

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ»

УТВЕРЖДЕНО


Деканом факультета МАИС

 О.А. Будариной

«06» октября 2015 г.

УТВЕРЖДЕНО

Зав. кафедрой дизайна

 М.В. Решетовой

«06» октября 2015 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Основы производственного мастерства

Направление подготовки «Дизайн»

Профиль подготовки: «Графический дизайн», «Дизайн костюма»

Квалификация Бакалавр

Форма обучения: Очная

Согласовано:

С председателем методического совета по качеству по направлению

**Москва
2015**

Программа утверждена на заседании кафедры дизайна
Протокол № _____ от _____ года.

Программа обсуждена и утверждена на заседании методического совета факультета
Протокол № _____ от _____ года.

Составитель:

М.Ю. Съедина, старший преподаватель кафедры дизайна Московского государственного университета культуры и искусств.

Учебно-методический комплекс / Сост. Съедина М.Ю. .- М.: Московский государственный университет культуры и искусств, 2015

Аннотация

Курс «Основы производственного мастерства» изучается студентами на первом курсе, получающими квалификацию бакалавр по направлению подготовки: «Дизайн» (для всех профилей подготовки) с первого по четвертый курс.

Целью дисциплины является приобретение студентами как теоретических, так и практических знаний по вопросам создания и последующей компьютерной обработки широкого спектра объектов графического и средового дизайна от предметов интерьера до масштабных архитектурных комплексов с последующим их размещением как в средовом пространстве, так и в качестве графического оформления по средствам компьютерных технологий. Курс формирует у студентов навыки творческой работы в области дизайн-проектирования.

В рамках курса изучаются основы работы в программе Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Autodesk 3ds Max, Adobe Flash.

Для успешного прохождения курса студент должен обладать следующими знаниями:

- Знание Windows-интерфейса: терминология, назначение, принципы работы.
- Знание возможностей и общих принципов работы программ Microsoft Office.

1.Цель освоения дисциплины – получение базовых знаний и навыков, в области компьютерного проектирования объектов дизайна. Приобретение навыков по работе в программах графической обработки изображений Adobe Photoshop и Adobe Illustrator и редакторе трехмерной графики Autodesk 3ds Max, создании мультимедийных модулей средствами пакета Adobe Flash. Ознакомление с основными процессами проектирования трехмерных интерьеров и элементов дизайна. Освоение различных способов графической пост обработки результатов трехмерного проектирования.

2.Место дисциплины в структуре ООП ВПО

Курс является дисциплиной федерального компонента цикла общепрофессиональных дисциплин государственного образовательного стандарта.

Курс «Основы производственного мастерства» посвящен освоению принципов работы в графических пакетах Adobe Photoshop и Adobe Illustrator, редакторе трехмерной графики Autodesk 3ds Max, и мультимедийном редакторе Adobe Flash, в связи с чем его изучение предусматривает наличие у обучающихся базовых знаний по работе с ПК.

Курс позволяет студенту получить теоретические знания и практические навыки, в области применения компьютерных технологий относительно средового дизайна.

3. Формируемые компетенции в результате освоения дисциплины (модуля): ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6.

Коды компетенций	Название компетенции	Краткое содержание /определение и структура компетенции	Характеристика порогового (обязательного) уровня сформированности компетенции у выпускника вуза
ОК	Общекультурные компетенции		
ОК-1	Владеет культурой мышления, способен к обобщению,	- может осуществлять мыслительную	– дает определение понятий «анализ», «синтез» и «обобщение»;

	<p>анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей её достижения</p>	<p>деятельность на уровне анализа, синтеза и обобщения, - умеет ставить перед собой цели; способен выбирать пути достижения цели на основе воспринятой в процессе образования информации.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - толкует смысл понятий «анализ», «синтез» и «обобщение»; - использует эти знания для сбора информации, - классифицирует информацию по определенным категориям, - выделяет главное и второстепенное - демонстрирует культуру мышления при решении профессиональных задач; - распознает главные и вспомогательные цели; - соотносит требования к результатам образования с собственными целевыми установками; - ставит и решает задачи, необходимые для реализации цели; - разрабатывает план поэтапного решения поставленных задач - реализует на практике план поэтапного решения поставленных задач; - способен оценить роль культуры мышления в социальной и профессиональной деятельности.
ОК-14	<p>Осознает сущность и значение информации в развитии современного общества; владеет основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации</p>	<p>- способен понимать сущность и значение информации в развитии современного информационного общества, осознает опасности и угрозы, возникающие в этом процессе, соблюдает основные требования информационной безопасности, в том числе защиты государственной</p>	<ul style="list-style-type: none"> - знает основные понятия, виды, свойства измерения и кодирования информации; - эволюцию информационных технологий и их роль в развитии общества; - владеет основными методами и способами, средствами получения и хранения информации; - умеет переработать полученную информацию соответствии

		тайны	своих профессиональный целей и задач; <ul style="list-style-type: none"> – дает характеристику процессам сбора, хранения и передачи информации; – классифицирует носители информации; – знает стандарты государственных требований о защите информации; – обеспечивает защиту информации в соответствии с государственными требованиями.
ПК	Профессиональные компетенции		–
ПК-1	Анализирует и определяет требования к дизайн-проекту; составляет подробную спецификацию требований к дизайн-проекту; способен синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; научно обосновать свои предложения.	– может анализировать и соотносить требования к дизайн-проекту с запросами профессионального рынка труда; – умеет составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту; – может синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; – готов научно обосновать свои предложения.	– перечисляет требования к созданию дизайн-проекта; – описывает этапы создания дизайн-проекта; – соотносит требования к дизайн-проекту с запросами профессионального рынка труда; – перечисляет возможные решения задачи или подходы к выполнению дизайн-проекта; – анализирует возможные решения задачи или подходы к выполнению дизайн-проекта; – избирает наиболее оптимальные решения задачи или подходы для выполнения дизайн-проекта; – научно обосновывает свои предложения; – применяет на практике избранные решения задачи или подходы к выполнению дизайн-проекта.
ПК-2	Владеет рисунком, умением	– может самостоятельно	– называет и владеет основными этапами

	<p>использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта;</p> <p>владеет принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи;</p> <p>элементарными профессиональными навыками скульптора; приемами работы в макетировании и моделировании; приемами работы с цветом и цветовыми композициями; методами и технологией классических техник станковой графики (гравюра, офорт, монотипия); основными правилами и принципами набора и верстки.</p>	<p>изображать объекты предметного мира, пространство и человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции;</p> <p>-способен воссоздавать форму предмета по чертежу;</p> <p>- умеет создавать живописные композиции различной степени сложности с использованием разнообразных техник;</p> <p>- способен работать в различных пластических материалах с учетом их специфики;</p> <p>- готов использовать новые знания и умения в практической деятельности, в том числе в новых областях знаний.</p>	<p>работы над рисунком;</p> <p>– объясняет конструктивное построение предметов, объектов и человеческой фигуры;</p> <p>– перечисляет принципы и техники исполнения конкретного рисунка;</p> <p>– демонстрирует владение приемами работы в макетировании и моделировании, воссоздает форму предмета по чертежу;</p> <p>– перечисляет методы и технологии классических техник станковой графики;</p> <p>– определяет и использует приемы работы с цветом и цветовыми композициями;</p> <p>– применяет при выполнении работ знание основ перспективы и теории теней</p> <p>– перечисляет основные правила и принципы набора и верстки;</p> <p>– применяет на практике основные правила и принципы набора и верстки.</p>
<p>ПК-3</p>	<p>Разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений.</p>	<p>- разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению определенной дизайнерской задачи.</p>	<p>– дает определения понятиям «проектная идея», «концепция», «творческий подход», «дизайнерская задача»;</p> <p>– объясняет понятия «проектная идея», «концепция», «творческий подход», «дизайнерская задача»;</p> <p>– интерпретирует дизайнерскую задачу;</p> <p>– использует при разработке проектной идеи</p>

			<p>современные концепции гуманитарных, естественных, технических наук;</p> <ul style="list-style-type: none"> – применяет на практике различные творческие подходы к разработке проектной идеи; – представляет проектную идею с помощью схем, эскизных набросков, аналоговых примеров; – анализирует, оценивает и критикует проектную идею с позиций потенциальных заказчиков и потребителей, профессионального сообщества.
ПК-4	<p>Способен к конструированию предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, способен подготовить полный объем документации по дизайн проекту для его реализации, осуществлять основные экономические расчеты проекта.</p>	<p>- способен к конструированию объектов дизайна;</p> <ul style="list-style-type: none"> - умеет подготовить полный объем документов по дизайн- проекту для его реализации; - может осуществлять основные экономические расчеты дизайн проекта. 	<ul style="list-style-type: none"> – определяет основные этапы процесса конструирования; – акцентирует внимание на главных задачах процесса конструирования объектов дизайна; – выражает творческую идею проекта; – самостоятельно формулирует цель и задачи своей деятельности; – разрабатывает план – чертеж – схему объекта дизайна; – фиксирует особенности содержания документации по дизайн проекту; – избирает необходимые документы конкретного дизайн проекта; – применяет на практике разработанные документы; – подбирает нормативные документы для осуществления экономического расчета дизайн проекта; – анализирует подобранные документы,

			<p>классифицирует их;</p> <ul style="list-style-type: none"> – избирает нормативные документы, необходимые для осуществления экономического расчета конкретного дизайн проекта; – использует на практике нормативные документы, необходимые для экономических расчетов дизайн проектов.
ПК-5	<p>Разбирается в функциях и задачах учреждений и организаций, фирмах, структурных подразделениях, занимающихся вопросами дизайна; готов пользоваться нормативными документами на практике.</p>	<p>- может работать в учреждениях и организациях, фирмах и различных структурных подразделениях, занимающихся вопросами дизайна, в том числе и организовывать их работу;</p> <p>- умеет пользоваться нормативными документами на практике.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – обсуждает условия реализации проектов; – называет характерные особенности проектов; – определяет свою роль в коллективе при решении общей задачи; – систематизирует этапы производственного процесса; – организует работу над проектами; – адекватно оценивает возможности членов коллектива при работе над проектами; – перечисляет нормативные документы; – классифицирует нормативные документы; – соотносит нормативные документы с поставленной задачей проекта; – применяет на практике нормативные документы; – избирает наиболее эффективные нормативные документы для использования их в профессиональной деятельности.
ПК-6	<p>Ориентирован на преподавательскую работу в</p>	<p>- ориентирован на преподавательскую работу в</p>	<ul style="list-style-type: none"> – определяет необходимость педагогических знаний для преподавательской

	<p>общеобразовательных учреждениях, образовательных учреждениях среднего профессионального образования и дополнительного образования, способен планировать учебный процесс, выполнять методическую работу, самостоятельно читать лекции или проводить практические занятия.</p>	<p>общеобразовательных учреждениях, образовательных учреждениях среднего профессионального образования и дополнительного образования; - способен планировать учебный процесс, выполнять методическую работу, самостоятельно читать лекции или проводить практические занятия с обучающимися.</p>	<p>деятельности; – перечисляет теоретические и методические основы педагогической деятельности; – называет принципы организации педагогической работы с учащимися; – демонстрирует приобретенные знания на практике; – применяет современные образовательные технологии в педагогической практике; – перечисляет методы, формы и средства педагогической работы; – планирует учебный процесс на основе знаний методов, форм и средств педагогической работы; – организует и методически обеспечивает учебный процесс; – самостоятельно подготавливает и читает лекции; – организует и проводит творческие практические занятия.</p>
--	---	--	---

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

1) Знать: знать основные задачи как графического так и трехмерного проектирования элементов средового дизайна, основные направления в дизайне среды, основные приемы рисования и редактирования растровой и векторной графики, с использованием инструментов таких графических редакторов как Adobe Photoshop и Adobe Illustrator, мультимедийного редактора Adobe Flash, основы работы с прикладным пакетом Autodesk 3ds Max. Знать принципы создания трехмерных объектов, компоновки сложных сцен, назначения материалов и текстурирование, постановки освещения и визуализации.

2) Уметь: уметь самостоятельно работать с такими пакетами компьютерной графики как Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Flash и Autodesk 3ds Max, самостоятельно создавать и редактировать уже существующие графические изображения, создавать

трехмерные объекты, компоновать из них сложные, в том числе мультимедийные, сцены, создавать и назначать объектам различные материалы и текстуры, настраивать освещение сцены и работать с системами визуализации, комплексно использовать различные программные средства в ходе работы.

3) Владеть: владеть представлениями о задачах графических редакторов в процессе создания объектов средового дизайна; опытом создания и редактирования графических элементов дизайна среды средствами пакетов компьютерной графики Adobe Photoshop и Adobe Illustrator; владеть опытом создания и редактирования трехмерных объектов, их компоновки в сложные сцены, создания и назначения объектам различных материалов и текстур, освещения сцен и работы с системами визуализации в программном продукте 3ds Max; навыками практической реализации интерактивных мультимедийных модулей на основе требуемых элементов средствами мультимедийного редактора Adobe Flash.

4. Структура и содержание дисциплины (модуля)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единиц (78 ч.). в конце семестра проводятся: зачет (2 семестр).

Объем дисциплины и виды учебной работы

Виды учебной работы	Всего часов	Семестры
Общее количество часов по данной дисциплине	540	1,2,3,4,5,6,7,8
Аудиторные занятия	72	
Лекции	18	
Практические занятия (семинары)	194	
Самостоятельная работа	192	
Аудиторные занятия	54	1
Лекции	2	
Практические занятия (семинары)	52	
Самостоятельная работа	18	
Аудиторные занятия	72	2
Лекции	2	
Практические занятия (семинары)	70	
Самостоятельная работа	18	
Аудиторные занятия	34	3
Лекции	2	
Практические занятия (семинары)	34	
Самостоятельная работа	36	
Аудиторные занятия	18	4
Лекции	2	
Практические занятия (семинары)	16	
Самостоятельная работа	18	
Аудиторные занятия	36	5
Лекции	2	
Практические занятия	34	

(семинары)		
Самостоятельная работа	18	
Аудиторные занятия	36	6
Лекции	2	
Практические занятия (семинары)	34	
Самостоятельная работа	18	
Аудиторные занятия	36	7
Лекции	2	
Практические занятия (семинары)	36	
Самостоятельная работа	18	
Аудиторные занятия	24	8
Лекции	4	
Практические занятия (семинары)	20	
Самостоятельная работа	48	
Вид итогового контроля		зачет

Содержание дисциплины

№	Тема занятий	Се- мест р	Не деля	Виды учебной работы					Форма контроля
				Всего	Лекц ии	Прак т.	Контр .раб.	Сам. раб.	
Семестр 1,2									
1	Введение.	I	1	1	1				опрос
2	Основные инструменты Adobe Photoshop	I	1-2	3	0,5	2,5			опрос
3	Методы и инструменты цветокоррекции	I	2-5	10	0,5	9,5			выполне-ние сам. раб. по теме занятия
4	Коллажирование изображений	I	6-9	10		*10			выполне-ние сам. раб. по теме занятия
5	Выделения и ретушь	I	9-12	10		*10			выполне-ние сам. раб. по теме занятия
6	Графические форматы файлов.	I	12-13	4	0,5	*3,5			выполне-ние сам. раб. по теме занятия
7	Коллаж и монтаж	I	14-17	10		*10*			выполне-ние сам.

