

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное учреждение
высшего профессионального образования
"Казанский (Приволжский) федеральный университет"
Высшая школа татаристики и тюркологии им.Габдуллы Тукая



УТВЕРЖДАЮ

Проректор
по образовательной деятельности КФУ
Проф. Таюрский Д.А.

"__" _____ 20__ г.

Программа дисциплины

История художественных технологий Б1.В.ДВ.5

Направление подготовки: 44.03.04 - Профессиональное обучение (дизайн интерьера)

Профиль подготовки: Дизайн интерьера

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: на базе СПО

Язык обучения: русский

Автор(ы):

Шакирова Г.Г.

Рецензент(ы):

Салахов Р.Ф.

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий(ая) кафедрой: Салахов Р. Ф.

Протокол заседания кафедры No ____ от "____" _____ 201__ г

Учебно-методическая комиссия Института филологии и межкультурной коммуникации (Высшая школа татаристики и тюркологии им.Габдуллы Тукая):

Протокол заседания УМК No ____ от "____" _____ 201__ г

Регистрационный No

Казань
2017

Содержание

1. Цели освоения дисциплины
2. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы
3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины /модуля
4. Структура и содержание дисциплины/ модуля
5. Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения
6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов
7. Литература
8. Интернет-ресурсы
9. Материально-техническое обеспечение дисциплины/модуля согласно утвержденному учебному плану

Программу дисциплины разработал(а)(и) старший преподаватель, б/с Шакирова Г.Г. Кафедра дизайна и национальных искусств Высшая школа татаристики и тюркологии им.Габдуллы Тукая, GGShakirova@kpfu.ru

1. Цели освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины Информационные технологии дизайна является ознакомление студентов с возможностью применения компьютерных технологий в профессиональной деятельности, а так же обучение основам работы в графических редакторах.

2. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы высшего профессионального образования

Данная учебная дисциплина включена в раздел " Б1.В.ДВ.5 Дисциплины (модули)" основной образовательной программы 44.03.04 Профессиональное обучение (дизайн интерьера) и относится к дисциплинам по выбору. Осваивается на 1 курсе, 1 семестр.

Данная учебная дисциплина включена в раздел " Б1.ДВ.3 Гуманитарный, социальный и экономический" основной образовательной программы 051000.62 Профессиональное обучение (дизайн интерьера) и относится к дисциплинам по выбору. Осваивается на 5 курсе, 10 семестр.

Для освоения дисциплины "Информационные технологии дизайна" студенты используют знания, умения, навыки, сформированные на предыдущем уровне образования.

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины /модуля

В результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции:

Шифр компетенции	Расшифровка приобретаемой компетенции
ПК-21 (профессиональные компетенции)	владеть готовностью к разработке, анализу и корректировке учебно-программной документации подготовки рабочих, специалистов, владеть общими профессиональными навыками работы с информационными технологиями и способностью их использования на практике
СК-2	быть готов готовность применять современные изобразительно-информационные технологии для обеспечения качества образовательного и проектно-творческого процесса
СК-7	быть готов к использованию полученных навыков по воссозданию формы предмета по чертежу (в трех проекциях) и изображению ее в изометрических и свободных проекциях, решению основных типов проектных задач, дизайн-проектированию промышленных изделий, графической продукции и средств визуальной коммуникации, компоновки и трехмерному компьютерному проектированию интерьера в профессиональной деятельности художника-дизайнера
СК-8	владеть стартовыми теоретическими и практическими навыками использования компьютерных технологий в сфере изобразительного творчества и проектно-творческой деятельности

В результате освоения дисциплины студент:

1. должен знать:

1. должен знать:

- устройство ПК;
- методы применения информационных технологий в дизайне;
- основные виды компьютерной графики;
- истории и тенденции развития компьютерной графики;
- устройство интерфейса современных графических редакторов;
- особенности, достоинства и недостатки векторной и растровой графики;
- отличия обработки растровых и векторных изображений;
- способы хранения графической информации;
- методы описания цветов в компьютерной графике - цветовые модели;
- способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;
- способы хранения изображений в файлах растрового и векторного формата;
- методы сжатия графических данных;
- проблемы преобразования графических файлов.

