



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова»



УТВЕРЖДАЮ  
Директор ИСАиИ  
О.С. Логунова

17.02.2020 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

**КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА**

Направление подготовки (специальность)

54.03.02 ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОЕ ИСКУССТВО И НАРОДНЫЕ ПРОМЫСЛЫ

Уровень высшего образования - бакалавриат  
Программа подготовки - академический бакалавриат

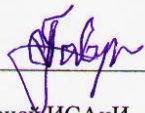
Форма обучения  
очная

Институт/ факультет	Институт строительства, архитектуры и искусства
Кафедра	Художественной обработки материалов
Курс	4
Семестр	7, 8

Магнитогорск  
2020 год

Рабочая программа составлена на основе ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.02 ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОЕ ИСКУССТВО И НАРОДНЫЕ ПРОМЫСЛЫ (уровень бакалавриата) (приказ Минобрнауки России от 12.01.2016 г. № 10)

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры Художественной обработки материалов 10.02.2020, протокол № 6

Зав. кафедрой  С.А. Гаврицков

Рабочая программа одобрена методической комиссией ИСАиИ 17.02.2020 г. протокол № 5

Председатель  О.С. Логунова

Рабочая программа составлена:

доцент кафедры ХОМ, канд. пед. наук.  Т.А. Аверьянова

Рецензент:

Директор ИП Вандышев,  
член Союза Дизайнеров России,

 Е.М. Вандышев

## Лист актуализации рабочей программы

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2021 - 2022 учебном году на заседании кафедры Художественной обработки материалов

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ С.А. Гаврицков

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2022 - 2023 учебном году на заседании кафедры Художественной обработки материалов

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ С.А. Гаврицков

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2023 - 2024 учебном году на заседании кафедры Художественной обработки материалов

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ С.А. Гаврицков

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2024 - 2025 учебном году на заседании кафедры Художественной обработки материалов

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ С.А. Гаврицков

### 1 Цели освоения дисциплины (модуля)

- развитие у студентов личностных качеств, а также формирование общепрофессиональных и профессиональных компетенций в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.02 "Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы";

- освоение специальных знаний в области компьютерных технологий проектирования изделий ДПИ с системах автоматизированного проектирования;

- овладение студентами необходимым и достаточным уровнем компетенций в рамках учебной дисциплины «Компьютерная графика».

В области воспитания целью является развитие у обучающихся личностных качеств, способствующих их творческой активности, общекультурному росту и социальной мобильности, умения работать индивидуально и в коллективе, ответственности, самостоятельности, гражданственности, приверженности этическим ценностям, целеустремленности и настойчивости в достижении целей.

В области профессиональной подготовки целью является формирование профессиональных компетенций, позволяющих выпускнику успешно работать в избранной сфере декоративно-прикладного искусства и народных промыслов и быть высококвалифицированным и конкурентоспособным на ранке труда.

### 2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Компьютерная графика входит в вариативную часть учебного плана образовательной программы.

Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:

Пластическое моделирование

Технический рисунок

Конструирование и макетирование

Проектная деятельность

Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:

Производственная – преддипломная практика

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

Подготовка к защите и защита выпускной квалификационной работы

### 3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины (модуля) «Компьютерная графика» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения
ОК-1 способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	
Знать	- основные определения и понятия при создании объектов ДПИ; - основные понятия и принципы формообразования; - основные определения понятий композиционных средств и свойств.
Уметь	- выделять наиболее эффективные методы исследований, используемых в работе над созданием объектов; - применять полученные знания в профессиональной деятельности; - использовать их на междисциплинарном уровне.