									раб. по теме занятия. Рубежный контроль
8	Работа с текстом	I	17-18	5		*5			выполнение сам. раб. по теме занятия
9	Работа со стилями в Adobe Photoshop.	II	1-3	10		*10			выполнение сам. раб. по теме занятия
10	Векторная графика.	II	3-5	10	0,5	9,5			опрос
11	Редактирование формы объекта	II	5-7	10		*10			выполнение сам. раб. по теме занятия
12	Цветовые системы. Редактирование цветовой заливки	II	7-10	10	0,5	*9,5			опрос, выполнение сам. раб. по теме занятия
13	Основы дизайна.	II	11-13	9	0,5	8,5			выполнение сам. раб. по теме занятия
14	Растрезация и трассировка	II	13-14	4		*4			опрос
15	Итоговый проект.	II	14-18	20		*20			8 Итоговый проект
	ИТОГО:			126	4	122			36
Семестр 3,4									
16	Знакомство с пакетом 3ds max	III	1-2	4	0,5	3,5			2 опрос
17	Основы работы	III	3-4	4		*4			выполнение сам. раб. по теме занятия
18	модификаторы объектов	III	5-6	4	0,5	*3,5			выполнение сам. раб. по теме занятия
19	Основы моделирования	III	7-8	4		*4			выполнение сам. раб. по теме занятия
20	Редактирование сплайнов	III	9-10	4		*4			выполнение сам. раб. по теме занятия
21	Булевские операции	III	11-12	4		*4			выполнение сам. раб. по теме занятия
22	Материалы	III	13-16	8	0,5	*7,5*			4 Рубежный контроль
23	Камеры и освещение	III	17-18	4	0,5	*3,5			4 Зачет

		IV	1-2	4		4		4	выполне-ние сам. раб. по теме занятия
24	Освещение открытого пространства	IV	3-8	12		*12		4	выполне-ние сам. раб. по теме занятия
25	Освещение интерьера	IV	9-12	8		*8*		4	выполне-ние сам. раб. по теме занятия
26	Итоговый проект	IV	13-18	12		12		6	итоговый проект
	ИТОГО:			72	2	70		54	
Семестр 5,6									
1	Знакомство с редактором Adobe Flash	V	1	2	1	1		2	выполне-ние сам. раб. по теме занятия
2	Рисование в Adobe Flash	V	2	2		*2		2	выполне-ние сам. раб. по теме занятия
3	Управление объектами	V	3-4	4		*4		2	выполне-ние сам. раб. по теме занятия
4	Понятие символов	V	5-6	3	0,5	2,5		2	выполне-ние сам. раб. по теме занятия
5	Типы анимации в Adobe Flash	V	6-7	3		*3		2	выполнение сам. раб. по теме занятия
6	Классическая анимация движения и анимация формы	V	8-12	10	0,5	*9,5		2	выполне-ние сам. раб. по теме занятия
7	Расширенные возможности анимации в Adobe Flash	V	13-14	4		*4		2	выполне-ние сам. раб. по теме занятия
8	Простейшая 3D анимация	V	15-16	4		*4		2	выполне-ние сам. раб. по теме занятия
9	Обратная кинематика	V	17-18	4		4		2	выполне-ние сам. раб. по теме занятия
10	Импорт из других приложений	VI	1-3	6		6		2	выполне-ние сам. раб. по теме занятия

11	Особенности работы с текстом	VI	4	2	2		2	выполне-ние сам. раб. по теме занятия
12	Создание презентаций	VI	5-7	6	0,5	*5,5	2	выполне-ние сам. раб. по теме занятия
13	Создания независимых приложений	VI	8-10	6	0,5	*5,5	2	выполне-ние сам. раб. по теме занятия
14	Публикация и экспорт flash-роликов	VI	11	2	2		2	выполне-ние сам. раб. по теме занятия
15	Внедрение flash-роликов в HTML	VI	12-13	4	4		2	выполне-ние сам. раб. по теме занятия
16	Первое знакомство с Action Script	VI	14-16	6	1	5	4	выполне-ние сам. раб. по теме занятия
17	Создания роликов для мобильных устройств	VI	17-18	4	4		2	выполне-ние сам. раб. по теме занятия
	ИТОГО:			72	4	68	36	
Семестр 7,8								
1	Общие сведения о цифровом виде	VII	1	2	2			опрос
2	Интерфейс Adobe After Effects	VII	2	2	2			опрос в стиле "расскажи и покажи"
3	Импорт клипов и композиции	VII	3	2	*2			опрос
4	Слои в окне Timeline	VII	4	2	2			опрос
5	Слои в окне Composition	VII	5	2	2			опрос
6	Работа с файлами	VII	6	2	*2		2	выполне-ние сам. раб. по теме занятия
7	Рисование и прозрачность	VII	7-8	4	*4		2	выполне-ние сам. раб. по теме занятия
8	Маски.	VII	9-10	4	*4		2	выполне-ние сам. раб. по теме занятия

9	Анимация и эффекты 1	VII	11-13	6		*6		4	выполне-ние сам. раб. по теме занятия
10	Анимация и эффекты 2	VII	14-16	6		*6		4	выполне-ние сам. раб. по теме занятия
11	Анимация и эффекты 3	VII	17-18	4		*4		4	выполне-ние сам. раб. по теме занятия
12	работа с текстом	VIII	1-2	6	1	*5		12	выполне-ние сам. раб. по теме занятия
13	3д слои	VIII	2-3	6	1	*5		12	выполне-ние сам. раб. по теме занятия
14	камера	VIII	4-5	6	1	*5		12	выполне-ние сам. раб. по теме занятия
15	свет	VIII	5-6	6	1	*5		12	выполне-ние сам. раб. по теме занятия
	ИТОГО:			60	6	54		66	Экзамен

* - Интерактивная форма занятия. Предполагает дискуссию по темам контрольных вопросов.

5. Образовательные технологии, применяемые в курсе «Художественно техническое редактирование»

- лекции;
- практические занятия;
- опросы;
- практические задания;
- самостоятельные работы.

6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов

Распределение баллов по видам занятий и СРС

- 1.Посещение аудиторного занятия – 1 балл. Максимально - 16 баллов.
- 2.Активное участие в дискуссиях, на занятиях, постановка творческих вопросов, ответы на вопросы преподавателя - 1- 3 балла. Максимально - 10 баллов.
3. Выполнение проверочных экспресс – тестов, опросов, семинаров на проверку усвоения пройденного материала, остаточных знаний - 1-3 балла. Максимально - 14 баллов.
4. Выполнение домашних заданий - 1-3 балла. Максимально - 10 баллов.
5. Контрольные работы – 0 – 5 баллов. Максим. - 15 баллов
6. Рубежное тестирование – 0 – 5 баллов. Максим. - 5 баллов

7. Устный ответ на зачете/экзамене - 0 – 30 баллов. Максимально - 30 баллов.

Минимально допустимое количество баллов – 40

Максимальное количество баллов (включая итоговое тестирование) - 100 баллов

Дисциплина
«Основы производственного мастерства»

№	Позиция оценки	Периодичность оценки	Единица оценки	Шкала баллов	
				занятие	Семестр
1.	Посещение занятий	Каждое занятие	1 балл	0-1 балл	0-16 баллов
2.	Активное участие в дискуссиях, на занятиях, постановка творческих вопросов, ответы на вопросы преподавателя	5 в течение семестра	1-3 баллов	1-3 баллов	0-10 баллов
3.	Выполнение проверочных экспресс – тестов, опросов, практических и самостоятельных работ на проверку усвоения пройденного материала, остаточных знаний	14 в течение семестра	1-3 баллов	1-3 баллов	0-14 баллов
4.	Выполнение домашних заданий	4 в течение семестра	1-3 баллов	1 - 3	0- 10 баллов
5.	Контрольная работа	3 в течение семестра	0-5 баллов	0-5 баллов	0-15 баллов
6.	Рубежный контроль	1 в течение семестра	0- 5 баллов	0-5 баллов	0-5 баллов
7.	Устный ответ на зачете в условиях активных методов обучения	1 в течение семестра	0-30 баллов	0-30 баллов	0-30 баллов

Пояснения:

- 1) студенту предложено разнообразие форм освоения материала и оценки его деятельности.
- 2) Минимальное количество баллов, необходимое для допуска к итоговому тестированию и зачету, составляет 40 баллов. Обязательными условиями для получения минимума является регулярное посещение занятий, выполнение экспресс – тестов, не менее половины домашних заданий, всех контрольных работ, прохождение промежуточной аттестации (рубежного контроля).
- 3) Для студентов, пропустивших занятия по уважительной причине, предусмотрена возможность восполнения пропущенного материала на основе изучения дополнительных материалов по курсу с последующим собеседованием по пропущенным темам.
- 4) Максимальное количество баллов, которое может быть получено в течение семестра – 100 баллов. Студент, набравший в течение семестра от 80 до 100 баллов при условии успешного выполнения креативного задания, прохождения рубежного контроля, может быть освобожден от устного опроса на зачете.
- 5) Несоблюдение сроков сдачи домашних заданий, контрольных работ дает право преподавателю снизить оценку на 1 балл за каждую несвоевременно выполненную работу.

- 6) Неоднократные пропуски занятий без уважительной причины могут повлечь штрафные санкции – минус 10 – 20 баллов.
- 7) Зачет не сдан, если студент получил менее 50 баллов.

КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ

Семестр 1,2

К теме 1.

1. Виды компьютерной графики.
2. Программные средств используемые в средовом дизайне
3. Основные понятия растровой графики.
4. Цветовые модели.

К теме 2.

1. Рабочее окно документа, палитры, панели свойств, инструментов.
2. Цветовые модели.
3. Инструменты рисования.
4. Масштабирование и панорамирование.
5. Работа с панелью «History».

К теме 3.

1. Перевод черно-белого изображения в цветное.
2. Перевод цветного изображения в черно-белое.
3. Работа с каналами.
4. Работа с инструментами панели Image / Adjustments
5. Использование команды Brightness / Contrast (Яркость / Контраст).
6. Настройка тонов инструментом Levels (Уровни).
7. Цветокоррекция (настройка цветового баланса).
8. Команды Variations (Варианты), Color Balance (Цветовой баланс), Photo Filter (Фотографический фильтр).
9. Инструмент Color Replacement (Замена цвета).

К теме 4.

1. Сглаживание и интерполяция.
2. Методы изменения размеров изображений.
3. Настройки изображения в программе Adobe Photoshop.
4. Обрезка изображений, кадрирование. Изменение размеров холста.
5. Инструменты выделения.
6. Слои. Работа со слоями.
7. Перенос части изображения из одного файла в другой.
8. Редактирование добавленных элементов для создания единого целого.
9. Работа с масками.

К теме 5.

1. Применение Quick Mask (Быстрой маски).
2. Использование каналов.
3. Ретуширование фотографий.

К теме 6.

1. Форматы графических файлов
2. Подготовка и сканирование изображений.

К теме 7.

1. Особенности коллажирования изображений.
2. Способы коллажирования и монтажа изображений

К теме 8.

1. Классификация шрифтов.
2. Работа с текстом в Adobe Photoshop.
3. Стили и слои.

К теме 9.

1. Создание и применение стилей к изображениям.

К теме 10.

1. Векторные форматы файлов.
2. Интерфейс программы Adobe Illustrator.

К теме 11.

1. Стандартные примитивы и их свойства.
2. Стандартные операции с векторными объектами.
3. Работа с кривыми.
4. Разделение объекта на составные части.

К теме 12.

1. Психологическое влияние цвета на человека.
2. Хроматические/ахроматические цвета.
3. Цветовые системы.

К теме 13.

1. Базовые законы композиции.
2. Принципы и правила создания композиции.

К теме 14.

1. Импортирование растровых изображений
2. Совмещение растровых и векторных элементов.
3. Достоинства и недостатки векторной и растровой графики.
4. Что такое трассировка и растеризация.
5. Инструменты трассировки в Adobe Illustrator.

К теме 15.

1. Итоговый проект по двумерной графике.

Семестр 3, 4

К теме 16.

1. Практическое предназначение 3ds Max.
2. Системные требования.
3. Обновление системы с помощью сервис паков.
4. Устройство интерфейса.
5. Основы создания объектов в 3ds Max, настройки их параметров и их преобразований.

К теме 17.

1. Создание простых объектов и их трансформация.
2. Способы выделения объектов.
3. Имена объектов.
4. Параметры объектов.
5. Создание наборов объектов, компоновка их в сцены.
6. Управление опорной точкой объекта.

К теме 18.

1. Группировка и иерархическое связывание.
2. Создание массивов объектов.
3. Создание зеркальных копий объектов.
4. Выравнивание объектов.
5. Работа с окном Scene Explorer`а.
6. Модификаторы объекта – стек модификаторов.
7. Простые модификаторы деформации объектов.
8. Настройка модификаторов в стеке.

К теме 19.

1. Понятие плоской фигуры – сплайна.
2. Основы создания сплайнов.
3. Модификатор Edit Spline.
4. Модификация сплайнов на различных уровнях.
5. Модификатор Extrude.

К теме 20.

1. Модификатор Lathe.
2. Модификатор Bevel.
3. Модификатор Bevel Profile.
4. Модификатор Sweep.

К теме 21.

1. Команда Boolean.
2. Команда.
3. Lofting, определение, назначение, применение.
4. Правильная подготовка сечений лофтинга.
5. Редактирование сечений лофтинга.
6. Оптимизация объектов лофтинга.

К теме 22.

1. Назначение материалов на объекты.
2. Поиск материалов в библиотеках.
3. Проекционная карта материала.
4. Управление текстурами объектов (картами материалов) – модификатор UVW Map.
5. Назначение нескольких материалов на один объект.

К теме 23.

1. Съёмочные камеры в 3ds Max.
2. Источники света в 3ds Max.
3. Создание и настройка источников света.

К теме 24.

1. Настройка заднего фона.
2. Вписывание объектов в задний фон.
3. Сохранение полученного изображения.

К теме 25.

1. Правила установки света в замкнутом пространстве интерьера.
2. Настройка размеров и параметров финального рендеринга проекта.
3. Туман и объемный свет.
4. Эффект огня.
5. Эффект свечения вокруг объектов (Lens Effect).

К теме 26.

1. Итоговый проект. Визуализация дизайна интерьера на основе чертеж

Семестр 5, 6

К теме 1.

1. Интерфейс, особенности интерфейса редактора.
2. Работа с палитрами.
3. Настройка рабочего пространства.
4. Управление файлами
5. Понятие «Временной шкалы» Timeline
6. Работа со слоями

К теме 2.

1. Панель инструментов. Группы инструментов (выделение и трансформация, рисование, работа с цветом, инструменты помощники)
2. Режимы рисования (режим слияния, режим объектов, режим примитивов)
3. Инструменты рисования и их параметры
4. Инструменты выделения
5. Панель «Properties»
6. Работа с цветом. Типы заливки и обводки контура. Панель «Color»
7. Импорт растровых изображений и применение растровых образцов в качестве заливок контура

К теме 3.

1. Инструменты трансформации и палитра «Transform»
2. Изменение глубины расположения объектов

3. Выравнивание и распределение объектов.
4. Распределение объектов по слоям
5. Работа с объектами (режимы пересечения объектов, объединение контуров в объекты, преобразование объектов в контура)
6. Управление формой контура
7. Трассировка растровых изображений

К теме 4.

1. Назначение символов. Эталон символа и его экземпляры.
2. Работа с библиотекой символов «Library»
3. Создание символов, конвертирование объектов в символы
4. Типы символов. Параметры эталона
5. Управление параметрами экземпляров. Применение фильтров
6. Режимы редактирования эталона

К теме 5.

1. Классификация типов анимации, используемых в редакторе Adobe Flash (покадровая, расчетная и программная анимация)
2. Покадровая анимация и ее особенности
3. Работа с временной шкалой. Ключевые и промежуточные кадры. Управление кадрами

К теме 6.