2. должен уметь:

2. должен уметь:

- ориентироваться в современных средствах компьютерной графики;
- подобрать необходимое программное обеспечение для решения поставленных задач;
- подобрать компьютер необходимой конфигурации для решения поставленных задач;
- осуществлять предпечатную подготовку графических документов.

3. должен владеть:

. должен владеть:

- методами использования информационных технологий для решения задач компьютерной графики;
- основными способами и средствами создания, хранения, передачи и обработки графической информации.

4. должен продемонстрировать способность и готовность:

- владеть готовностью к разработке, анализу и корректировке учебно-программной документации подготовки рабочих, специалистов, владеть общими профессиональными навыками работы с информационными технологиями и способностью их использования на практике.
- быть готов готовность применять современные изобразительно-информационные технологии для обеспечения качества образовательного и проектно-творческого процесса.
- быть готов к использованию полученных навыков по воссозданию формы предмета по чертежу (в трех проекциях) и изображению ее в изометрических и свободных проекциях, решению основных типов проектных задач, дизайн-проектированию промышленных изделий, графической продукции и средств визуальной коммуникации, компоновки и трехмерному компьютерному проектированию интерьера в профессиональной деятельности художника-дизайнера.
- владеть стартовыми теоретическими и практическими навыками использования компьютерных технологий в сфере изобразительного творчества и проектно-творческой деятельности.

4. Структура и содержание дисциплины/ модуля

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных(ые) единиц(ы) 108 часа(ов).

Форма промежуточного контроля дисциплины экзамен в 1 семестре.

Суммарно по дисциплине можно получить 100 баллов, из них текущая работа оценивается в 50 баллов, итоговая форма контроля - в 50 баллов. Минимальное количество для допуска к зачету 28 баллов.

86 баллов и более - "отлично" (отл.);

71-85 баллов - "хорошо" (хор.);

55-70 баллов - "удовлетворительно" (удов.);

54 балла и менее - "неудовлетворительно" (неуд.).

4.1 Структура и содержание аудиторной работы по дисциплине/ модулю

Тематический план дисциплины/модуля

N	Раздел Дисциплины/ Модуля	Семестр	Неделя семестра	Виды и часы аудиторной работы, их трудоемкость (в часах)			Текущие формы контроля
				Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	
1.	Тема 1. Тема 1. Введение в Информационные технологии дизайна.	1	1	2	0	0	Устный опрос
2.	Тема 2. Тема 2. Аппаратное обеспечение компьютера.	1	1	1	0	0	Устный опрос
3.	Тема 3. Тема 3. Устройства ввода и вывода данных.	1	2	1	0	0	Устный опрос
4.	Тема 4. Тема 4. Программное обеспечение.	1	2	1	0	0	Тестирование
5.	Тема 5. Тема 5. Виды компьютерной графики.	1	1	2	0	0	Творческое задание
6.	Тема 6. Тема 6. Хранение изображений.	1		1	0	0	Тестирование
7.	Тема 7. Тема 7. Знакомство с растровой графикой на примере создания открытки в программе Adobe Photoshop.	1		6	8	0	
8.	Тема 8. Тема 8. Знакомство с векторной графикой на примере создания открытки в программе Corel Draw.	1		6	8	0	Творческое задание
	Тема . Итоговая форма контроля	1		0	0	0	Экзамен

N	Раздел Дисциплины/ Модуля	Семестр	Неделя семестра	Виды и часы аудиторной работы, их трудоемкость (в часах)			Текущие формы контроля
				Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	
Итого				20	16	0	

4.2 Содержание дисциплины

Тема 1. Тема 1. Введение в Информационные технологии дизайна.

лекционное занятие (2 часа(ов)):

1.1 Основные черты современных информационных технологий. 1.2 История информационных технологий. 1.3. Компьютерные технологии в проектной, научной и образовательной деятельности дизайнера

Тема 2. Тема 2. Аппаратное обеспечение компьютера.

лекционное занятие (1 часа(ов)):

2.1 Внутренние устройства системного блока. 2.2 Конфигурация ПК для графического дизайна. 2.3 Устройства ввода данных: клавиатура, мышь, графические планшеты.

Тема 3. Тема 3. Устройства ввода и вывода данных.