Владеть	- основными навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности в процессе составления и выполнения проектирования изделий ДПИ.
ОК-3 готовностью к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала	
Знать	- основные этапы проектирования изделий декоративно-прикладного искусства; - основные правила составления технологических карт и процесс сборки изделий.
Уметь	- выделять наиболее эффективные методы исследований, используемых в работе над проектом с применением информационно-коммуникационных технологий; - применять полученные знания в профессиональной деятельности; - использовать их на междисциплинарном уровне; - решать стандартные задачи профессиональной с применением информационно-коммуникационных технологий.
Владеть	- владеть культурой мышления, способен к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей её достижения; - наиболее эффективными практическими навыками составления технического задания по исполнению заданного объекта.
ОПК-4 способностью владеть современной шрифтовой культурой и компьютерными технологиями, применяемыми в дизайн-проектировании	
Знать	- основные задачи и этапы выполнения различных объектов из различных шрифтовых композиций; - основные этапы и принципы проектирования изделий с использованием шрифтов.
Уметь	- выделять наиболее эффективные методы исследований, используемых в работе над построением необходимой документации с применением шрифтовых композиций; - применять полученные знания в профессиональной деятельности; - использовать их на междисциплинарном уровне.
Владеть	- основными навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности к разработке проектировании художественных объектов с применением шрифтовых композиций.
ПК-4 способностью к определению целей, отбору содержания, организации проектной работы, синтезированию набора возможных решений задачи или подходов к выполнению проекта, готовностью к разработке проектных идей, основанных на творческом подходе к поставленным задачам, созданию комплексных функциональных и композиционных решений	
Знать	- основные определения и понятия проектирования, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи; - основные цели, задачи и правила композиционных задач; - определения процессов художественного проектирования и композиционного исследования.

Уметь	<ul style="list-style-type: none"><li>- выделять наиболее эффективные методы композиционного исследования;</li><li>- обсуждать способы эффективного решения композиционных задач;</li><li>- применять знания в профессиональной деятельности;</li><li>- корректно выражать и аргументировано обосновывать положения предметной области знания.</li></ul>
Владеть	<ul style="list-style-type: none"><li>- наиболее эффективными практическими навыками творческого исполнения основанного на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи;</li><li>- способами демонстрации умения анализировать композиционное формообразование;</li><li>- методами композиционного формообразования;</li><li>- практическими умениями и навыками использования различных методов композиционного формообразования;</li><li>- творческим исполнением основными методами решения задач в области проектирования.</li></ul>

#### 4. Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 7 зачетных единиц 252 акад. часов, в том числе:

- контактная работа – 192,2 акад. часов;
- аудиторная – 192 акад. часов;
- внеаудиторная – 0,2 акад. часов
- самостоятельная работа – 59,8 акад. часов;

Форма аттестации - зачет, зачет с оценкой

Раздел/ тема дисциплины	Семестр	Аудиторная контактная работа (в акад. часах)			Самостоятельная работа студента	Вид самостоятельной работы	Форма текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации	Код компетенции
		Лек.	лаб. зан.	практ. зан.				
1. Основы создания изделий ДПИ в различных программах.								
1.1 Изучить программу Paint и использовать её возможности в создании одного изделия ДПИ.	7			16/10И	4	Выполнение практических работ, предусмотренных рабочей программой дисциплины.	Проверка практических заданий.	ОК-1, ОК-3, ОПК-4, ПК-4
1.2 Изучить программу CorelDraw и использовать её возможности в создании одного изделия ДПИ.				40/14И	4	Выполнение практических работ, предусмотренных рабочей программой дисциплины.	Проверка практических заданий.	ОК-1, ОК-3, ОПК-4, ПК-4
1.3 Изучить программу Adobe Photoshop и использовать её возможности в создании одного изделия ДПИ.				40/12И	4	Выполнение практических работ, предусмотренных рабочей программой дисциплины.	Проверка практических заданий.	ОК-1, ОК-3, ОПК-4, ПК-4
1.4 Изучить программу Adobe Illustrator и использовать её возможности в создании одного изделия ДПИ.				30/10И	4	Выполнение практических работ, предусмотренных рабочей программой дисциплины.	Проверка практических заданий.	ОК-1, ОК-3, ОПК-4, ПК-4
Итого по разделу				126/46И	17,9			
Итого за семестр				126/46И	16		зачёт	
2. Создание комплекта изделий ДПИ в одной из компьютерных программ.								