1. Классическая расчетная анимация движения (Classic Tween). Создание и управление параметрами
2. Просмотр и управление множеством кадров
3. Расчетная анимация формы (Shape Tween). Создание управляющих хинтов
4. Работа с масками. Создание анимированных масок
5. Движение по траектории на основе классической расчетной анимации движения (Classic Tween)
6. Использование инструментов «Декорирование» и «Аэрограф»

К теме 7.

1. Создание расчетной анимации движения (Motion Tween) на основе объектов.
2. Копирование и вставка движения
3. Стили движения. Использование встроенных стилей и создание собственных стилей движения

К теме 8.

1. Инструменты 3D-трансформации
2. Параметры точки обзора

3. Анимация плоских объектов в трехмерном пространстве (3D Tween анимация)
4. Редактор движения (Motion Editor)

К теме 9.

1. Создание и редактирование каркаса с помощью инструмента "Кости"
2. Параметры обратной кинематики и анимация на основе поз
3. Коррекция взаимосвязей между костями и точками контура

К теме 10.

1. Режимы импорта графических объектов. Настройка импорта
2. Импорт макетов, созданных в программах Adobe Photoshop и Adobe Illustrator
3. Импортирования аудио-файлов
4. Типы синхронизации звуков в Adobe Flash (событийные и потоковые звуки).
Настройка параметров
5. Создание кнопок с анимацией и звуковым сопровождением
6. Импорт видео-файлов. Режимы импортирования (внедренное и внешнее видео)
7. Работа с внешними видео-файлами. Настройка компонента FLVPlayback
8. Кодирование видео-файлов в форматы FLV и F4V с помощью программы «Adobe Media Encoder CS4»

К теме 11.

1. Редактирование стиля текста
2. Типы текстовых полей (статическое, динамическое и поле ввода)
3. Режимы сглаживания
4. Подстановка отсутствующих шрифтов

К теме 12.

1. Создание и редактирование структуры flash-презентации. Вложенные слайды
2. Требования к именам слайдов
3. Управление параметрами презентации
4. Добавление эффектов перехода между слайдами

К теме 13.

1. Публикация независимых приложений для Windows и Macintosh
2. Работа в полноэкранном режиме (fsccommand)

К теме 14.

1. Обзор приложений, которые могут воспроизводить swf-файлы

2. Экспортирование отдельного кадра и всего ролика
3. Настройки публикации SWF-файлов
4. Публикация доступных растровых форматов (gif, jpg, png)

К теме 15.

1. Настройки публикации «HTML»
2. Настройки качества отображения ролика
3. Настройка размера и позиционирование ролика
4. Создание flash-роликов с прозрачным фоном
5. Создание «резиновых» flash-роликов
6. Оптимизация ролика

К теме 16.

1. Краткое описание языка Action Script.
2. Порядок выполнения скриптов в ролике. Куда можно помещать скрипты.
3. Создание баннеров. Создание прозрачных кнопок. Функция «getURL»

К теме 17.

1. Создание нового проекта с помощью приложения «Adobe Device Central CS4»
2. Выбор целевого устройства и создание ролика
3. Тестирование ролика в режиме эмуляции мобильного устройства

Семестр 7, 8

К теме 1.

1. Видео и статистические изображения. Разрешение. Глубина пикселя.
2. Цвет. Видео. Качество (компрессия).
3. Звук. Частота дискретизации. Глубина кодировки звука. Моно и стерео. Качество (компрессия)

К теме 2.

1. Окно Project (Назначение).
2. Окно Timeline (Назначение).
3. Окна Composition, Layer и Footage (Назначение).
4. Работа с несколькими композициями.
5. Детали интерфейса After Effects (Описание и назначение)

К теме 3.

1. Импорт файлов и сохранение проекта.
2. Клипы в окне Project. Просмотр, работа с композицией. Создание новой композиции. Создание композиции с установками исходного видеофайла. Навигация вдоль шкалы времени в окне Timeline. Управление видом окна Timeline.
3. Работа с несколькими композициями. Установки композиций.

4. Вкладка Basic (Основные установки).
5. Вкладка Advanced (Дополнительные установки).
6. Добавление слоев в композицию. Сценарий. Вставка клипов

К теме 4.

1. Вставка, удаление и порядок расположения слоев в композиции. Настройка длительности слоев.
2. Управление слоями в окне Timeline. Столбец Source Name/Layer Name.
3. Панель инструментов окна Timeline и панели инструментов слоев.
4. Свойств слоев и вспомогательные столбцы окна Timelin

К теме 5.

1. Копирование, вставка и дублирование слоя. Размещение, масштабирование и повороты слоя. Перемещение по кадру композиции. Масштабирование.
2. Управление привязкой. Отражение слоев. Выравнивание и расположение слоев. Параметры слоев в окне Timeline. Трехмерные (3D) слои

К теме 6.

1. Управление проектами. Создание нового проекта. Открытие проекта. Сохранение и закрытие проекта.
2. Отключенные файлы.
3. Экспорт композиций. Экспорт QuickTime. Экспорт при помощи Render Queue

К теме 7.

1. Инструменты и опции рисования.
2. Клонирование и стирание стилей. Рисование графических примитивов ("форм").
3. Принципы настройки прозрачности

К теме 8.

1. Маски. Рисование, выделение и редактирование масок.
2. Режимы взаимодействия масок. Прозрачность и расширение масок.
3. Маски на основе кривых Безье.
4. Слои-маски

К теме 9.

1. Создание и редактирование ключевых кадров анимации.
2. Регулировка параметров слоя на ключевых кадрах.
3. Основные типы анимации.
4. Параметры группы Transform. Настройка движения слоя. Анимация масштабирования и вращения слоя

К теме 10.

1. Настройка скорости анимации.
2. Создание эффектов. Назначение эффекта клипу.
3. Панель Effect Controls. Редактирование эффектов.
4. Изменение последовательности эффектов.
5. Временное выключение эффекта. Настройка и удаление эффектов

К теме 11.

1. Регулируемый слой.
2. Типы эффектов.
3. Динамические эффекты.

4. Пространственные эффекты.
5. Назначение эффекта трехмерному слою.
6. Диалоговое окно Brainstorm

К теме 12.

1. Создание и редактирование титров.
2. Создание строчного текста и текста, разбитого на абзацы.
3. Анимация титров. Стандартный способ анимации. Анимация исходного текста.

К теме 13.

1. Создание 3Д слоев, анимация, редактирование.
2. Создание и отражение 3Д объектов.

К теме 14.

1. Создание и настройка камеры.
2. Типы камер.
3. Анимация камеры.
4. Работа с несколькими камерами.

К теме 15.

1. Создание и настройка источников света.
2. Типы источников светов.
3. Создание настройка теней.
4. Анимация источников света.

Методические рекомендации по выполнению практических и контрольных работ, подготовке к семинарам, выполнению домашних заданий

Практические и контрольные работы, а также семинары проходят в аудиторных условиях с возможным использованием компьютерной техники в случае необходимости обусловленной темой работы, семинара. Данные типы учебных занятий не предусматривают использование учебной литературы в ходе проведения, только на этапе подготовки, возможно использование компьютерной техники с установленным специализированным программным обеспечением. Домашние задания являются самостоятельной работой выполняемой вне аудиторных занятий.

Семест 1, 2

Практическая работа №1. Создание коллажа на определённую тему.

Используя полученные знания создать коллаж из 5-7 изображения на свободную тему.

Практическая работа №2. Ретуширование фотографии.

Используя полученные знания удалить с изображения артефакты. (Инструменты Clone Stamp (Штамп), Healing Brush (Исправляющая кисть), Patch (Заплата), Использование фильтра Dust & Scratches (Пыль и царапины)).

Практическая работа №3. Создание изображения.

Используя инструменты рисования создать изображение на тему: пейзаж.

Семестр 3, 4

Практическая работа №4. Создание предмета интерьера (кресло).

Используя полученные знания создать сложно моделированный объект - кресло.

Практическая работа №5. Создание простого интерьера.

Создать комнату и наполнить ее простой мебелью (столик, диван, кресло, ваза)

Практическая работа №6. Освещение интерьера.

Установить и настроить освещение в ранее созданном помещении.

Практическая работа №7. Освещение и задний план.

Установить и настроить задний фон и освещение заранее созданного здания.

Семестр 5, 6

Практическая работа №1. Создание анимации с элементами движения motion и tween.

Используя полученные знания создать сюжетный анимационный проект.

Практическая работа №2. Создание flash-презентации.

Используя полученные знания создать интерактивную flash-презентацию, и элементами управления

Практическая работа №3. Создание web-приложения.

Используя полученные знания создать интерактивное web-приложение по теме личных увлечений

Практическая работа №4. Создание flash-приложения с загрузкой внешних данных

Используя полученные знания создать flash-приложение с загрузкой внешних данных.

Самостоятельная работа по курсу: методические указания

Самостоятельная работа по курсу «Основы производственного мастерства» осуществляется студентами в трех направлениях:

- 1) подготовка к практическим занятиям, включающая в себя самостоятельное изучение указанных преподавателем источников;
- 2) самостоятельная разработка дизайна объектов и поиск необходимого иллюстративного материала для последующей реализации по выбору студента. Важно обратить внимание на то, что каждое занятие – в соответствии с темой – представляет собой этап в создании проекта;
- 3) подготовка к зачету.

Итоговый проект I семестр:

Выполнение итогового проекта ведется в рамках самостоятельной работы в течение всего семестра и завершается на последнем занятии. Промежуточные этапы создания обсуждаются на занятиях.

Цель итогового проекта

Прохождение студентом, по ходу выполнения работы, всех необходимых этапов визуализации дизайн-проекта.

Тематика проекта

Тематика по выбору студента, либо задание преподавателя.

Содержание работы

Создание качественного дизайн-продукта в виде иллюстраций. В работе необходимо учесть все особенности двухмерной визуализации трехмерных пространств.

Требования к итоговому проекту:

1. Минимум 4 иллюстрации дизайна интерьера, выполненные в графических редакторах Adobe Photoshop и Adobe Illustrator.
2. При создании иллюстраций должны быть использованы различные фотографии и векторные изображения интерьеров и элементов интерьеров
3. Размер изображений должен соответствовать формату А3 и иметь разрешение 300dpi

При несоответствии итогового проекта указанным выше требованиям, снижается на полбалла оценка за каждое нарушение.

Итоговый проект II семестр:

Выполнение итогового проекта ведется в рамках самостоятельной работы в течение всего семестра и завершается на последнем занятии. Промежуточные этапы создания обсуждаются на занятиях.

Цель итогового проекта

Прохождение студентом, по ходу выполнения работы, всех необходимых этапов трехмерной визуализации дизайн-проекта с последующим рендером.

Тематика проекта

Визуализация проекта помещения (здания) на основе реальных чертежей, по выбору студента, после согласования с преподавателем.

Содержание работы

Создание трехмерного интерьера и экстерьера небольшого здания с настроенным освещением и камерами.

Требования к итоговому проекту:

1. Визуализация чертежа небольшого домика (2-3 комнаты, ванная, туалет, кухня, прихожая. Второй этаж по желанию)
2. В проекте должны быть настроены виды камер в каждой комнате (6-7) и 2 камеры с видом на дом.
3. Проект сдается как в трехмерном виде, так и в виде готовых изображений формата соответствующего A3 и иметь разрешение 150dpi

При несоответствии итогового проекта указанным выше требованиям, снижается на полбалла оценка за каждое нарушение.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

Семестр 1, 2

Тема 1

Введение. Обзор программных средств используемых в средовом дизайне. Основные понятия растровой графики. Цветовые модели.

Виды компьютерной графики и их особенности. История развития компьютерной графики. Сферы применения и примеры использования, обзор программ для работы с графикой. Разрешение изображений и глубина цвета. Различие разрешающих способностей различных устройств. Полиграфическая печать. Цветовые модели RGB, CMYK, HSB.

Тема 2

Обзор выразительных возможностей компьютерных инструментов в программе Adobe Photoshop.

Интерфейс программы Adobe Photoshop: Рабочее окно документа, палитры, панели свойств, инструментов. Цветовые модели. Инструменты рисования. Масштабирование и панорамирование. Работа с панелью «History».

Тема 3

Методы и инструменты цветокоррекции графических изображений

Перевод черно-белого изображения в цветное и наоборот, работа с каналами, работа с инструментами панели Image / Adjustments. Тоновый баланс изображений. Работа с гистограммами. Использование команды Brightness / Contrast (Яркость / Контраст). Настройка тонов инструментом Levels (Уровни). Цветокоррекция (настройка цветового баланса). Команды Variations (Варианты), Color Balance (Цветовой баланс), Photo Filter (Фотографический фильтр). Инструмент Color Replacement (Замена цвета).

Тема 4

Коллажирование изображений. Подготовка и обработка графических изображений

Сглаживание и интерполяция. Методы изменения размеров изображений. Настройки изображения в программе Adobe Photoshop. Обрезка изображений, кадрирование. Изменение размеров холста. Инструменты выделения. Слои. Работа со слоями. Перенос части изображения из одного файла в другой. Редактирование добавленных элементов для создания единого целого. Работа с масками. Создание коллажа на определённую тему.

Тема 5

Сложные выделения и инструменты ретуши

Применение Quick Mask (Быстрой маски). Использование каналов. Ретуширование фотографий. Удаление артефактов. Инструменты Clone Stamp (Штамп), Healing Brush (Исправляющая кисть), Patch (Заплата), Использование фильтра Dust & Scratches (Пыль и царапины). Практическое занятие направленное на закрепление навыков полученных на предыдущем занятии

Тема 6

Графические форматы файлов. Сканирование изображений

Форматы графических файлов: BITMAP, GIF, JPEG, PNG, TIFF, TARGA. Подготовка и сканирование изображений. Создание изображений с нуля в программе Adobe Photoshop. Создание художественных изображений (цифровая живопись)

Тема 7

Коллаж и монтаж применительно к портретам

Редактирование портрета в технике коллаж. Редактирование портрета в технике монтаж.

Тема 8

Работа с текстом и шрифтами

Классификация шрифтов. Работа с текстом в Adobe Photoshop. Стили и слои.

Тема 9

Работа со стилями в Adobe Photoshop. Рисуем «стеклом», «камнем», «металлом»...

Изучение панели Style. Создание стилей с нуля. Применение стилей с изображениям.
Создание стилей «стекло», «камень», «металл».

Тема 10

Векторная графика в графическом дизайне. Знакомство с Adobe Illustrator

Векторные форматы файлов: WMF (Windows Metafile), EPS (Encapsulated PostScript), PDF (Portable Document Format). Интерфейс программы Adobe Illustrator.

Тема 11

Создание геометрического орнамента

Работа со стандартными примитивами. Пересечение, вычитание, умножение. Создание орнамента используя примитивы. Редактирование векторных контуров, работа с кривыми, разделение объекта на составные части, расширение объектов.

Тема 12

Цветовые системы. Воздействие цвета на человека (колористика)

Основы колористики. Психологическое влияние цвета на человека.
Хроматические/ахроматические цвета. Цветовые системы. Цветовой круг, работа с цветовым кругом.

Тема 13

Основы дизайна. Принципы и законы композиции

Базовые законы композиции. Базовые законы композиции применительно к работам дизайнеров различных направлений.

Тема 14

Сравнение пиксельной и векторной графики. Растрезация и трассировка

Переходы между векторной и растровой графикой. Достоинства и недостатки векторной и растровой графики. Трассировка и растрезация. Инструменты трассировки в Adobe Illustrator.