лекционное занятие (1 часа(ов)):

3.1 Информационные технологии перевода изображений и документов в цифровой формат. 3.2 Сканеры. Типы сканеров, принцип работы. Характеристики. 3.3 Сканирование и обработка графики. 3.4 Особенности использования сканеров для профессиональных задач в дизайне. 3.5 Устройства вывода данных. 3.6 мониторы (на базе ЭЛТ, ЖК, сенсорные, газо-плазменные). 3.7 Характеристики мониторов, настройка. 3.8 Мониторы для профессиональной графики. 3.9 принтеры (струйные, лазерные, светодиодные, термовосковые, сублимационные), 3.10 плоттеры 3.11 фотонаборный аппарат 3.12 проекционные устройства.

Тема 4. Тема 4. Программное обеспечение.

лекционное занятие (1 часа(ов)):

4.1 Виды программного обеспечения. 4.2 Программные средства для работы дизайнера.

Тема 5. Тема 5. Виды компьютерной графики.

лекционное занятие (2 часа(ов)):

8.1 Виды компьютерной графики 8.2 Структура, свойства, преимущества и недостатки растровой и векторной графики.

Тема 6. Тема 6. Хранение изображений.

лекционное занятие (1 часа(ов)):

6.1 Способы сжатия изображений. 6.2 Форматы хранения изображения 7. Представление цвета в компьютерной графике. 6.3 Цветовые модели CMYK и RGB. 6.4 Преимущества и недостатки цветковых моделей CMYK и RGB

Тема 7. Тема 7. Знакомство с растровой графикой на примере создания открытки в программе Adobe Photoshop.

лекционное занятие (6 часа(ов)):

создание корпоративной поздравительной открытки на новый год в программе Adobe Photoshop.

практическое занятие (8 часа(ов)):

создание корпоративной поздравительной открытки на новый год в программе Adobe Photoshop.

Тема 8. Тема 8. Знакомство с векторной графикой на примере создания открытки в программе Corel Draw.

лекционное занятие (6 часа(ов)):

создание корпоративной поздравительной открытки на новый год в программе Corel Draw.

практическое занятие (8 часа(ов)):

создание корпоративной поздравительной открытки на новый год в программе Corel Draw.

4.3 Структура и содержание самостоятельной работы дисциплины (модуля)

N	Раздел Дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды самостоятельной работы студентов	Трудоемкость (в часах)	Формы контроля самостоятельной работы
1.	Тема 1. Тема 1. Введение в Информационные технологии дизайна.	1	1	повторение материала лекций, поиск дополнительной информации в литературе и интернет ресурсах	1	опрос
2.	Тема 2. Тема 2. Аппаратное обеспечение компьютера.	1	1	повторение материала лекций, поиск дополнительной информации в литературе и интернет ресурсах	1	опрос
3.	Тема 3. Тема 3. Устройства ввода и вывода данных.	1	2	повторение материала лекций, поиск дополнительной информации в литературе и интернет ресурсах	1	опрос
4.	Тема 4. Тема 4. Программное обеспечение.	1	2	повторение материала лекций, поиск дополнительной информации в литературе и интернет ресурсах	1	опрос
5.	Тема 5. Тема 5. Виды компьютерной графики.	1	1	повторение материала лекций, поиск дополнительной информации в литературе и интернет ресурсах	2	опрос

N	Раздел Дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды самостоятельной работы студентов	Трудоемкость (в часах)	Формы контроля самостоятельной работы
6.	Тема 6. Тема 6. Хранение изображений.	1		повторение материала лекций, поиск дополнительной информации в литературе и интернет ресурсах	1	опрос
7.	Тема 7. Тема 7. Знакомство с растровой графикой на примере создания открытки в программе Adobe Photoshop.	1		создание открытки в программе Adobe Photoshop.	5	просмотр
8.	Тема 8. Тема 8. Знакомство с векторной графикой на примере создания открытки в программе Corel Draw.	1		создание открытки в программе Corel Draw.	6	просмотр
	Итого				18	

5. Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения

Лекции

- Запись материала лекции
- Устный опрос
- Просмотр видеоматериалов

Семинары

- Выступление на семинаре

Самостоятельная работа

- Чтение специальной литературы, поиск необходимой информации в Интернет-ресурсах
- Посещение и участие в научно-практических конференциях
- Научные доклады по актуальным вопросам информационных технологий в дизайне.