2.1 Чертежный способ проектирования изделий ДПИ.	8			22/7И	15	Выполнение практических работ, предусмотренных рабочей программой дисциплины.	Проверка практических заданий.	ОК-1, ОК-3, ОПК-4, ПК-4
2.2 Методы проектирования изделий.				22/7И	15	Выполнение практических работ, предусмотренных рабочей программой дисциплины.	Проверка практических заданий.	ОК-1, ОК-3, ОПК-4, ПК-4
2.3 Конструкция изделий как основа проектирования.				22/8И	10,9	Выполнение практических работ, предусмотренных рабочей программой дисциплины.	Проверка практических заданий.	ОК-1, ОК-3, ОПК-4, ПК-4
Итого по разделу				66/22И	41,9			
Итого за семестр				66/22И	40,9		зао	
Итого по дисциплине				192/68 И	59,8		зачет, зачет с оценкой	ОК-1, ОК-3, ОПК-4, ПК-4



## 5 Образовательные технологии

Реализация компетентностного подхода предусматривает использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся.

При обучении студентов дисциплине «Компьютерная графика» следует осуществлять следующие образовательные технологии:

1. Традиционные образовательные технологии ориентируются на организацию образовательного процесса, предполагающую прямую трансляцию знаний от преподавателя к студенту (преимущественно на основе объяснительно-иллюстративных методов обучения).

Формы учебных занятий с использованием традиционных технологий:

Практическое занятие, посвященное освоению конкретных умений и навыков по предложенному алгоритму.

2. Технологии проблемного обучения – организация образовательного процесса, которая предполагает постановку проблемных вопросов, создание учебных проблемных ситуаций для стимулирования активной познавательной деятельности студентов.

Формы учебных занятий с использованием технологий проблемного обучения:

Практическое занятие в форме практикума – организация учебной работы, направленная на решение комплексной учебно-познавательной задачи, требующей от студента применения как научно-теоретических знаний, так и практических навыков.

3. Технологии проектного обучения – организация образовательного процесса в соответствии с алгоритмом поэтапного решения проблемной задачи или выполнения учебного задания. Проект предполагает совместную учебно-познавательную деятельность группы студентов, направленную на выработку концепции, установление целей и задач, формулировку ожидаемых результатов, определение принципов и методик решения поставленных задач, планирование хода работы, поиск доступных и оптимальных ресурсов, поэтапную реализацию плана работы, презентацию результатов работы, их осмысление и рефлексию.

Основные типы проектов:

Творческий проект, как правило, не имеет детально проработанной структуры; учебно-познавательная деятельность студентов осуществляется в рамках рамочного задания, подчиняясь логике и интересам участников проекта, жанру конечного результата (праздник, издание, экскурсия и т.п.).

4. Интерактивные технологии – организация образовательного процесса, которая предполагает активное и нелинейное взаимодействие всех участников, достижение на этой основе лично значимого для них образовательного результата. Наряду со специализированными технологиями такого рода принцип интерактивности прослеживается в большинстве современных образовательных технологий.

Формы учебных занятий с использованием специализированных интерактивных технологий:

Семинар-дискуссия – коллективное обсуждение какого-либо спорного вопроса, проблемы, выявление мнений в группе (межгрупповой диалог, дискуссия как спор-диалог).

5. Информационно-коммуникационные образовательные технологии – организация образовательного процесса, основанная на применении специализированных программных сред и технических средств работы с информацией.

Формы учебных занятий с использованием информационно-коммуникационных технологий:

Практическое занятие в форме презентации – представление результатов проектной или исследовательской деятельности с использованием специализированных

программных средств.

## **6 Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся**

Представлено в приложении 1.

## **7 Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации**

Представлены в приложении 2.

## **8 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)**

### **а) Основная литература:**

1. Герасев, В. А. Декоративно-прикладное искусство Урала : учебное пособие / В. А. Герасев, В. В. Канунников ; МГТУ. - Магнитогорск : [МГТУ], 2017. - 199 с. : ил., фот. - URL: <https://magtu.informsystema.ru/uploader/fileUpload?name=3261.pdf&show=dcatalogues/1/1137180/3261.pdf&view=true> (дата обращения: 01.09.2020). - Макрообъект. - Текст : электронный. - ISBN 978-5-9967-0917-5. - Имеется печатный аналог.