Тема 15

Итоговый проект.

Представление дизайна интерьера средствами Adobe Photoshop и Adobe Illustrator.

Семестр 3, 4

Тема 16

Введение. Знакомство с пакетом 3ds max, знакомство с интерфейсом. История развития 3ds Max и практическое его предназначение. Системные требования. Обновление системы с помощью сервис паков. Интерфейс. Основы создания объектов в 3ds Max, настройки их параметров и преобразований. Создание сцены из простых объектов.

Тема 17

Основы работы: создание и трансформация объектов, параметры объектов.

Создание простых объектов и их трансформация. Способы выделения объектов. Имена объектов. Параметры объектов. Создание наборов объектов, компоновка в сцены. Управление опорной точкой объекта.

Тема 18

Соединение объектов между собой, сервисные операции, модификаторы объектов.

Группировка и иерархическая связь объектов. Создание массивов объектов, зеркальных копий и выравнивание объектов. Работа с окном Scene Explorer. Модификаторы объекта – стек модификаторов. Простые модификаторы деформации объектов. Настройка модификаторов в стеке.

Тема 19

Основы моделирования, создание и редактирование сплайнов.

Понятие плоской фигуры – сплайна. Основы создания сплайнов. Модификатор Edit Spline. Редактирование сплайнов. Модификация сплайнов на различных уровнях. Модификатор Extrude – создание объектов из сплайнов.

Тема 20

Редактирование сплайнов, модификаторы Extrude, Lathe, Bevel и Bevel Profile.

Модификатор Sweep.

Простые модификаторы, используемые для получения трехмерных объектов из сплайнов. Extrude – выдавливание. Lathe – поворот вокруг оси. Bevel – выдавливание с фаской. Bevel Profile – выдавливание с определенным профилем. Sweep – выдавливание профиля вдоль пути. Практические примеры применения данных модификаторов.

Тема 21

Булевские операции. Создание Loft – объектов.

Команда Boolean – вычитание и сложение трёхмерных объектов. Команда ProBooleans – улучшенные логические операции повышенной надёжности, не требующие объединения вычитаемых объектов. Практические примеры применения Boolean/ProBooleans. Lofting – создание сложных объектов из нескольких фигур. Правильная подготовка сечений лофтинга. Редактирование сечений лофтинга. Оптимизация объектов лофтинга. Практические примеры применения лофтинга.

Тема 22

Применение материалов к объектам

Назначение материалов на объекты. Поиск материалов в библиотеках. Понятие проекционной карты материала. Управление текстурами объектов (картами материалов) – модификатор UVW Map. Применение модификатора Edit Mesh с целью назначения нескольких материалов на один объект.

Тема 23

Съемочные камеры. Освещение сцены: основы

Съемочные камеры в 3ds Max. Применение камер на конкретных примерах. Различные источники света в 3ds Max. Создание и настройка источников света. Изучение параметров источников света.

Тема 24

Освещение сцены: освещение открытого пространства. Настройка окружающей среды.

Рассмотрение модели установки света, пригодной для убедительной имитации света на открытом пространстве. Практическая работа по освещению коттеджа. Настройка заднего

фона. Вписывание объектов в задний фон. Сохранение полученного изображения.

Тема 25

Освещение сцены: освещение интерьера. Эффекты окружающей среды.

Правила установки света в замкнутом пространстве интерьера, изучение более сложной световой модели. Практическая работа по освещению интерьера. Правильная настройка размеров и параметров финального рендеринга проекта. Туман и объемный свет. Эффект огня. Эффект свечения вокруг объектов (Lens Effect).

Тема 26

Итоговый проект.

Визуализация дизайна интерьера на основе чертежа.

Семестр 5, 6

Тема 1. Знакомство с редактором Adobe Flash.

Введение. Основные направления использования Flash-роликов. Полезные Интернет-ресурсы и литература. Интерфейс редактора. Особенности интерфейса. Работа с палитрами и настройка «рабочего пространства». Управление файлами. Основные настройки редактора Adobe Flash. Основные параметры flash-ролика. Тестирование ролика. Понятие «Временной шкалы» Timeline. Работа со слоями

Тема 2. Рисование в Adobe Flash.

Панель инструментов. Группы инструментов (выделение и трансформация, рисование, работа с цветом, инструменты помощники). Режимы рисования (режим слияния, режим объектов, режим примитивов). Инструменты рисования и их параметры. Инструменты выделения. Группировка и рисование на слоях. Заливка и обводка контура. Инспектор свойств объекта – панель «Properties». Работа с цветом. Типы заливки и обводки контура. Панель «Color». Импорт растровых изображений и применение растровых образцов в качестве заливок контура

Тема 3. Управление объектами.

Инструменты трансформации и палитра «Transform». Изменение порядка следования объектов. Выравнивание и распределение объектов. Распределение объектов по слоям. Работа с объектами (режимы пересечения объектов, объединение контуров в объекты, преобразование объектов в контура). Управление формой контура. Трассировка растровых изображений

Тема 4. Понятие символов.

Назначение символов. Эталон символа и его экземпляры. Работа с библиотекой символов «Library». Создание нового символа и конвертирование объектов в символы. Типы символов. Параметры эталона. Управление параметрами экземпляров. Применение фильтров. Режимы редактирования эталона. Замена эталона.

Тема 5. Типы анимации в Adobe Flash.

Классификация типов анимации, используемых в редакторе Adobe Flash (покадровая, расчетная и программная анимация). Покадровая анимация и ее особенности. Работа с временной шкалой. Ключевые и промежуточные кадры. Управление кадрами

Тема 6. Классическая анимация движения и анимация формы.

Классическая расчетная анимация движения (Classic Tween). Создание и управление

параметрами. Просмотр и управление множеством кадров. Расчетная анимация формы (Shape Tween). Создание управляющих хинтов. Работа с масками. Создание анимированных масок. Движение по траектории на основе классической расчетной анимации движения (Classic Tween). Использование инструментов «Декорирование» и «Аэрограф»

Тема 7. Расширенные возможности анимации в Adobe Flash.

Создание расчетной анимации движения (Motion Tween) на основе объектов. Копирование и вставка движения. Стили движения. Использование встроенных стилей и создание собственных стилей движения

Тема 8. Простейшая 3D анимация.

Инструменты 3D-трансформации. Параметры точки обзора. Анимация плоских объектов в трехмерном пространстве (3D Tween анимация). Редактор движения (Motion Editor).

Тема 9. Обратная кинематика.

Создание и редактирование каркаса с помощью инструмента "Кости". Параметры обратной кинематики и анимация на основе поз. Коррекция взаимосвязей между костями и точками контура.

Тема 10. Импорт из других приложений.

Режимы импорта графических объектов. Настройка импорта. Импорт макетов, созданных в программах Adobe Photoshop и Adobe Illustrator. Импортирования аудио-файлов. Типы синхронизации звуков в Adobe Flash (событийные и потоковые звуки). Настройка параметров. Создание кнопок с анимацией и звуковым сопровождением. Импорт видео-файлов. Режимы импортирования (внедренное и внешнее видео). Работа с внешними видео-файлами. Настройка компонента FLVPlayback. Кодирование видео-файлов в форматы FLV и F4V с помощью программы «Adobe Media Encoder CS4»

Тема 11. Особенности работы с текстом.

Редактирование стиля текста. Типы текстовых полей (статическое, динамическое и поле ввода). Режимы сглаживания. Подстановка отсутствующих шрифтов.

Тема 12. Создание презентаций.

Создание и редактирование структуры flash-презентации. Вложенные слайды. Требования к именам слайдов. Управление параметрами презентации. Добавление эффектов перехода между слайдами.

Тема 13. Создания независимых приложений.

Публикация независимых приложений для Windows и Macintosh. Работа в полноэкранном режиме (fscommand)

Тема 14. Публикация и экспорт flash-роликов.

Обзор приложений, которые могут воспроизводить swf-файлы. Экспортирование отдельного кадра и всего ролика. Настройки публикации SWF-файлов. Публикация доступных растровых форматов (gif, jpg, png)

Тема 15. Внедрение flash-роликов в HTML.

Настройки публикации «HTML». Настройки качества отображения ролика. Настройка размера и позиционирования ролика. Создание flash-роликов с прозрачным фоном. Создание «резиновых» flash-роликов. Оптимизация ролика.

Тема 16. Первое знакомство с Action Script.

Краткое описание языка Action Script. Порядок выполнения скриптов в ролике. Куда можно помещать скрипты. Создание баннеров. Создание прозрачных кнопок. Функция «getURL».

Тема 17. Создания роликов для мобильных устройств.

Создание нового проекта с помощью приложения «Adobe Device Central CS4». Выбор целевого устройства и создание ролика. Тестирование ролика в режиме эмуляции мобильного устройства.

Семестр 7, 8

Тема 1. Общие сведения о цифровом виде.

Статистические изображения. Разрешение. Глубина пикселя. Качество (компрессия). Цвет. Видео. Звук. Частота дискретизации. Глубина кодировки звука. Моно и стерео. Качество (компрессия)

Тема 2. Интерфейс Adobe After Effects.

Запуск программы After Effects. Окно Project. Окно Timeline. Окна Composition, Layer и Footage. Работа с несколькими композициями. Прочие детали интерфейса After Effects

Тема 3. Импорт клипов и композиции.

Импорт файлов. Сохранение проекта. Клипы в окне Project. Просмотр клипов. Работа с композицией. Создание новой композиции. Навигация вдоль шкалы времени в окне Timeline. Создание композиции с установками исходного видеофайла. Управление видом окна Timeline. Работа с несколькими композициями. Установки композиций. Вкладка Basic (Основные установки). Вкладка Advanced (Дополнительные установки). Добавление слоев в композицию. Сценарий. Вставка клипов

Тема 4. Слои в окне Timeline.

Расположение слоев в окне Timeline. Вставка и порядок расположения слоев в композиции. Удаление слоев из композиции. Подгонка длительности слоев. Управление слоями в окне Timeline. Столбец Source Name/Layer Name. Панель инструментов окна Timeline. Панели инструментов слоев. Списки свойств слоев. Вспомогательные столбцы окна Timelin

Тема 5. Слои в окне Composition.

Слои в окнах Composition и Layer. Инструментарий. Окна Composition и Layer. Копирование, вставка и дублирование слоя. Размещение, масштабирование и повороты слоя. Перемещение слоев по кадру композиции. Масштабирование слоев. Поворот слоя. Управление привязкой. Отражение слоев. Выравнивание и расположение слоев. Параметры слоев в окне Timeline. Трехмерные (3D) слои

Тема 6. Работа с файлами.

Управление проектами. Создание нового проекта. Открытие проекта. Отключенные файлы. Сохранение и закрытие проекта. Экспорт композиций. Форматы файлов. Экспорт QuickTime. Экспорт при помощи Render Queue

Тема 7. Рисование и прозрачность.

Основы рисования. Опции рисования. Клонирование и стирание стилей. Рисование графических примитивов ("форм"). Принципы настройки прозрачности

Тема 8. Маски.

Маски. Рисование маски. Выделение и редактирование масок. Режимы взаимодействия масок. Прозрачность и расширение масок. Маски на основе кривых Безье. Слои-маски

Тема 9. Анимация и эффекты 1.

Создание ключевых кадров анимации. Графический редактор. Редактирование ключевых кадров анимации. Выделение, переходы и удаление ключевого кадра. Регулировка параметров слоя на ключевых кадрах. Смещение ключевого кадра во времени. О тонкой регулировке анимации. Основные типы анимации. Параметры группы Transform. Настройка движения слоя. Анимация масштабирования и вращения слоя

Тема 10. Анимация и эффекты 2.

Настройка скорости анимации. Об эффектах. Создание эффектов. Панель Effect Controls. Редактирование эффектов. Назначение эффекта клипу. Изменение последовательности эффектов. Временное выключение эффекта. Настройка и удаление эффектов

Тема 11. Анимация и эффекты 3.

Регулировочный слой. Типы эффектов. Динамические эффекты. Пространственные эффекты. Назначение эффекта трехмерному слою. Диалоговое окно Brainstorm

Тема 12. работа с текстом.

Создание титров. Создание строчного текста. Создание текста, разбитого на абзацы. Редактирование титров. Выделение, перемещение и масштабирование титров. Анимация титров. Стандартный способ анимации. Анимация исходного текста

Тема 13. 3д слои.

Создание 3Д слоев, анимация, редактирование. Создание и отражение 3Д объектов.

Тема 14. Камера.

Создание и настройка камеры. Типы камер. Анимация камеры. Работа с несколькими камерами.

Тема 15. Свет.

Создание и настройка источников света. Типы источников светов. Создание настройка теней. Анимация источников света.

Вопросы к зачету

1. Типы компьютерной графики.
2. Особенности растровой графики. Отличие от Векторной графики
3. Цветовые модели.
4. Интерфейс программы Adobe Photoshop: Рабочее окно документа, палитры, панели свойств, инструментов.
5. Панель инструментов программы Adobe Photoshop. Масштабирование и панорамирование. Работа с панелью «History».
6. Методы и инструменты цветокоррекции графических изображений
7. Тоновый диапазон изображения и цветовой баланс (Яркость / Контраст, Уровни, Цветовой баланс, Замена цвета).
8. Подготовка и обработка графических изображений
9. Коллажирование изображений (Перенос части изображения из одного файла в другой. Редактирование добавленных элементов для создания единого целого. Работа с масками).
10. Сложные выделения и инструменты ретуши
11. Графические форматы файлов.
12. Работа с текстом и шрифтами
13. Работа со стилями в Adobe Photoshop. Создание стиля
14. Векторная графика. Характеристики, отличия от растровой графики.
15. Векторные форматы файлов: WMF (Windows Metafile), EPS (Encapsulated PostScript), PDF (Portable Document Format).
16. Интерфейс программы Adobe Illustrator.
17. Редактирование формы объекта (работа с кривыми, разделение объекта на составные части)
18. Воздействие цвета на человека. Понятия хроматических/ахроматических цветов. Цветовые системы.
19. Базовые законы композиции.
20. Растеризация и трассировка
21. Достоинства и недостатки векторной и растровой графики.
22. История развития 3ds Max и практическое его предназначение.
23. Интерфейс программы 3ds Max.
24. Основы создания объектов в 3ds Max, настройки их параметров и преобразований.
25. Создание простых объектов и их трансформация. Способы выделения объектов.
26. Имена объектов и параметры объектов.
27. Создание наборов объектов, компоновка в сцены. Управление опорной точкой объекта.
28. Группировка и иерархическая связь объектов.
29. Создание массивов объектов, зеркальных копий и выравнивание объектов.
30. Работа с окном Scene Explorer.
31. Стек модификаторов. Простые модификаторы деформации объектов. Настройка модификаторов в стеке.
32. Понятие плоской фигуры – сплайна. Основы создания сплайнов.
33. Модификатор Edit Spline. Редактирование сплайнов.
34. Модификация сплайнов на различных уровнях.
35. Модификатор Extrude – создание объектов из сплайнов.

36. Простые модификаторы, используемые для получения трехмерных объектов из сплайнов. Extrude, Lathe, Bevel, Bevel Profile.
37. Команда Boolean, команда ProBooleans, Lofting.
38. Правильная подготовка, редактирование сечений лофтинга. Оптимизация объектов лофтинга.
39. Назначение материалов на объекты.
40. Понятие проекционной карты материала. Управление текстурами объектов (картами материалов) – модификатор UVW Map.
41. Применение модификатора Edit Mesh с целью назначения нескольких материалов на один объект.
42. Съёмочные камеры в 3ds Max.
43. Различные источники света в 3ds Max.
44. Создание и настройка источников света.
45. Настройка заднего фона. Вписывание объектов в задний фон.
46. Сохранение итогового изображения.
47. Настройка размеров и параметров финального рендеринга проекта.
48. Туман и объемный свет.
49. Эффект огня. Эффект свечения вокруг объектов (Lens Effect).