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

Тема 1. Тема 1. Введение в Информационные технологии дизайна.

опрос , примерные вопросы:

Вопросы: 1 Основные черты современных информационных технологий. 2 История информационных технологий. 3 Компьютерные технологии в проектной, научной и образовательной деятельности дизайнера

Тема 2. Тема 2. Аппаратное обеспечение компьютера.

опрос , примерные вопросы:

4 Внутренние устройства системного блока. 5 Конфигурация ПК для графического дизайна. 6 Устройства ввода данных: клавиатура, мышь, графические планшеты.

Тема 3. Тема 3. Устройства ввода и вывода данных.

опрос , примерные вопросы:

7 Информационные технологии перевода изображений и документов в цифровой формат. 8 Сканеры. Типы сканеров, принцип работы. Характеристики. 9 Сканирование и обработка графики. 10 Особенности использования сканеров для профессиональных задач в дизайне. 11 Устройства вывода данных. 12 мониторы (на базе ЭЛТ, ЖК, сенсорные, газо-плазменные). 13 Характеристики мониторов, настройка. 14 Мониторы для профессиональной графики. 15 принтеры (струйные, лазерные, светодиодные, термовосковые, сублимационные), 16 плоттеры 17 фотонаборный аппарат 18 проекционные устройства.

Тема 4. Тема 4. Программное обеспечение.

опрос , примерные вопросы:

12 Виды программного обеспечения. 13 Программные средства для работы дизайнера.

Тема 5. Тема 5. Виды компьютерной графики.

опрос , примерные вопросы:

14 Виды компьютерной графики 15 Структура, свойства, преимущества и недостатки растровой и векторной графики.

Тема 6. Тема 6. Хранение изображений.

опрос , примерные вопросы:

16 Способы сжатия изображений. 17 Форматы хранения изображения 18 Представление цвета в компьютерной графике. 19 Цветовые модели CMYK и RGB. 20 Преимущества и недостатки цветковых моделей CMYK и RGB

Тема 7. Тема 7. Знакомство с растровой графикой на примере создания открытки в программе Adobe Photoshop.

просмотр , примерные вопросы:

21 основные приемы обработки растровых изображений

Тема 8. Тема 8. Знакомство с векторной графикой на примере создания открытки в программе Corel Draw.

просмотр, примерные вопросы:

22 Применение программы для работы с растровой графикой Corel Draw. основные приемы работы с векторными изображениями

Тема . Итоговая форма контроля

Примерные вопросы к экзамену:

Примерные вопросы к экзамену:

Вопросы к экзамену

1. Отрасль информационных технологий.
2. Основные черты современных информационных технологий.
3. Информационная инфраструктура.
4. Информационные системы.
5. История развития информационных технологий.
6. Программное обеспечение.
7. Конфигурация ПК для графического дизайна.
8. Устройства ввода данных
9. Информационные технологии перевода изображений и документов в цифровой формат.
10. Сканеры. Типы сканеров, принцип работы. Характеристики.
11. Виды, характеристики мониторов, настройка.
12. Виды и характеристики устройств вывода данных
13. Виды программного обеспечения.
14. Программные средства для работы дизайнера.
15. Представление цвета в компьютерной графике.

16. Цветовые модели CMYK и RGB.
17. Преимущества и недостатки цветowych моделей CMYK и RGB
18. Виды компьютерной графики.
19. Области применения компьютерной графики.
20. Истории и тенденции развития компьютерной графики
21. Преимущества и недостатки растровой графики
22. Преимущества и недостатки векторной графики
23. Особенности 3d графики
24. Сравнительные характеристики растровой и векторной графики.
25. Структура растровой графики
26. Структура векторной графики
27. Применение программы для работы с растровой графикой Adobe Photoshop.
28. Применение программы для работы с растровой графикой Corel Draw.
29. основные приемы обработки растровых изображений
30. основные приемы работы с векторными изображениями
31. Способы сжатия изображений.
32. Форматы хранения изображения
33. Предпечатная подготовка.
34. Основные характеристики устройств вывода изображений.