2. Жданова, Н. С. Визуальное восприятие объектов дизайна и декоративно-прикладного искусства : учебное пособие [для вузов] / Н. С. Жданова ; Магнитогорский гос. технический ун-т им. Г. И. Носова. - Магнитогорск : МГТУ им. Г. И. Носова, 2019. - 1 CD-ROM. - ISBN 978-5-9967-1705-7. - Загл. с титул. экрана. - URL : <https://magtu.informsystema.ru/uploader/fileUpload?name=3951.pdf&show=dcatalogues/1/1532451/3951.pdf&view=true> (дата обращения: 01.09.2020). - Макрообъект. - Текст : электронный. - Сведения доступны также на CD-ROM.

### **б) Дополнительная литература:**

1. Канунников, В. В. Проектирование декоративно-прикладных изделий. Понятия и определения : учебное пособие / В. В. Канунников, А. И. Норец ; МГТУ. - Магнитогорск : МГТУ, 2018. - 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). - Загл. с титул. экрана. - URL: <https://magtu.informsystema.ru/uploader/fileUpload?name=3717.pdf&show=dcatalogues/1/1527669/3717.pdf&view=true> (дата обращения: 01.09.2020). - Макрообъект. - Текст : электронный. - Сведения доступны также на CD-ROM.

2. Киселев, Г. М. Информационные технологии в педагогическом образовании : учебник для бакалавров / Г. М. Киселев, Р. В. Бочкова. - 3-е изд., стер. - Москва : Издательско-торговая корпорация «Дашков и К°», 2020. — 300 с. - ISBN 978-5-394-03468-8. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1093196> (дата обращения: 01.09.2020). – Режим доступа: по подписке.

3. Решетникова, Е. С. Компьютерная графика в дизайне и проектировании : учебное пособие / Е. С. Решетникова, Т. В. Усатая, Д. Ю. Усатый ; МГТУ. - Магнитогорск : МГТУ, 2015. - 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). - Загл. с титул. экрана. - URL: <https://magtu.informsystema.ru/uploader/fileUpload?name=1487.pdf&show=dcatalogues/1/1124016/1487.pdf&view=true> (дата обращения: 01.09.2020). - Макрообъект. - Текст : электронный. - Сведения доступны также на CD-ROM.

4. Савельева, И. А. Компьютерная графика и геометрические основы моделирования : учебное пособие / И. А. Савельева, Е. С. Решетникова ; МГТУ. - Магнитогорск : МГТУ, 2016. - 119 с. : ил., табл. - URL: <https://magtu.informsystema.ru/uploader/fileUpload?name=2270.pdf&show=dcatalogues/1/1129781/2270.pdf&view=true> (дата обращения: 01.09.2020). - Макрообъект. - Текст : электронный. - Имеется печатный аналог.

### **в) Методические указания:**

Лактионова, Ю. С. Практикум по компьютерной графике и анимации :

практикум / Ю. С. Лактионова, И. Д. Белоусова, Л. С. Брябрина ; Магнитогорский гос. технический ун-т им. Г. И. Носова. - Магнитогорск : МГТУ им. Г. И. Носова, 2019. - 1 CD-ROM. - Загл. с титул. экрана. - URL : <https://magtu.informsystema.ru/uploader/fileUpload?name=4110.pdf&show=dcatalogues/1/1533930/4110.pdf&view=true> (дата обращения: 01.09.2020). - Макрообъект. - Текст : электронный. - Сведения доступны также на CD-ROM.

#### г) Программное обеспечение и Интернет-ресурсы:

##### Программное обеспечение

Наименование ПО	№ договора	Срок действия лицензии
MS Windows 7 Professional(для классов)	Д-1227-18 от 08.10.2018	11.10.2021
MS Office 2007 Professional	№ 135 от 17.09.2007	бессрочно
Adobe Photoshop CS 5 Academic Edition	К-113-11 от 11.04.2011	бессрочно
CorelDraw X4 Academic Edition	К-92-08 от 25.07.2008	бессрочно

##### Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Название курса	Ссылка
Электронная база периодических изданий East View Information Services, ООО	<a href="https://dlib.eastview.com/">https://dlib.eastview.com/</a>
Национальная информационно-аналитическая система – Российский индекс научного цитирования	URL: <a href="https://elibrary.ru/project_risc.asp">https://elibrary.ru/project_risc.asp</a>
Поисковая система Академия Google (Google Scholar)	URL: <a href="https://scholar.google.ru/">https://scholar.google.ru/</a>
Информационная система - Единое окно доступа к информационным ресурсам	URL: <a href="http://window.edu.ru/">http://window.edu.ru/</a>
Российская Государственная библиотека. Каталоги	<a href="https://www.rsl.ru/ru/4readers/catalogues/">https://www.rsl.ru/ru/4readers/catalogues/</a>
Электронные ресурсы библиотеки МГТУ им. Г.И. Носова	<a href="http://magtu.ru:8085/marcweb2/Default.asp">http://magtu.ru:8085/marcweb2/Default.asp</a>
Университетская информационная система РОССИЯ	<a href="https://uisrussia.msu.ru">https://uisrussia.msu.ru</a>

#### 9 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает:

Учебные аудитории для проведения практических занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации: Мультимедийные средства хранения, передачи и представления информации. Комплекс тестовых заданий для проведения промежуточных и рубежных контролей.

Помещение для самостоятельной работы обучающихся: Персональные компьютеры с пакетом MS Office, выходом в Интернет и с доступом в электронную информационно-образовательную среду университета

Помещения для хранения профилактического обслуживания учебного оборудования: Шкафы для хранения учебно-методической документации, учебного оборудования и учебно-наглядных пособий.

## Приложение 1

### Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

#### *Примерная структура и содержание раздела:*

По дисциплине «Компьютерная графика» предусмотрена аудиторная и внеаудиторная самостоятельная работа обучающихся.

Аудиторная самостоятельная работа студентов предполагает выполнение практических работ.

#### *Примерные аудиторные практические работы (АПР):*

##### **Раздел 1. Основы создания изделий ДПИ в различных программах.**

АПР №1. Изучить программу Paint и использовать её возможности в создании одного изделия ДПИ.

Задание 1: Изучить программу Paint, используя методический материал.

Задание 2: Создать простые элементы, формы, объекты в Paint, используя панель инструментов.

Задание 3: Реализовать возможности Paint в процессе проектирования изделия ДПИ.

АПР №2. Изучить программу CorelDraw и использовать её возможности в создании одного изделия ДПИ.

Задание 1: Изучить программу CorelDraw, используя методический материал.

Задание 2: Создать простые элементы, формы, объекты в CorelDraw, используя панель инструментов.

Задание 3: Реализовать возможности CorelDraw в процессе создания изделия ДПИ.

АПР №3. Изучить программу Adobe Photoshop и использовать её возможности в создании одного изделия ДПИ.

Задание 1: Изучить программу Adobe Photoshop, используя методический материал.

Задание 2: Создать простые элементы, формы, объекты в Adobe Photoshop, используя панель инструментов.

Задание 3: Реализовать возможности Adobe Photoshop в процессе создания изделия ДПИ.

АПР №4. Изучить программу Adobe Illustrator и использовать её возможности в создании одного изделия ДПИ.

Задание 1: Изучить программу Adobe Illustrator, используя методический материал.

Задание 2: Создать простые элементы, формы, объекты в Adobe Illustrator, используя панель инструментов.

Задание 3: Реализовать возможности Adobe Illustrator в процессе создания изделия ДПИ.

##### **Раздел 2. Создание комплекта изделий ДПИ в одной из компьютерных программ.**

АПР №1. Чертежный способ проектирования изделий ДПИ.

Задание 1: На формате А4 разработка эскизов, поиск форм по заданным темам.

Задание 2: На формате А4 выполнение чертежей изделия.

Задание 3: Выполнить чертеж изделия ДПИ (можно для ВКР) в любой из изученных программ по Вашему выбору.

АПР № 2. Методы проектирования изделий.

Задание 1: Компонировка стилизованных форм на плоскости.

Задание 2: Наложение, врезка, группировка.

АПР №3. Конструкция изделий как основа проектирования.