Наличие итогового проекта (Визуализация дизайна интерьера на основе чертежа) необходимо для сдачи зачета.

Билет 1

1. Виды компьютерной графики.
2. Перевод цветного изображения в черно-белое и черно-белого в цветное. (Adobe Photoshop)
3. Инструменты выделения. (Adobe Photoshop)
4. Способы коллажирования и монтажа изображений
5. Психологическое влияние цвета на человека. (Adobe Illustrator)

Билет 2

1. Программные средства используемые в средовом дизайне.
2. Работа с каналами. (Adobe Photoshop)
3. Слои. Работа со слоями. (Adobe Photoshop)
4. Классификация шрифтов.
5. Хроматические/ахроматические цвета.

Билет 3

1. Программные средства используемые в средовом дизайне.
2. Работа с инструментами панели Image / Adjustments. (Adobe Photoshop)
3. Перенос части изображения из одного файла в другой. (Adobe Photoshop)
4. Работа с текстом в Adobe Photoshop.
5. Цветовые системы.

Билет 4

1. Основные понятия растровой графики.
2. Использование команд Brightness / Contrast (Яркость / Контраст), Levels (Уровни). (Adobe Photoshop)
3. Редактирование добавленных элементов для создания единого целого. (Adobe Photoshop)
4. Стили и слои. Создание и применение стилей к изображениям. (Adobe Photoshop)
5. Базовые законы композиции.

Билет 5

1. Цветовые модели.
2. Цветокоррекция (настройка цветового баланса), команды Variations (Варианты), Color Balance (Цветовой баланс), Photo Filter (Фотографический фильтр). (Adobe Photoshop)
3. Работа с масками. Применение Quick Mask (Быстрой маски). (Adobe Photoshop)
4. Векторные форматы файлов.
5. Принципы и правила создания композиции.

Билет 6

1. Рабочее окно документа, палитры, панели свойств, инструментов. (Adobe Photoshop)
2. Инструмент Color Replacement (Замена цвета). (Adobe Photoshop)
3. Использование каналов. (Adobe Photoshop)
4. Интерфейс программы Adobe Illustrator.
5. Импортирование растровых изображений.

Билет 7

1. Цветовые модели.
2. Сглаживание и интерполяция. (Adobe Photoshop)
3. Ретуширование фотографий. (Adobe Photoshop)
4. Стандартные примитивы и их свойства. (Adobe Illustrator)
5. Совмещение растровых и векторных элементов.

Билет 8

1. Инструменты рисования. (Adobe Photoshop)
2. Методы изменения размеров изображений. (Adobe Photoshop)
3. Форматы графических файлов.
4. Стандартные операции с векторными объектами. (Adobe Illustrator)
5. Достоинства и недостатки векторной и растровой графики.

Билет 9

1. Масштабирование и панорамирование. (Adobe Photoshop)
2. Настройки изображения в программе Adobe Photoshop.
3. Подготовка и сканирование изображений.
4. Работа с кривыми. (Adobe Illustrator)
5. Что такое трассировка и растеризация.

Билет 10

1. Работа с панелью «History». (Adobe Photoshop)
2. Обрезка изображений, кадрирование. Изменение размеров холста. (Adobe Photoshop)
3. Особенности коллажирования изображений.

4. Разделение объекта на составные части. (Adobe Illustrator)
5. Инструменты трассировки в Adobe Illustrator.

Билет 11

1. Практическое предназначение 3ds Max.
2. Управление опорной точкой объекта.
3. Основы создания сплайнов.
4. Правильная подготовка сечений лофтинга.
5. Источники света в 3ds Max.

Билет 12

1. Системные требования.
2. Группировка и иерархическое связывание.
3. Модификатор Edit Spline.
4. Редактирование сечений лофтинга.
5. Создание и настройка источников света.

Билет 13

1. Обновление системы с помощью сервиспаков.
2. Создание массивов объектов.
3. Модификация сплайнов на различных уровнях.
4. Оптимизация объектов лофтинга.
5. Настройка заднего фона.

Билет 14

1. Устройство интерфейса.
2. Создание зеркальных копий объектов.
3. Модификатор Extrude.
4. Работа с редактором материалов.
5. Вписывание объектов в задний фон.

Билет 15

1. Основы создания объектов в 3ds Max, настройки их параметров и их преобразований.
2. Выравнивание объектов.
3. Модификатор Lathe.
4. Текстурирование и назначение материалов на объекты.
5. Сохранение полученного изображения.

Билет 16

1. Создание простых объектов и их трансформация.
2. Работа с окном Scene Explorer'a.
3. Модификатор Bevel.
4. Поиск материалов в библиотеках.
5. Правила установки света в замкнутом пространстве интерьера.

Билет 17

1. Способы выделения объектов.
2. Модификаторы объекта – стек модификаторов.
3. Модификатор Bevel Profile.
4. Проекционная карта материала.
5. Настройка размеров и параметров финального рендеринга проекта.

Билет 18

1. Имена объектов.
2. Простые модификаторы деформации объектов.
3. Модификатор Sweep.
4. Управление текстурами объектов (картами материалов) – модификатор UVW Map.
5. Туман и объемный свет.

Билет 19

1. Параметры объектов.
2. Настройка модификаторов в стеке.
3. Команда Boolean.
4. Назначение нескольких материалов на один объект.
5. Эффект огня.

Билет 20

1. Создание наборов объектов, компоновка их в сцены.
2. Понятие плоской фигуры – сплайна.
3. Команда Lofting, определение, назначение, применение.
4. Съёмочные камеры в 3ds Max.
5. Эффект свечения вокруг объектов (Lens Effect).

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины «Компьютерные технологии»

Основная литература:

1. Adobe Creative Team: Adobe Photoshop CS5. Официальный учебный курс (+ CD-ROM): — СПб.: Эксмо, 2011 г.- 432 с.
2. Adobe Creative Team: Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс (+ CD-ROM). Официальное руководство. – СПб.: Эксмо, 2011 г. – 592с.

Дополнительная литература:

1. Кейтс, Абрамс, Мугамян: Adobe Photoshop CS4 (+CD): Библия пользователя. – М.: Вильямс, 2010 г. – 928с.
2. Жвалевский, Гурский, Гурская: Компьютерная графика: Photoshop CS4, CorelDraw X4, Illustrator CS4. Трюки и эффекты (+DVD).– СПб.: Издательский дом "Питер", 2010 г. – 800 с.
3. Скотт Келби: Adobe Photoshop CS4: справочник по обработке цифровых фотографий. – М.: Вильямс, 2010 г. – 512с.
4. Видеокнига Adobe Illustrator CS4 (+ CD). – М.: ДМК -Пресс, 2009 г. – 161с.
5. Майкл Эвами: LOGO. Создание логотипов. Самые современные разработки. – СПб.: Издательский дом "Питер", 2009. – 352с.
6. Жан Патернотт: Разработка и создание логотипов и графических концепций. – М.: Феникс, 2008. – 160с.
3. Филь Петер, Филь Шарлотта: Графический дизайн XXI века. – М.: AST, 2009. – 192с.
4. Ольга Яцюк: Компьютерные технологии в дизайне. Логотипы,упаковка, буклеты. – СПб.: ВHV, 2002. – 464с.
5. А.В. Харьковский: 3ds Max 2010 на практике: Народный самоучитель. – Ростов на Дону.: Феникс, 2010г. – 160с.
6. Келли Мэрдок: 3ds Max 2010. Библия пользователя (+ DVD-ROM): Библия пользователя. – М. Вильямс, диалектика, 2010г. – 1312с.
7. Тимофеева Е.В., Тимофеева Г.С.: Графический дизайн. – М.: Феникс, 2004. – 320с.
8. М.М. Соловьев: Толковый самоучитель 3DS Max. Лучшие приемы и советы (+ DVD-ROM): Самоучитель пользователя.–М.: Солон-Пресс, 2009г. – 328с.
9. Александр Жадаев: Наглядный самоучитель Flash CS4 (+ CD-ROM): Наглядный самоучитель. – СПб.: БХВ-Петербург, 2009г. – 208с.

10. Adobe Flash CS4. Официальный учебный курс (+ CD-ROM):
Официальный учебный курс. – М.Мэксмо, 2009г. – 400с.
11. Гленн Киркпатрик, Кевин Пити: Мультипликация во Flash:
Самоучитель.–М.: НТ Пресс, 2006г. – 336с.

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

- компьютерный класс с установленными программными средствами 3ds Max, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и доступом в Интернет.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВПО с учетом рекомендаций и ПрООП ВПО по направлению и профилю подготовки 080800 – Прикладная информатика
Степень (квалификация) – Бакалавр прикладной информатики.

Документ составлен в соответствии с требованиями ФГОС ВПО с учетом рекомендаций и ПрООП ВПО по направлению подготовки 072500 – Дизайн, профиль - графический дизайн,
квалификация (степень) – Бакалавр.

Автор(ы) Съедина М.Ю.

Рецензент(ы) _____

Документ одобрен на заседании _____

Заседание методического совета по качеству по направлению

от _____ года, протокол № _____.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВПО с учетом рекомендаций и ПрООП ВПО по направлению и профилю подготовки «Дизайн среды».

Автор-составитель: М.Ю. Съедина

Изменения утверждены _____ Протокол № _____.

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ»

УТВЕРЖДЕНО

Деканом факультета МАИС

 О.А. Будариной

«06» октября 2015 г.

УТВЕРЖДЕНО

Зав. кафедрой дизайна

 М.В. Решетовой

«06» октября 2015 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Основы производственного мастерства

Направление подготовки «Дизайн»

Профиль подготовки: «Дизайн среды»

Квалификация Бакалавр

Форма обучения: Очная

Согласовано:

С председателем методического совета по качеству по направлению

Москва

Цели освоения дисциплины

Целью настоящего курса является:

- приобретение студентами теоретических знаний исторического и современного значения производственного мастерства в проектировании объектов дизайна в контексте методологических основ, функций и рабочих задач;
- умение студентами применять полученные знания и навыки в области производственного мастерства в дизайне среды как средства визуальной коммуникации в учебной и профессиональной дизайн-проектной деятельности.

В ходе ее достижения решаются задачи:

- научить студентов применять полученные теоретические знания в практике учебной художественно-проектной деятельности;
- научить студентов самостоятельно выбирать виды техники и материалов для выполнения учебных и проектных задач;
- научить ориентироваться в классификации объектов производственного мастерства.

2. Место дисциплины в структуре ООП ВПО

Дисциплина «Основы производственного мастерства» является одной из базовых для подготовки студентов направления подготовки «Дизайн», профиль «Дизайн среды».

Для глубокого понимания основ производственного мастерства необходимо знание о традициях в этой области, историческом пути и мировых тенденциях дальнейшего развития. Навыки, приобретенные студентами на занятиях по основам производственного мастерства, необходимы будущим дизайнерам для осуществления процесса моделирования и представления проектных идей в учебной, а затем и профессиональной художественно-проектной деятельности.

Изучение исторических этапов формирования основ производственного мастерства, как части художественно-проектной деятельности, открывает их связь с историческими эпохами развития искусств мировой культуры, дает понимание взаимосвязи ремесел и технологий своего времени.

Пространственное мышление, формируемое в процессе изучения дисциплины «Основы производственного мастерства», является для дизайнера основополагающим фактором творческого процесса. Оно развивается на начальных, наиболее креативных этапах создания

концептуального дизайна, когда тесно связанные между собой мышление, рисунок и объемное моделирование, которые стимулирует развитие новаторских идей. Пространственное мышление помогает отразить – визуализировать развиваемую проектную концепцию.

Данная дисциплина тесно связана с другими дисциплинами художественно-проектного цикла: основами проектной графики, рисунком, проектированием, компьютерной графикой и др., помогает решать задачи общей профессиональной подготовки специалиста. Свободное владение техниками производственного мастерства позволит будущему специалисту фиксировать свои творческие идеи, разрабатывать концепцию будущего произведения художественного или проектного искусства.

3. Формируемые компетенции в результате освоения дисциплины (модуля) «Основы производственного мастерства»

Код компетенции	Название компетенции	Краткое содержание /определение и структура компетенции	Характеристика порогового (обязательного) уровня сформированности компетенции у выпускника вуза
ОК-1	Владеет культурой мышления, способен к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей её	- может осуществлять мыслительную деятельность на уровне анализа, синтеза и обобщения, - умеет ставить перед собой цели; способен	<ul style="list-style-type: none"> • дает определение понятий «анализ», «синтез» и «обобщение»; • толкует смысл понятий «анализ», «синтез» и «обобщение»; • использует эти знания для сбора информации, • классифицирует информацию по

	достижения	выбирать пути достижения цели на основе воспринятой в процессе образования информации.	<p>определенным категориям,</p> <ul style="list-style-type: none"> • выделяет главное и второстепенное • демонстрирует культуру мышления при решении профессиональных задач; • распознает главные и вспомогательные цели; • соотносит требования к результатам образования с собственными целевыми установками; • ставит и решает задачи, необходимые для реализации цели; <p>• разрабатывает план поэтапного решения поставленных задач</p> <p>• реализует на практике план поэтапного решения поставленных задач;</p> <p>• способен оценить роль культуры мышления в социальной и профессиональной деятельности.</p>
ОК-14	Осознает сущность и значение информации в развитии	- способен понимать сущность и значение информации в развитии	7. знает основные понятия, виды, свойства измерения и кодирования

	<p>современного общества; владеет основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации</p>	<p>современного информационного общества, осознает опасности и угрозы, возникающие в этом процессе, соблюдает основные требования информационной безопасности, в том числе защиты государственной тайны</p>	<p>информации; 8. эволюцию информационных технологий и их роль в развитии общества; 9. владеет основными методами и способами, средствами получения и хранения информации; 10. умеет переработать полученную информацию соответствии своих профессиональный целей и задач; 11. дает характеристику процессам сбора, хранения и передачи информации; 12. классифицирует носители информации; 13. знает стандарты государственных требований о защите информации; обеспечивает защиту информации в соответствии с государственными требованиями.</p>
<p>ПК-1</p>	<p>Анализирует и определяет требования к дизайн-проекту; составляет подробную спецификацию требований к дизайн-проекту; способен синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; научно обосновать свои предложения.</p>	<p>- может анализировать и соотносить требования к дизайн-проекту с запросами профессионального рынка труда; - умеет составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту; - может синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; - готов научно обосновать свои предложения.</p>	<p>6. перечисляет требования к созданию дизайн-проекта; 7. описывает этапы создания дизайн-проекта; 8. соотносит требования к дизайн-проекту с запросами профессионального о рынка труда; 9. перечисляет возможные решения задачи или подходы к выполнению дизайн-проекта;</p>