7.1. Основная литература:

1. Максимов Н. В. Информационные технологии в профессиональной деятельности: учебное пособие / Н.В. Максимов, Т.Л. Партыка, И.И. Попов. - М.: Форум, 2010. - 496 с.
<http://www.znanium.com/bookread.php?book=180612> ЭБС "Знаниум"
2. Васильев Г.А. Технологии производства рекламной продукции: Учеб.пособие / Г.А. Васильев, В.А. Поляков, А.А. Романов. - М.: Вузовский учебник: ИНФРА-М, 2010. - 272 с.
<http://www.znanium.com/bookread.php?book=196365> ЭБС "Знаниум"
3. Толстикова И.И. Мировая культура и искусство [Электронный ресурс]: Учебное пособие / И.И. Толстикова; Науч. ред. А.П. Садохин. - М.: Альфа-М: ИНФРА-М, 2011. - 416 с.- Режим доступа: <http://znanium.com/bookread.php?book=226262> ЭБС "Знаниум"

7.2. Дополнительная литература:

- Хроленко А.Т. Современные информационные технологии для гуманитария: Практическое руководство / А.Т. Хроленко, А.В. Денисов. - М.: Флинта: Наука, 2007. - 128 с.
<http://www.znanium.com/bookread.php?book=320764> ЭБС "Знаниум"

7.3. Интернет-ресурсы:

- egraphic - <http://egraphic.ru/>
Render.ru - <http://www.render.ru/>
Информационные технологии - <http://technologies.su/>
Компьютерная Графика и Мультимедиа - <http://cgm.computergraphics.ru/>
научно-технический и научно-производственный журнал - <http://novtex.ru/IT/>

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины(модуля)

Освоение дисциплины "История художественных технологий" предполагает использование следующего материально-технического обеспечения:

Освоение дисциплины "Информационные технологии дизайна" предполагает использование следующего материально-технического обеспечения:

Мультимедийная аудитория, вместимостью более 60 человек. Мультимедийная аудитория состоит из интегрированных инженерных систем с единой системой управления, оснащенная современными средствами воспроизведения и визуализации любой видео и аудио информации, получения и передачи электронных документов. Типовая комплектация мультимедийной аудитории состоит из: мультимедийного проектора, автоматизированного проекционного экрана, акустической системы, а также интерактивной трибуны преподавателя, включающей тач-скрин монитор с диагональю не менее 22 дюймов, персональный компьютер (с техническими характеристиками не ниже Intel Core i3-2100, DDR3 4096Mb, 500Gb), конференц-микрофон, беспроводной микрофон, блок управления оборудованием, интерфейсы подключения: USB, audi, HDMI. Интерактивная трибуна преподавателя является ключевым элементом управления, объединяющим все устройства в единую систему, и служит полноценным рабочим местом преподавателя. Преподаватель имеет возможность легко управлять всей системой, не отходя от трибуны, что позволяет проводить лекции, практические занятия, презентации, вебинары, конференции и другие виды аудиторной нагрузки обучающихся в удобной и доступной для них форме с применением современных интерактивных средств обучения, в том числе с использованием в процессе обучения всех корпоративных ресурсов. Мультимедийная аудитория также оснащена широкополосным доступом в сеть интернет. Компьютерное оборудование имеет соответствующее лицензионное программное обеспечение.

Компьютерный класс, представляющий собой рабочее место преподавателя и не менее 15 рабочих мест студентов, включающих компьютерный стол, стул, персональный компьютер, лицензионное программное обеспечение. Каждый компьютер имеет широкополосный доступ в сеть Интернет. Все компьютеры подключены к корпоративной компьютерной сети КФУ и находятся в едином домене.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВПО и учебным планом по направлению 051000.62 "Профессиональное обучение (дизайн интерьера)" и профилю подготовки Дизайн интерьера .

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВПО и учебным планом по направлению 44.03.04 "Профессиональное обучение (дизайн интерьера)" и профилю подготовки Дизайн интерьера .

Автор(ы):

Шакирова Г.Г. _____

"__" _____ 201__ г.

Рецензент(ы):

Салахов Р.Ф. _____

"__" _____ 201__ г.