- Задание 1: Выполнение изделия на основе конструкции.  
Задание 2: Предложение различных видов конструкции.  
Задание 3: Воплощение дипломного планшета (изделие ДПИ, ювелирное изделие, комплект изделий) в любой из изученных программ по Вашему выбору.

### ***Примерные индивидуальные домашние задания (ИДЗ):***

#### **Раздел 1. Основы создания изделий ДПИ в различных программах.**

ИДЗ №1. Изучить программу Paint и использовать её возможности в создании одного изделия ДПИ.

Задание: Определить возможности Paint для создания изделий ДПИ.

Результат выполнения данного задания можно представить в таблице, или в Paint, или в другом виде.

ИДЗ №2. Изучить программу CorelDraw и использовать её возможности в создании одного изделия ДПИ.

Задание: Определить возможности CorelDraw для создания изделий ДПИ.

Результат выполнения данного задания можно представить в таблице, или на листах в CorelDraw, или в другом виде.

ИДЗ №3. Изучить программу Adobe Photoshop и использовать её возможности в создании одного изделия ДПИ.

Задание: Определить возможности Adobe Photoshop для создания изделий ДПИ.

Результат выполнения данного задания можно представить в таблице, или в Adobe Photoshop, или в другом виде.

ИДЗ №4. Изучить программу Adobe Illustrator и использовать её возможности в создании одного изделия ДПИ.

Задание: Определить возможности Adobe Illustrator для создания изделий ДПИ.

Результат выполнения данного задания можно представить в таблице, или в Adobe Illustrator, или в другом виде.

#### **Раздел 2. Создание комплекта изделий ДПИ в одной из компьютерных программ.**

ИДЗ №1. Чертежный способ проектирования изделий ДПИ.

Задание 1: Подготовить изображения аналогов (15-20 шт.) - основа эскизов.

Задание 2: Закончить чертеж изделия ДПИ в любой из изученных программ по Вашему выбору.

ИДЗ № 2. Методы проектирования изделий.

Задание 1: Изучить этапы выполнения текста из различных шрифтовых композиций.

Задание 2: Использовать стилизацию в шрифтовых композициях.

ИДЗ №3. Конструкция изделий как основа проектирования.

Задание 1: Разметить дипломный планшет для расположения на нем чертежа, текста, изображения изделия ДПИ в любой из изученных программ по Вашему выбору.

Задание 2: Завершить дипломный планшет (изделие ДПИ, ювелирное изделие, комплект изделий) в любой из изученных программ по Вашему выбору.

Задание 3: Представить все этапы работы над созданием дипломного планшета в итоговой презентации.