			<p>10.анализирует возможные решения задачи или подходы к выполнению дизайн-проекта;</p> <p>11.избирает наиболее оптимальные решения задачи или подходы для выполнения дизайн-проекта;</p> <p>12.научно обосновывает свои предложения;</p> <p>13.применяет на практике избранные решения задачи или подходы к выполнению дизайн-проекта.</p>
ПК-2	<p>Владеет рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; владеет принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи; элементарными профессиональными навыками скульптора; приемами работы в макетировании и моделировании; приемами работы с цветом и цветовыми</p>	<p>- может самостоятельно изображать объекты предметного мира, пространство и человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции;</p> <p>-способен воссоздавать форму предмета по чертежу;</p> <p>- умеет создавать живописные композиции различной степени сложности с использованием разнообразных техник;</p> <p>- способен работать в различных пластических материалах с учетом их специфики;</p> <p>- готов использовать новые знания и умения в практической деятельности, в том числе в новых областях знаний.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • называет и владеет основными этапами работы над рисунком; • объясняет конструктивное построение предметов, объектов и человеческой фигуры; • перечисляет принципы и техники исполнения конкретного рисунка; • демонстрирует владение приемами работы в макетировании и моделировании, воссоздает форму предмета по чертежу; • перечисляет методы и технологии классических техник станковой графики; • определяет и использует приемы работы с цветом и цветовыми композициями; • применяет при

	<p>композициями; методами и технологией классических техник станковой графики (гравюра, офорт, монотипия); основными правилами и принципами набора и верстки.</p>		<p>выполнении работ знание основ перспективы и теории теней</p> <ul style="list-style-type: none"> • перечисляет основные правила и принципы набора и верстки; • применяет на практике основные правила и принципы набора и верстки.
ПК-3	<p>Разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений.</p>	<p>- разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению определенной дизайнерской задачи.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • дает определения понятиям «проектная идея», «концепция», «творческий подход», «дизайнерская задача»; • объясняет понятия «проектная идея», «концепция», «творческий подход», «дизайнерская задача»; • интерпретирует дизайнерскую задачу; • использует при разработке проектной идеи современные концепции гуманитарных, естественных, технических наук; • применяет на практике различные творческие подходы к разработке проектной идеи; <p>6. представляет проектную идею с помощью схем, эскизных набросков, аналоговых примеров;</p> <p>7. анализирует, оценивает и критикует проектную идею с позиций потенциальных заказчиков и потребителей, профессионального сообщества.</p>

ПК-4	<p>Способен к конструированию предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, способен подготовить полный объем документации по дизайн проекту для его реализации, осуществлять основные экономические расчеты проекта.</p>	<p>- способен к конструированию объектов дизайна; - умеет подготовить полный объем документов по дизайн-проекту для его реализации; - может осуществлять основные экономические расчеты дизайн проекта.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • определяет основные этапы процесса конструирования; • акцентирует внимание на главных задачах процесса конструирования объектов дизайна; • выражает творческую идею проекта; • самостоятельно формулирует цель и задачи своей деятельности; • разрабатывает план – чертеж – схему объекта дизайна; • фиксирует особенности содержания документации по дизайн проекту; • избирает необходимые документы конкретного дизайн проекта; • применяет на практике разработанные документы; • подбирает нормативные документы для осуществления экономического расчета дизайн проекта; • анализирует подобранные документы, классифицирует их; • избирает нормативные документы, необходимые для осуществления экономического расчета конкретного дизайн проекта; • использует на практике нормативные документы, необходимые для экономических расчетов дизайн проектов.
------	---	---	--

ПК-5	<p>Разбирается в функциях и задачах учреждений и организаций, фирмах, структурных подразделениях, занимающихся вопросами дизайна; готов пользоваться нормативными документами на практике.</p>	<p>- может работать в учреждениях и организациях, фирмах и различных структурных подразделениях, занимающихся вопросами дизайна, в том числе и организовывать их работу;</p> <p>- умеет пользоваться нормативными документами на практике.</p>	<p>6. обсуждает условия реализации проектов;</p> <p>7. называет характерные особенности проектов;</p> <p>8. определяет свою роль в коллективе при решении общей задачи;</p> <p>9. систематизирует этапы производственного процесса;</p> <p>10. организует работу над проектами;</p> <p>11. адекватно оценивает возможности членов коллектива при работе над проектами;</p> <p>12. перечисляет нормативные документы;</p> <p>13. классифицирует нормативные документы;</p> <p>14. соотносит нормативные документы с поставленной задачей проекта;</p> <p>15. применяет на практике нормативные документы;</p> <p>16. избирает наиболее эффективные нормативные документы для использования их в профессиональной деятельности.</p>
ПК-6	<p>Ориентирован на преподавательскую работу в общеобразовательных учреждениях, образовательных учреждениях среднего профессионального образования и дополнительного образования, способен планировать учебный</p>	<p>- ориентирован на преподавательскую работу в общеобразовательных учреждениях, образовательных учреждениях среднего профессионального образования и дополнительного образования;</p> <p>- способен планировать</p>	<p>2. определяет необходимость педагогических знаний для преподавательской деятельности;</p> <p>3. перечисляет теоретические и методические основы педагогической деятельности;</p> <p>4. называет принципы организации</p>

	<p>процесс, выполнять методическую работу, самостоятельно читать лекции или проводить практические занятия.</p>	<p>учебный процесс, выполнять методическую работу, самостоятельно читать лекции или проводить практические занятия с обучающимися.</p>	<p>педагогической работы с учащимися; 5. демонстрирует приобретенные знания на практике; 6. применяет современные образовательные технологии в педагогической практике; 7. перечисляет методы, формы и средства педагогической работы; 8. планирует учебный процесс на основе знаний методов, форм и средств педагогической работы; 9. организует и методически обеспечивает учебный процесс; 10. самостоятельно подготавливает и читает лекции; 11. организует и проводит творческие практические занятия.</p>
--	---	--	--

В результате изучения дисциплины студенты должны знать:

- *виды проектных решений в объектах средового дизайна;*
- *современный уровень проектных, технологических и конструктивных решений в области дизайна среды;*
- *новые технологии в области проектирования объектов окружающей среды;*

В результате изучения дисциплины студенты должны уметь:

- самостоятельно применять на практике основы макетирования, проектирования, конструирования в разработке дизайн – проектов.
- производить этапы преобразования идеи и эстетического образа объекта в конечный продукт

В результате изучения дисциплины студенты должны владеть:

- навыками основ профессиональной подачи проекта в дизайне
- навыками макетирования и проектирования в соответствии с современной проектной культурой
- навыками выполнения разноплановых проектных заданий, объектов малых форм, элементов предметного дизайна

4. Структура и содержание дисциплины (модуля) «Основы производственного мастерства»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 14 зачетных единиц, 504 часов.

<i>Вид учебной работы</i>	<i>Всего часов</i>	<i>Семестры</i>							
		1	2	3	4	5	6	7	8
Аудиторные занятия (всего)	312								
В том числе:									
Лекции	46	6	6	6	6	6	6	6	4
Практические занятия	266	30	30	30	30	30	30	30	56
Семинары	-----	---	-----	---	---	---	---	---	---
		---	--	--	--	--	--	--	--
Самостоятельная работа (всего)	192								
В том числе:									
Реферат	7	4		3					
Другие виды самостоятельной работы		14	12	33	18	18	18	10	48
Вид аттестации (зачет, экзамен)	14		6					8	
Общая трудоемкость	часы	504							
	зачетные единицы	14							

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах) /в т.ч. в активных и интерактивных формах				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра)- опросы, тесты и т.д., Форма промежуточной аттестации (по семестрам) – рубежный контроль, зачеты, экзамены
				лекции	семинары	п/г	с/р	
1	Тема 1.Отмывка	1	1	2			1	Опрос
2	Тема 1.Отмывка	1	2	2			1	Опрос
3	Тема 1.Отмывка	1	3			2	1	Опрос
4	Тема 1.Отмывка	1	4			2	1	Просмотр
5	Тема 1.Отмывка	1	5			2	1	Просмотр
6	Тема 1.Отмывка	1	6			2	1	Просмотр
7	Тема 1.Отмывка	1	7			2	1	Просмотр
8	Тема 1.Отмывка	1	8			2	1	Просмотр
9	Тема 1.Отмывка	1	9			2	1	Просмотр
10	Тема 1.Отмывка	1	10			2	1	Просмотр
11	Тема 1.Отмывка	1	11			2	1	Рубежный контроль
12	Тема 1.Отмывка	1	12			2	1	
13	Тема 1.Отмывка	1	13			2	1	Просмотр
14	Тема 2. Работа с фломастерами	1	14	2			1	Просмотр
15	Тема 2. Работа с фломастерами	1	15			2	1	Просмотр
16	Тема 2. Работа с фломастерами	1	16			2	1	Просмотр
17	Тема 2. Работа с фломастерами	1	17			2	1	Просмотр
18	Тема 2. Работа с фломастерами	1	18			2	1	Просмотр
19	Тема 2. Работа с фломастерами	2	1	2			1	Опрос
20	Тема 2. Работа с фломастерами	2	2	2			1	Опрос
21	Тема 2. Работа с фломастерами	2	3			2	1	Опрос
22	Тема 2. Работа с фломастерами	2	4			2	1	Просмотр
23	Тема 2. Работа с фломастерами	2	5			2	1	Просмотр
24	Тема 2. Работа с фломастерами	2	6			2	1	Просмотр
25	Тема 3. Сетчатый орнамент	2	7			2	1	
26	Тема 3. Сетчатый орнамент	2	8			2	1	Просмотр
27	Тема 3. Сетчатый орнамент	2	9			2	1	Просмотр
28	Тема 3. Сетчатый орнамент	2	10			2	1	Просмотр
29	Тема 3. Сетчатый орнамент	2	11			2	1	Рубежный контроль
30	Тема 3. Сетчатый орнамент	2	12			2	1	Просмотр
31	Тема 3. Сетчатый орнамент	2	13			2	1	Просмотр
32	Тема 3. Сетчатый орнамент	2	14	2			1	Просмотр
33	Тема 3. Сетчатый орнамент	2	15			2	1	Просмотр
34	Тема 3. Сетчатый орнамент	2	16			2	1	Просмотр
35	Тема 3. Сетчатый орнамент	2	17			2	1	Просмотр
36	Тема 3. Сетчатый орнамент	2	18			2	1	Зачет

37	Тема 4. Технология проектных обмеров	3	1	2			2	Опрос
38	Тема 4. Технология проектных обмеров	3	2	2			2	Опрос
39	Тема 4. Технология проектных обмеров	3	3			2	2	Опрос
40	Тема 4. Технология проектных обмеров	3	4			2	2	Просмотр
41	Тема 4. Технология проектных обмеров	3	5			2	2	Просмотр
42	Тема 4. Технология проектных обмеров	3	6			2	2	Просмотр
43	Тема 4. Технология проектных обмеров	3	7			2	2	Просмотр
44	Тема 4. Технология проектных обмеров	3	8			2	2	Просмотр
45	Тема 4. Технология проектных обмеров	3	9			2	2	Просмотр
46	Тема 4. Технология проектных обмеров	3	10			2	2	Просмотр
47	Тема 4. Технология проектных обмеров	3	11			2	2	Рубежный контроль
48	Тема 4. Технология проектных обмеров	3	12			2	2	Просмотр
49	Тема 4. Технология проектных обмеров	3	13			2	2	Просмотр
50	Тема 4. Технология проектных обмеров	3	14	2			2	Просмотр
51	Тема 4. Технология проектных обмеров	3	15			2	2	Просмотр
52	Тема 4. Технология проектных обмеров	3	16			2	2	Просмотр
53	Тема 4. Технология проектных обмеров	3	17			2	2	Просмотр
54	Тема 4. Технология проектных обмеров	3	18			2	2	Просмотр
55	Тема 5. Орнамент. Проект ограды с калиткой и воротами	4	1	2			1	Опрос
56	Тема 5. Орнамент. Проект ограды с калиткой и воротами	4	2	2			1	Опрос
57	Тема 5. Орнамент. Проект ограды с калиткой и воротами	4	3			2	1	Опрос
58	Тема 5. Орнамент. Проект ограды с калиткой и воротами	4	4			2	1	Просмотр
59	Тема 5. Орнамент. Проект ограды с калиткой и воротами	4	5			2	1	Просмотр
60	Тема 5. Орнамент. Проект ограды с калиткой и воротами	4	6			2	1	Просмотр

61	Тема 5. Орнамент. Проект ограды с калиткой и воротами	4	7			2	1	Просмотр
62	Тема 5. Орнамент. Проект ограды с калиткой и воротами	4	8			2	1	Просмотр
63	Тема 5. Орнамент. Проект ограды с калиткой и воротами	4	9			2	1	Просмотр
64	Тема 5. Орнамент. Проект ограды с калиткой и воротами	4	10			2	1	Просмотр
65	Тема 5. Орнамент. Проект ограды с калиткой и воротами	4	11			2	1	Рубежный контроль
66	Тема 5. Орнамент. Проект ограды с калиткой и воротами	4	12			2	1	Просмотр
67	Тема 5. Орнамент. Проект ограды с калиткой и воротами	4	13			2	1	Просмотр
68	Тема 6. Малые архитектурные формы в средовом дизайне	4	14	2			1	Просмотр
69	Тема 6. Малые архитектурные формы в средовом дизайне	4	15			2	1	Просмотр
70	Тема 6. Малые архитектурные формы в средовом дизайне	4	16			2	1	Просмотр
71	Тема 6. Малые архитектурные формы в средовом дизайне	4	17			2	1	Просмотр
72	Тема 6. Малые архитектурные формы в средовом дизайне	4	18			2	1	Просмотр
73	Тема 6. Малые архитектурные формы в средовом дизайне	5	1	2			1	Опрос
74	Тема 6. Малые архитектурные формы в средовом дизайне	5	2	2			1	Опрос
75	Тема 6. Малые архитектурные формы в средовом дизайне	5	3			2	1	Опрос
76	Тема 6. Малые архитектурные формы в средовом дизайне	5	4			2	1	Просмотр
77	Тема 6. Малые архитектурные формы в средовом дизайне	5	5			2	1	Просмотр
78	Тема 6. Малые	5	6			2	1	Просмотр

	архитектурные формы в средовом дизайне							
79	Тема 6. Малые архитектурные формы в средовом дизайне	5	7			2	1	Просмотр
80	Тема 6. Малые архитектурные формы в средовом дизайне	5	8			2	1	Просмотр
81	Тема 6. Малые архитектурные формы в средовом дизайне	5	9			2	1	Просмотр
82	Тема 6. Малые архитектурные формы в средовом дизайне	5	10			2	1	Просмотр
83	Тема 7. Принцип ансамбля в проектировании.	5	11			2	1	Рубежный контроль
84	Тема 7. Принцип ансамбля в проектировании.	5	12			2	1	
	Тема 7. Принцип ансамбля в проектировании.	5	13			2	1	Просмотр
	Тема 7. Принцип ансамбля в проектировании.	5	14	2			1	Просмотр
	Тема 7. Принцип ансамбля в проектировании.	5	15			2	1	Просмотр
	Тема 7. Принцип ансамбля в проектировании.	5	16			2	1	Просмотр
	Тема 7. Принцип ансамбля в проектировании.	5	17			2	1	Просмотр
	Тема 7. Принцип ансамбля в проектировании.	5	18			2	1	Просмотр
	Тема 8. Объемно-пространственная композиция. Модуль.	6	1	2			1	Опрос
	Тема 8. Объемно-пространственная композиция. Модуль.	6	2	2			1	Опрос
	Тема 8. Объемно-пространственная композиция. Модуль.	6	3			2	1	Опрос
	Тема 8. Объемно-пространственная композиция. Модуль.	6	4			2	1	Просмотр
	Тема 8. Объемно-пространственная композиция. Модуль.	6	5			2	1	Просмотр
	Тема 8. Объемно-пространственная композиция. Модуль.	6	6			2	1	Просмотр
	Тема 8. Объемно-пространственная композиция. Модуль.	6	7			2	1	

Тема 8. Объемно-пространственная композиция. Модуль.	6	8			2	1	Просмотр
Тема 8. Объемно-пространственная композиция. Модуль.	6	9			2	1	Просмотр
Тема 9. Объемно-пространственный объект. «Стул»	6	10			2	1	Просмотр
Тема 9. Объемно-пространственный объект. «Стул»	6	11			2	1	Рубежный контроль
Тема 9. Объемно-пространственный объект. «Стул»	6	12			2	1	Просмотр
Тема 9. Объемно-пространственный объект. «Стул»	6	13			2	1	Просмотр
Тема 9. Объемно-пространственный объект. «Стул»	6	14	2			1	Просмотр
Тема 9. Объемно-пространственный объект. «Стул»	6	15			2	1	Просмотр
Тема 9. Объемно-пространственный объект. «Стул»	6	16			2	1	Просмотр
Тема 9. Объемно-пространственный объект. «Стул»	6	17			2	1	Просмотр
Тема 9. Объемно-пространственный объект. «Стул»	6	18			2	1	Зачет
Тема 9. Объемно-пространственный объект. «Стул»	7	1	2			1	Опрос
Тема 9. Объемно-пространственный объект. «Стул»	7	2	2			1	Опрос
Тема 9. Объемно-пространственный объект. «Стул»	7	3			2	1	Опрос
Тема 10. Проект элементов городской среды	7	4			2	1	Просмотр
Тема 10. Проект элементов городской среды	7	5			2	1	Просмотр
Тема 10. Проект элементов городской среды	7	6			2	1	Просмотр
Тема 10. Проект элементов городской среды	7	7			2	1	Просмотр
Тема 10. Проект элементов городской среды	7	8			2	1	Просмотр

Тема 10. Проект элементов городской среды	7	9			2	1	Просмотр
Тема 10. Проект элементов городской среды	7	10			2	1	Просмотр
Тема 10. Проект элементов городской среды	7	11			2	1	Рубежный контроль
Тема 10. Проект элементов городской среды	7	12			2	1	Просмотр
Тема 10. Проект элементов городской среды	7	13			2	1	Просмотр
Тема 10. Проект элементов городской среды	7	14	2			1	Просмотр
Тема 10. Проект элементов городской среды	7	15			2	1	Просмотр
Тема 11. Детская игровая площадка	7	16			2	1	Просмотр
Тема 11. Детская игровая площадка	7	17			2	1	Просмотр
Тема 11. Детская игровая площадка	7	18			2	1	Экзамен
Тема 11. Детская игровая площадка	8	1	2			4	Опрос
Тема 11. Детская игровая площадка	8	2	2			4	Опрос
Тема 11. Детская игровая площадка	8	3			4	2	Опрос
Тема 11. Детская игровая площадка	8	4			4	2	Просмотр
Тема 11. Детская игровая площадка	8	5			4	2	Просмотр
Тема 11. Детская игровая площадка	8	6			4	2	Просмотр
Тема 11. Детская игровая площадка	8	7			4	2	Просмотр
Тема 11. Детская игровая площадка	8	8			4	2	Просмотр
Тема 11. Детская игровая площадка	8	9			4	2	Просмотр
Тема 11. Детская игровая площадка	8	10			4	2	Просмотр
Тема 11. Детская игровая площадка	8	11			4	2	Рубежный контроль
Тема 11. Детская игровая площадка	8	12			4	2	Просмотр
Тема 11. Детская игровая площадка	8	13			4	2	Просмотр
Тема 11. Детская игровая площадка	8	14			4	2	Просмотр
Тема 11. Детская игровая площадка	8	15			4	2	Просмотр
Тема 11. Детская игровая	8	16			4	2	Просмотр

	площадка							
	Тема 11. Детская игровая площадка	8	17				6	Просмотр
	Тема 11. Детская игровая площадка	8	18				6	Просмотр

В соответствии с типовым положением о вузе к видам учебной работы в курс включены проблемные лекции предваряющие основные разделы дисциплины закрепляющиеся на семинарских занятиях и в ходе ведения самостоятельной работы. Помимо деятельностной основы в лекции включено использование интерактивных технологий как при демонстрации иллюстративного материала, так и при закреплении и рефлексии полученных знаний.

Рубежный контроль и зачет (экзамен) проводится в форме опроса и кафедрального просмотра.

Оценка выставляется коллегиально с учётом бально – рейтинговой системы.

Содержание дисциплины

Отмывка

Техника проектной графики в проектировании. Архитектурная отмывка. Работа с фломастерами. Работа с аэрографом

Отмывка на плоскости и при построении объема; Специфика изобразительных средств дизайнера среды. Техника работы с флопиками. Техника работы с аэрографом.

Цель: изучение специфики изобразительных средств при проектировании объектов в дизайне среды.

Практическое задание. «Отмывка на плоскости и при построении объема».

Задание1. Выдача задания. Работа над аксонометрией геометрических тел.

Задание2. Работа на планшете.

Цель работы: освоение и развитие навыков и умений при работе над архитектурно-проектной отмывкой.

Техника выполнения: акварель, «китайская» или чертежная тушь (черная).

Материалы и оборудование: планшет (55x75 см), лист акварельной бумаги, формат А-1, готовальня, рейсшина, кисть беличья №№ 14 – 20, линейка и угольник, простой карандаш 4Т, 2Т.

Форма отчетности: практическая работа, формат – А-1.

Задание для самостоятельной работы: копирование отмывки с образцов лучших студенческих работ (из методического фонда), формат А-4.

Форма отчетности: практическое задание, формат А-4.

Практическое задание. «Выполнение отмывки в объеме (куб, пирамида)».

Тональная растяжка в объеме. Построение геометрических фигур в объеме.

Задание 1. Выдача задания. Работа над аксонометрией геометрических тел.

Задание 2. Работа на планшете.

Цель работы: освоение и развитие навыков и умений в области архитектурно-проектной отмывки геометрических тел в объеме.

Техника выполнения: акварель, «китайская» или чертежная тушь (черная).

Материалы и оборудование: планшет 55x75 см., лист акварельной или чертежной бумаги (ватман) форматом А-1, готовальня, рейсшина, линейка, угольник, простой карандаш 4Т, 2Т; кисть беличья №№ 14 – 20.

Форма отчетности: практическая работа, формат А-1.

Задание для самостоятельной работы: продолжить работу по копированию образцов лучших студенческих работ, формат А-4.

Форма отчетности: практическая работа, формат А-4.

Практическое задание. «Выполнение отмывки тела вращения цилиндра и шара».

Занятие 1. Выдача задания. Работа над аксонометрией геометрических тел.

Занятие 2. Работа на планшете.

Цель работы: закрепление навыков по архитектурно-проектной отмывке геометрических тел в объеме.

Техника выполнения: акварель, «китайская» или чертежная тушь (черная).

Материалы и оборудование: планшет (55x75 см), лист акварельной или чертежной бумаги (ватман) форматом А-1, готовальня, рейсшина, линейка, угольник, кисть беличьья, простой карандаш.

Форма отчетности: практическая работа.

Задание для самостоятельной работы:

Выполнение отмывки парапета набережной Москвы-реки в техники архитектурно-проектной отмывки.

Форма отчетности: практическая работа, формат А-2.

Задание для самостоятельной работы:

Построение геометрических тел в объеме в техники работы с аэрографом.

Работа выполняется на планшете (55x75 см), на чертежной бумаге форматом А-1, чертежным инструментом, чертежной тушью.

Форма отчетности: практическая работа, формат А-1.

Работа с фломастерами.

Технология работы с профессиональными фломастерами

Специфика изобразительных средств в дизайне. Работа с «масками». Техника послойного нанесения слоёв графики.

Цель: изучение специфики изобразительных средств при проектировании объектов в дизайне среды.

Практическое занятие. Выполнение графических образцов флопиками.

Задание 1. Работа над выполнением масок для работ с флопиками.

Задание 2. Выполнение образцов.

Задание 3. Выполнение копии проектной подачи.

Задание 4. Подготовка к сдаче работы.

Задание 5. Сдача задания.

Цель работы: изучение приёмов и навыков работы с флопиками.

Техника исполнения: профессиональные фломастеры.

Материалы и оборудование: планшет (55x75 см), лист бумаги формат А-1, набор флопиков и маркеров, рейсшина, линейка, угольник, простой карандаш.

Форма отчетности: практическая работа.

Задание для самостоятельной работы: копирование отмывки с образцов лучших студенческих работ (из методического фонда), формат А-4.

Форма отчетности: практическое задание, формат А-4.

Сетчатый орнамент

Практическое задание. Сетчатый орнамент.

Задание 1. Выдача задания. Поиск эскиза орнамента.

Задание 2. Начало работы на планшете.

Задание 3. Продолжение работы на планшете.

Задание 4. Завершение работы на планшете.

Цель работы: освоение, развитие и закрепление навыков и умений в работе по созданию орнаментальной сетки (техника раппорта).

Задача: закрепление приёмов архитектурно-проектной отмывки.

Техника выполнения: цветная чертежная тушь.

Материалы и оборудование: планшет (55x75 см), лист акварельной или чертежной бумаги формат А-1, рейсшина, угольник, линейка, простой карандаш, кисть беличья, цветная чертежная тушь.

Форма отчетности: практическая работа.

Задание для самостоятельной работы:

копирование 3-х орнаментов из учебно-методического пособия «Орнамент XX века».

Форма отчетности: альбом (6 листов), формат А-4.

Технология проектных обмеров

Практическое занятие. Обмеры бытовых приборов.

Выполнение построения объемной композиции (в 3-х проекциях), её обмера и чертежа (с техническим разрезом).

Задание 1. Выдача задания. Обмеры предметов.

Задание 2. Перенесение эскиза на миллиметровку.

Задание 3. Начало работы на планшете.

Задание 4. Продолжение работы на планшете.

Задание 5. Продолжение работы на планшете.

Задание 6. Завершение работы на планшете.

Цель работы: освоение, развитие и закрепление навыков и умений в области технологии проектных обмеров.

Техника выполнения: тушь чертежная, краски, цветные и простой карандаши, «мягкие материалы».

Материалы и оборудование: планшет (55x75 см), лист чертежной бумаги (ватман), готовальня, рейсшина, линейка, угольник, миллиметровая бумага формата А-3, простой карандаш, чертежная тушь (черная).

Форма отчетности: практическая работа, формат А-3.

Задание для самостоятельной работы: выполнить обмеры своего рабочего места (стола и стула). Формат А-4. М. 1:10.

Форма отчетности: практическое задание, формат А-4, М. 1:10.

Контрольная Klausura: практическое задание.

Выполнение творческого задания по теме: «Обои» с применением различных проектных техник.

Кlausura рассчитана на 8 академических часов и является полностью самостоятельной работой. Оценивается компоновка в листе, передача художественного образа, оригинальность выбранного шрифта, техника исполнения, степень завершенности работы.

Техника выполнения: краски, «мягкие материалы», цветные карандаши.

Материалы и оборудование: планшет (55x75 см), лист чертежной бумаги (ватман) формата А-1, кисти: щетинная и беличья; щетки, макетный нож, готовальня, фактурная бумага, простой карандаш.

Форма отчетности: практическая работа.

Вопросы для самоконтроля:

1. Раскройте назначение обмеров в проектировании.
2. Перечислите основные этапы выполнения «обмеров» в проектировании.
3. Перечислите, какие проектные техники, использовались при выполнении задания.

Орнамент. Проект ограды с калиткой и воротами

Освоение языка средового дизайна, средств и методов, адекватных проектным задачам средового дизайна.

Основные: структура, наполнение, визуальная организация, идейно-образное содержание окружающей среды. Основные типы и виды окружающей среды. Эргономические параметры окружающей среды.

Практические задания. Проект ограды с калиткой и воротами.

Задание1 Выдача задания. Начало работы над эскизами.

Задание 2. Продолжение работы над эскизами. Утверждение окончательного варианта.

Задание 3. Поиск цветового решения.

Задание 4. Начало работы на планшете

Задание 5. Продолжение работы на планшете.

Задание 6. Завершение работы на планшете.

Цель работы: развитие и закрепление темы передачи текстуры и фактуры поверхностей.

Техника выполнения: любая.

Материалы и оборудование: планшет (55x75 см), кисти беличья и щетинная, щетки, макетный нож, фактурная бумага для оттисков, калька.

Форма отчетности: практическая работа.

Задание для самостоятельной работы:

Копия отмывки ионической капители, выполненной студентами предшествующих курсов.

Форма отчетности: практическое задание, формат А-2.

Вопросы для самоконтроля:

1. Перечислите основные требования к проектированию объекта;
2. Перечислите основные способы изготовления ограды;
3. Назовите основные узлы крепления ограды.

Малые архитектурные формы в средовом дизайне

Практическое задание. Пешеходный мостик в парковой зоне

Задание 1. Выдача задания. Работа с эскизами. Утверждение эскиза.

Задание 2. Черчение фронтальных проекций на миллиметровке.

Задание 3. Работа по выполнению макета.

Задание 4. Работа на планшете.

Задание 5. Подготовка к сдаче задания.

Задание 6. Сдача задания.

Цель работы: изучение принципов проектирования объектов средового дизайна.

Техника выполнения: проектная графика.

Материалы и оборудование: лист ватмана формата А-1, цветная бумага, калька, миллиметровка, макетный нож, клей ПВА.

Форма отчетности: практическая работа, 2 планшета 55x75, макет.

Практическое задание. Клаузура. «Шляпа».

Объемно-пространственная композиция. «Шляпа».

Занятие 1. Выдача задания. Работа с эскизами. Утверждение эскиза.

Занятие 2. Выполнение в материале.

Цель работы: освоение и развитие навыков и умений работы по созданию объёмно-пространственной композиции. Решение творческой задачи в заданный промежуток времени.

Техника выполнения: макетирование.

Материалы и оборудование: цветная бумага 2-х цветов, макетный нож, клей ПВА.

Форма отчетности: макет, М.1:1.

Задание для самостоятельной работы:

1. Копия товарного знака на сетке (20x20 см), формат А-3.
2. Альбом по стилизации из 10-ти листов с 2-мя изображениями на каждом листе, на сетке (10x10 см); формат А-4.

Форма отчетности: практическое задание, формат А-3; альбом, формат А-4.

Принцип ансамбля в проектировании.

Практическое задание. Контрольная клаузура. «Чайный сервиз с подносом».

Клаузура является полностью самостоятельной работой. Оценивается компоновка в листе, передача художественного образа, оригинальность и выразительность формы, техника исполнения, степень завершенности работы.

Цель работы: решение творческой задачи в заданный промежуток времени и контроль за освоением пройденного в течении триместра материала.

Техника выполнения: макетирование.

Материалы и оборудование: цветная бумага 2-х цветов, макетный нож, клей ПВА. **Форма отчетности:** макет, М.1:1.

Задание для самостоятельной работы:

1. Альбом по стилизации из 10-ти листов с 2-мя изображениями на каждом листе, формат А-4.

Форма отчетности: практическое задание, формат А-3; альбом, формат А-4.

Объемно-пространственная композиция. Модуль.

Основные требования к созданию рекламно-выставочного стенда.
Понятие модуль. Общие методические принципы дизайна среды.

Цель: изучение закономерностей в области зонирования внутреннего пространства и эргономики.

Практическое задание. Рекламно-выставочный стенд (6х6 м).

Задание 1. Разработка плана выставочного стенда. Эскизное расположение на доске.

Задание 2. Поиск цветового решения стенда.

Задание 3. Эскиз аксонометрии на планшете.

Задание 4. Работа над планшетом. Начало работы над макетом модуля.