## Приложение 2

### 7. Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

#### а) Планируемые результаты обучения и оценочные средства для проведения промежуточной аттестации:

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
<b>ОК-1</b> – способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу		
Знать	<ul style="list-style-type: none"> <li>- основные определения и понятия при создании объектов ДПИ;</li> <li>- основные понятия и принципы формообразования;</li> <li>- основные определения понятий композиционных средств и свойств.</li> </ul>	Теоретические вопросы: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Декоративно-прикладное искусство.</li> <li>2. Виды изделий ДПИ.</li> <li>3. Понятие и принципы формообразования.</li> <li>4. Основные композиционные приемы.</li> <li>5. Основные композиционные средства.</li> </ol>
Уметь	<ul style="list-style-type: none"> <li>- выделять наиболее эффективные методы исследований, используемых в работе над созданием объектов;</li> <li>- применять полученные знания в профессиональной деятельности;</li> <li>- использовать их на междисциплинарном уровне.</li> </ul>	Практические задания: <p>Задание 1: На формате А4 разработка эскизов, поиск форм по заданным темам.</p> <p>Задание 2: На формате А4 выполнение чертежей изделия.</p> <p>Задание 3: Выполнить чертеж изделия ДПИ (можно для ВКР) в любой из изученных программ по Вашему выбору.</p>
Владеть	<ul style="list-style-type: none"> <li>- основными навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности в процессе составления и выполнения проектирования изделий ДПИ.</li> </ul>	Практические задания: <p>Задание 1: Подготовить изображения аналогов (15-20 шт.) - основа эскизов.</p> <p>Задание 2: Закончить чертеж изделия ДПИ в любой из изученных программ по Вашему выбору.</p>
<b>ОК-3</b> – готовностью к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала		
Знать	<ul style="list-style-type: none"> <li>- основные этапы проектирования изделий декоративно-прикладного искусства;</li> <li>- основные правила составления технологических карт и процесс сборки изделий.</li> </ul>	Теоретические вопросы: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Этапы проектирования изделий декоративно-прикладного искусства.</li> <li>2. Основные правила составления технологических карт и процесс сборки изделий.</li> </ol>
Уметь	<ul style="list-style-type: none"> <li>- выделять наиболее эффективные методы исследований, используемых в работе над проектом с применением информационно-коммуникационных технологий;</li> <li>- применять полученные знания в профессиональной деятельности;</li> <li>- использовать их на междисциплинарном уровне;</li> <li>- решать стандартные задачи профессиональной с применением</li> </ul>	Практические задания: <p>Задание 1: Изучить программу Paint, используя методический материал.</p> <p>Задание 2: Создать простые элементы, формы, объекты в Paint, используя панель инструментов.</p> <p>Задание 3: Реализовать возможности Paint в процессе проектирования изделия ДПИ.</p> <p>Задание 4: Изучить программу CorelDraw, используя методический материал.</p>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
	информационно-коммуникационных технологий.	Задание 5: Создать простые элементы, формы, объекты в CorelDraw, используя панель инструментов. Задание 6: Реализовать возможности CorelDraw в процессе проектирования изделия ДПИ.
Владеть	<ul style="list-style-type: none"> <li>- владеть культурой мышления, способен к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей её достижения;</li> <li>- наиболее эффективными практическими навыками составления технического задания по исполнению заданного объекта.</li> </ul>	<p>Практические задания:</p> <p>Задание 1: Определить возможности CorelDraw для проектирования изделий ДПИ. Результат выполнения данного задания можно представить в таблице, или на листах в CorelDraw, или в другом виде.</p> <p>Задание 2: Определить возможности Paint для создания изделий ДПИ. Результат выполнения данного задания можно представить в таблице, или в Paint, или в другом виде.</p>
<b>ОПК-4</b> – способностью владеть современной шрифтовой культурой и компьютерными технологиями, применяемыми в дизайн-проектировании		
Знать	<ul style="list-style-type: none"> <li>- основные задачи и этапы выполнения различных объектов из различных шрифтовых композиций;</li> <li>- основные этапы и принципы проектирования изделий с использованием шрифтов.</li> </ul>	<p>Теоретические вопросы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Этапы выполнения объектов из различных шрифтовых композиций.</li> <li>2. Принципы проектирования изделий с использованием шрифтов.</li> </ol>
Уметь	<ul style="list-style-type: none"> <li>- выделять наиболее эффективные методы исследований, используемых в работе над построением необходимой документации с применением шрифтовых композиций;</li> <li>- применять полученные знания в профессиональной деятельности;</li> <li>- использовать их на междисциплинарном уровне.</li> </ul>	<p>Практические задания:</p> <p>Задание 1: Изучить этапы выполнения текста из различных шрифтовых композиций.</p> <p>Задание 2: Использовать стилизацию в шрифтовых композициях.</p>
Владеть	<ul style="list-style-type: none"> <li>- основными навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности к разработке проектировании художественных объектов с применением шрифтовых композиций.</li> </ul>	<p>Практическое задание:</p> <p>Задание 1: Разметить дипломный планшет для расположения на нем чертежа, текста, изображения изделия ДПИ в любой из изученных программ по Вашему выбору.</p> <p>Задание 2: Завершить дипломный планшет (изделие ДПИ, ювелирное изделие, комплект изделий) в любой из изученных программ по Вашему выбору.</p> <p>Задание 3: Представить все этапы работы над созданием дипломного</p>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
		планшета в итоговой презентации.
<b>ПК-4</b> – способностью к определению целей, отбору содержания, организации проектной работы, синтезированию набора возможных решений задачи или подходов к выполнению проекта, готовностью к разработке проектных идей, основанных на творческом подходе к поставленным задачам, созданию комплексных функциональных и композиционных решений		
Знать	<ul style="list-style-type: none"> <li>- основные определения и понятия проектирования, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи;</li> <li>- основные цели, задачи и правила композиционных задач;</li> <li>- определения процессов художественного проектирования и композиционного исследования.</li> </ul>	<p>Теоретические вопросы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Основные понятия проектирования изделий.</li> <li>2. Концептуальный подход к решению художественных задач.</li> <li>3. Творческий подход к решению художественных задач.</li> <li>4. Процессы художественного проектирования.</li> <li>5. Процессы композиционного исследования.</li> </ol>
Уметь	<ul style="list-style-type: none"> <li>- выделять наиболее эффективные методы композиционного исследования;</li> <li>- обсуждать способы эффективного решения композиционных задач;</li> <li>- применять знания в профессиональной деятельности;</li> <li>- корректно выражать и аргументировано обосновывать положения предметной области знания.</li> </ul>	<p>Практические задания:</p> <p>Задание 1: Изучить программу Adobe Photoshop, используя методический материал.</p> <p>Задание 2: Создать простые элементы, формы, объекты в Adobe Photoshop, используя панель инструментов.</p> <p>Задание 3: Реализовать возможности Adobe Photoshop в процессе создания изделия ДПИ.</p> <p>Задание 4: Изучить программу Adobe Illustrator, используя методический материал.</p> <p>Задание 5: Создать простые элементы, формы, объекты в Adobe Illustrator, используя панель инструментов.</p> <p>Задание 6: Реализовать возможности Adobe Illustrator в процессе создания изделия ДПИ.</p> <p>Задание 7: Компоновка стилизованных форм на плоскости.</p> <p>Задание 8: Наложение, врезка, группировка.</p>
Владеть	<ul style="list-style-type: none"> <li>- наиболее эффективными практическими навыками творческого исполнения основанного на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи;</li> <li>- способами демонстрации умения анализировать композиционное формообразование;</li> <li>- методами композиционного</li> </ul>	<p>Практические задания:</p> <p>Задание 1: Определить возможности Adobe Photoshop для создания изделий ДПИ. Результат выполнения данного задания можно представить в таблице, или в Adobe Photoshop, или в другом виде.</p> <p>Задание 2: Определить возможности Adobe Illustrator для создания изделий ДПИ. Результат выполнения данного</p>



Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
	формообразования; - практическими умениями и навыками использования различных методов композиционного формообразования; - творческим исполнением основными методами решения задач в области проектирования.	задания можно представить в таблице, или в Adobe Illustrator, или в другом виде. Задание 4: Все созданные изделия представить в итоговой презентации. Задание 5: Выполнение изделия на основе конструкции. Задание 6: Предложение различных видов конструкции. Задание 7: Воплощение дипломного планшета (изделие ДПИ, ювелирное изделие, комплект изделий) в любой из изученных программ по Вашему выбору.

**б) Порядок проведения промежуточной аттестации, показатели и критерии оценивания:**

Экзамен по данной дисциплине проводится в устной форме по экзаменационным билетам, каждый из которых включает 2 теоретических вопроса и одно практическое задание.

**Показатели и критерии оценивания экзамена:**

- на оценку **«отлично»** (5 баллов) – обучающийся демонстрирует высокий уровень сформированности компетенций, всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, свободно выполняет практические задания, свободно оперирует знаниями, умениями, применяет их в ситуациях повышенной сложности.
- на оценку **«хорошо»** (4 балла) – обучающийся демонстрирует средний уровень сформированности компетенций: основные знания, умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации.
- на оценку **«удовлетворительно»** (3 балла) – обучающийся демонстрирует пороговый уровень сформированности компетенций: в ходе контрольных мероприятий допускаются ошибки, проявляется отсутствие отдельных знаний, умений, навыков, обучающийся испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.
- на оценку **«неудовлетворительно»** (2 балла) – обучающийся демонстрирует знания не более 20% теоретического материала, допускает существенные ошибки, не может показать интеллектуальные навыки решения простых задач.
- на оценку **«неудовлетворительно»** (1 балл) – обучающийся не может показать знания на уровне воспроизведения и объяснения информации, не может показать интеллектуальные навыки решения простых задач.