Задание 5. Завершение работ.

Цель работы: получение знаний, в проектировании (зонировании) внутреннего пространства рекламно-выставочного стенда-модуля (пола, стен).
Необходимое оборудование рекламно-выставочного стенда: стеллажи, стол для переговоров, стулья и т.п.

Техника выполнения: макетирование. Аксонометрия.

Материалы и оборудование: Цветная бумага 2-х цветов, макетный нож, клей ПВА, планшет (75х55 см), бумага чертежная, формат А-1, готовальня, краски, кисти.

Форма отчетности: практическая работа: макет. М.1:1, планшет (75х55 см).

Задание для самостоятельной работы:

1. Плакат на одну из тем: «23 февраля», «8 Марта».

2. Объемно-пространственная композиция: «Цветы» 2 варианта.

Форма отчетности: Плакат: «Цветы» 2 варианта.

Вопросы для самоконтроля:

1. Перечислите основные требования к проектированию рекламно-выставочного стенда;

2. Объясните, что означает термин «зонирование»;

3. Объясните значение «зонирования» на формообразование в проектировании.

Контрольная клаузура. «Киоск».

Клаузура рассчитана на 8 академических часов и является полностью самостоятельной работой. Оценивается компоновка в листе, передача художественного образа, оригинальность и выразительность формы, техника исполнения, степень завершенности работы.

Цель работы: решение творческой задачи в заданный промежуток времени и контроль за освоением пройденного в течение семестра материала.

Создание объёмно-пространственного объекта. Выявление функции объекта и отражение её в форме и цвете.

Техника выполнения: макетирование.

Материалы и оборудование: Цветная бумага 2-х цветов, макетный нож, клей «Момент» и ПВА.

Форма отчетности: практическая работа, макет. М.1:20.

Вопросы для самоконтроля:

1. Перечислите цель и назначение выставочного стенда-модуля.
2. Перечислите основные требования к созданию проекта рекламно-выставочного стенда-модуля.
3. Объясните принцип выполнения построения стенда в изометрии, или перспективе.
4. Перечислите основные этапы работы над проектом и основные требования к его оформлению.

Объёмно-пространственный объект. «Стул»

Основные принципы формообразования в предметном дизайне.

Цель и задачи проектирования предметного объекта (стула) из вторичного сырья (упаковочный картон)

Принципы проектирования предметного объекта

Цель: изучение основных принципов формообразования в предметном дизайне.

Практическое занятие. Проект «Стул».

Конструкция стула из упаковочного картона.

Задание 1. Выдача задания и начало работ над эскизами.

Задание 2. Утверждение окончательного эскиза. Поиск цветового решения стула.

Задание 3. Изготовление макета стула. Завершение работы.

Цель работы: изучение закономерностей и принципов в области проектирования объекта предметного дизайна.

Задача: практическое освоение и развитие навыков конструирования бытовых объектов в предметном дизайне.

Техника выполнения: макетирование (без склеек).

Материалы и оборудование: картон, макетный нож.

Форма отчетности: практическая работа: макет М. 1:2.

Задание для самостоятельной работы: Плакат. Темы: 1. «1 Мая – день солидарности трудящихся». 2. «9 Мая – День победы над фашизмом». 3. «1 июня – День защиты детей». Формат А-1.

Форма отчетности: практическое задание, формат А-1.

Практическое занятие. Проект «Уличный рекламный стенд».

Цель работы: создание дизайн-проекта в виде макета (из бумаги 2-х цветов) в М. 1:20.

Техника выполнения: макетирование (без склеек).

Материалы и оборудование: картон, цветная бумага, макетный нож.

Форма отчетности: практическая работа. Макет М. 1:20.

Вопросы для самоконтроля:

1. Объясните основные приёмы конструирования в предметном дизайне;
2. Перечислите основные этапы работы по формообразованию объекта.
3. Перечислите основные требования к проектируемому объекту.
4. Объясните в какой проектной технике выполнен проект.

Проект элементов городской среды

Общие методические принципы проектирования дизайна среды.

Основные требования к формообразованию объектов средового дизайна. Формирование креативного мышления в процессе работы над созданием дизайн-проекта.

Соотнесение объекта проектирования с окружающей средой.

Связь объекта проектирования с человеком. Взаимосвязь окружающей среды, объекта проектирования и человека в единое целое.

Цель: изучение общих методических принципов проектирования дизайна среды.

Практическое задание. «Проект остановки городского наземного транспорта (с урной и скамейкой для сидения)».

Задание 1. Разработка плана выставочного стенда. Эскизное расположение на доске.

Задание 2. Поиск цветового решения стенда.

Задание 3. Эскиз аксонометрии на планшете.

Задание 4. Работа над планшетом. Начало работы над макетом модуля.

Задание 5. Завершение работ.

Цель работы: изучение закономерностей и принципов проектирования дизайна среды.

Задачи: освоение и развитие навыков и умений в области проектирования дизайна среды.

Техника выполнения: фронтальная проекция, аксонометрия, макетирование.

Материалы и оборудование: планшет 2 шт. 75x55 см., картон, цветная бумага, макетный нож

Форма отчетности: практическая работа на 2-х планшетах. Макет М. 1:20 или 1:15.

Задание для самостоятельной работы: выполнение объемно-пространственной композиции на передачу пространства посредством группировки объемов различных форм с учетом своеобразия организации пространства (центрального, направленного, расширяющегося, сужающегося) на формате А3.

Форма отчетности: практическое задание, формат А-3.

Контрольная клаузура. «Урна, скамейка, фонарь».

Клаузура рассчитана на 8 академических часов и является полностью самостоятельной работой. Оценивается компоновка в листе, передача художественного образа, оригинальность и выразительность формы, техника исполнения, степень завершенности работы.

Цель работы: закрепление знаний, навыков и умений в области формообразования и проектировании объектов средового дизайна.

Техника выполнения: макетирование.

Материалы и оборудование: картон, цветная бумага 2-х цветов,

макетный нож, клей «Момент» и ПВА.

Форма отчетности: практическая работа. Макет М.1:20.

Вопросы для самоконтроля:

1. Перечислите основные принципы в проектировании дизайн-объекта.
2. Перечислите основные требования к созданию дизайн-проекта.
3. Объясните основные требования к конструкции проекта.

4. Перечислите основные этапы работы над проектом.

Основные учебные технологии, используемые при изучении раздела: изучение теоретического материала, выполнение практических работ по заданным темам, решение и рассмотрение задач, разбор домашних заданий.

Примерные вопросы к зачету (экзамену):

1. *Какие инструменты используются при построении чертежей?*
2. *В чем особенности построения фигур в аксонометрии?*
3. *Каким образом осуществляется техника «отмывка»?*
4. *Опишите основные этапы проведения обмеров*
5. *Какие условные обозначения используются в архитектурно – строительных чертежах?*
6. *Что такое разрезы и сечения? Опишите принципы их построения*
7. *Какие типы конструкций Вы знаете?*
8. *Перечислите этапы работы конструктора над проектом*

5. Образовательные технологии

Принципы системно – деятельностного подхода наиболее актуальная форма организации учебной деятельности студентов на современном этапе развития образования. Позволяющий способствовать формированию общекультурных и профессиональных компетенций у студентов в соответствии с требованиями ФГОС ВПО. Данная технология является универсальной и прекрасно вписывается в принципы контекстного подхода.

Системно - деятельностный подход ставит достаточно четко сформулированные цели формирования общекультурных компетентностей и деятельностных способностей, что наиболее полно отвечает современным тенденциям развития образования во всем мире. Системно – деятельностный подход располагает теоретической концепцией, которая раскрывает методологические, педагогические, дидактические и психологические особенности основных его принципов. Надпредметный характер деятельностного подхода позволяет осуществить преемственность традиционной академической школы и новых концепций образования деятельностной направленности.

Предлагаемый подход имеет систему дидактических принципов позволяющих строить образовательный процесс студентов на качественно новом уровне:

Принцип деятельности, заключающийся в том, что студент, получая знания не в готовом виде, а, добывая их сам, осознает при этом содержание

и формы своей учебной деятельности, понимает и принимает систему ее норм, активно участвует в их совершенствовании, что способствует активному успешному формированию его общекультурных и профессиональных компетенций.

Принцип непрерывности - означает преемственность между этапами обучения на уровне технологии, содержания и методик.

Принцип целостности - последовательное моделирование в учебной деятельности студентов целостного содержания, форм и условий профессиональной деятельности специалистов. Это осуществление целенаправленного перехода от учебных заданий в процессе изучения дисциплины к выполнению различного рода композиций в процессе изучения дисциплины «Пропедевтика» и «Проект» и в последующем к квазипрофессиональным – выполнение проектов с моделированием производственной деятельности.

Принцип минимакса – заключается в реализации возможности освоения содержания дисциплины на максимальном для него уровне (определяемом зоной ближайшего развития) и обеспечить при этом усвоение социально безопасного минимума (государственного стандарта компетенций).

Принцип психологической комфортности – предполагает снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса, ориентация на реализацию идей педагогики сотрудничества, развитие диалоговых форм общения.

Принцип вариативности – предполагает формирование у студентов способностей к систематическому перебору вариантов и адекватному принятию решений в ситуациях выбора.

Принцип творчества – означает максимальную ориентацию на творческое, креативное начало в образовательном процессе, создание условий для приобретения студентами собственного опыта активной творческой деятельности.

Отметим, что предполагаемая система дидактических принципов обеспечивает формирование системы знаний, умений и навыков в соответствии с требованиями академической школы. Таким образом, она не отвергает традиционную систему фундаментальных знаний, а продолжает и развивает ее в направлении реализации современных целей образования.

Из вышеизложенного возможно заключить, что преимущества системы – деятельностного подхода к обучению заключаются в том, что:

- а) студент находится в деятельностной позиции;
- б) используется весь потенциал активности студента – от восприятия до принятия собственного решения при работе над заданием;
- в) знания получаются и усваиваются в контексте решаемой профессиональной ситуации, что способствует развитию познавательной и профессиональной мотивации;
- г) используется сочетание индивидуальных и коллективных форм работы со студентами, при ведущей роли коллективных, что дает возможность делиться творческими идеями, способами реализации их в работе, способами осуществления проекта с другими членами коллектива,

что приводит к развитию не только деловых, но и социальных качеств личности дизайнера;

д) студент-дизайнер учится использовать учебную информацию как средство деятельности, все более приобретающей черты профессиональной, что обеспечивает переход объективной информации в личностное знание, в профессиональные компетенции специалиста.

д) центральным звеном педагогического процесса становится развивающаяся творческая личность дизайнера;

г) в деятельностном обучении решается проблема интеграции учебной, научной и профессиональной деятельности студентов;

д) из объекта педагогических воздействий студент превращается в субъект, осуществляющий познавательную, профессиональную, социокультурную деятельность;

е) в контекстном обучении возможно использование любых педагогических технологий – традиционных и новых.

Активно формируются профессиональные компетенции студентов при выполнении самостоятельной работы, как на аудиторных, так и внеаудиторных занятиях.

Каждый вид деятельности будь – проблемная лекция, аудиторное занятие или самостоятельная работа предполагает наличие проблемы, которую студент учится преодолевать.

Данный процесс осуществляется на основе следующих структурных компонентов:

- выделение цели деятельности
- определение предмета деятельности
- планирование своей деятельности
- выбор средств деятельности
- рефлексия деятельности

Организуя самостоятельную работу студентов, преподаватель направляет и контролирует процесс добывания новых знаний, ставя перед ними проблему осуществления творческого применения полученной информации. Роль преподавателя в данной ситуации несет в себе функции управления деятельностью.

Для наиболее эффективного обучения, целесообразно разрабатывать задания для студентов, связанные с их будущей профессиональной деятельностью. Дизайнер, работающий в различных областях, должен владеть главными понятиями и общими проблемами искусства: теоретическими знаниями формообразования и композиционного построения художественных произведений, практическими графическими и прикладными навыками. Одновременно необходимо эффективно решать проблему вузовского обучения – проникновение основ фундаментальных наук в практические задания, в следствие этого, при обучении студент усваивал методологию решения практических работ на базе знаний фундаментальных дисциплин. Данный подход повышает мотивацию деятельности студентов к

дальнейшей профессиональной деятельности, т.к. они видят смысл в предложенных им заданиях и это активизирует их к освоению профессии.

6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов

Текущий контроль осуществляется в виде просмотров выполненных работ по темам дисциплины. В ходе данного контроля оценивается качество и количество работ, выполненных студентом.

Темы заданий соответствуют темам практических занятий.

Основные виды учебной деятельности студентов и их общая семестровая балльная оценка:

- *посещение всех лекционных и семинарских занятий – 10 баллов.*
- *самостоятельное изучение и освоение теоретических вопросов курса, и отражение в практической работе – 10 баллов.*
- *рубежный контроль – 10 баллов.*
- *своевременное выполнение всех текущих теоретических и практических заданий – 10 баллов.*
- *креативное выполнение всех текущих теоретических и практических заданий – 20 баллов.*
- *премиальные – 10 баллов.*
- *итого работа в течение семестра – 70 баллов.*

Зачетная сессия

Допускаются к сессии студенты, набравшие по итогам работы в семестре не менее 40 баллов и выше

В течение семестра максимальное количество баллов – 70 баллов

Шкала оценок/баллов за зачет(экзамен):

- «отлично» - 30 баллов

- «хорошо» - 20 баллов

- «удовлетворительно» - 15 баллов

- «неудовлетворительно» - менее 15 баллов

Итоговое количество складывается из баллов, накопленных в течение семестра и баллов, полученных на зачете.

В течении семестра максимальное количество баллов – 70, а на зачете - 30.

В итоге – 100 баллов.

Итоговая оценка ставится в зачетку и ведомость.

100-85 баллов – «отлично»

84 – 70 баллов – «хорошо»

69- 55 баллов – «удовлетворительно»

Менее 55 баллов – «неудовлетворительно»

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля) «Основы производственного мастерства»

а) основная литература:

1. _____ Борисова, И. Г.

Ландшафтное проектирование [Электронный ресурс] : учеб. пособие / И. Г. Борисова ; [Амурский гос. ун-т]. - Благовещенск : Амурский государственный университет, 2011. - 291 с., ил.

б) дополнительная литература:

1. _____ Ковешникова, Н. А.

Дизайн: история и теория : учеб. пособие / Н. А. Ковешникова. - 3-е изд. ; стер. - М. : Омега-Л, 2007. - 223 с. : ил. - (Университетский учебник). - Библиогр.: с.203-205. - ISBN 5-365-00643-7 : 156-09-.

в) программное обеспечение и Интернет-ресурсы

1. _____ <http://www.sdrussia.ru/>
2. _____ <http://www.rudesign.ru/>
3. _____ <http://architektonika.ru>
4. _____ <http://www.glazychev.ru>

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

1. Специализированные мастерские
2. Комплекс технических средств, позволяющих проецировать изображение из программ подготовки презентаций (экран, проектор, Notebook).
3. Доступ в Internet.
4. Цветной струйный принтер (формат бумаги А3).
5. Рабочие столы.
6. Планшеты.
7. Наглядные пособия.
- 8 Авторские методические пособия.
9. Авторские учебные пособия на электронных носителях.

•
•
• Документ составлен в соответствии с требованиями ФГОС ВПО с учетом рекомендаций ПрООП ВПО по направлению и профилю подготовки _____ .

Автор В.Д. Козловский

Рецензент(ы) _____

Документ одобрен на заседании _____

Заседание методического совета по качеству по направлению

т _____ года, протокол № _____

• _____