

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Байханов Исмаил Баумуратович  
Должность: **МИНИСТЕРСТВО ПРОВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
Дата подписания: 13.07.2023 15:00:03 **ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**  
Уникальный программный идентификатор: 442c337cd125e1d014f62698c9d813e502697 **ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**  
442c337cd125e1d014f62698c9d813e502697 **ЧЕЧЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**  
442c337cd125e1d014f62698c9d813e502697 **КАФЕДРА ТЕХНОЛОГИИ И ДИЗАЙНА**

Утверждаю:  
Зав.каф.: М.А. Джамалдинова  
  
  
(подпись)

Протокол №9 заседания  
кафедры от 27.04. 2023г.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ

### Направление подготовки

54.03.01. Дизайн

### Профиль подготовки

«Дизайн костюма»

### Квалификация

бакалавр

Форма обучения:

**очно-заочная**

Год набора 2023

**Грозный, 2023**

# 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

## 1.1. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Б1.О.02.04. «Цифровые технологии в дизайне» относится к обязательным дисциплинам модуля «Коммуникативный модуль» образовательной программы подготовки бакалавров по профилю «Дизайн костюма» направления 54.03.01- «Дизайн», опирается на теоретические положения, формируемые предшествующими базовыми дисциплинами: философия, логика, этика. Дисциплина читается в третьем семестре.

## 1.2. Цель освоения дисциплины

**Целью дисциплины** являются: сформировать компетенции обучающегося в области современных цифровых технологий в проектировании цифровой, виртуальной среды средствами графического дизайна.

## 1.3. Планируемые результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Показатели достижения компетенции
ОПК-6. Способен решать задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	ОПК-6.1. сущность и значение информации в развитии современного общества, основные понятия и категории информации; методы и средства поиска, получения, хранения, анализа и переработки информации из различных источников и баз данных; основные операционные системы, файловые структуры и пользовательские интерфейсы; основные требования информационной безопасности; ОПК-6.2. современные информационные ресурсы и компьютерные технологии дизайна; принципы работы с современным программным обеспечением для автоматизации процессов дизайн- проектирования; ОПК-6.3. управлять информацией и средствами её трансляции; ориентироваться в форматах получения и предоставления информации; использовать компьютерные, сетевые и информационные технологии; пользоваться информационно	знать планирование процесса технологического разработки дизайн объекта в 3-D. - уметь анализировать и планировать процессы технологического разработки дизайн объекта в 3-D. -владеть навыками оценки материально-технической базы организации и ее использования в процессе разработки дизайн-проекта в 3-D. - знать производственные этапы создания художественно - технических решений в процессе работы над дизайнпроектом объекта в 3-D. - уметь оптимизировать работы по созданию художественно - технических решений дизайн-проекта объекта в 3-D. -владеть навыками оптимизации работы по созданию художественно - технических решений и

	<p>вычислительной техникой и программным обеспечением для профессиональной работы в различных областях графического дизайна;</p> <p>ОПК-6.4. решать задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности</p> <p>ОПК-6.5. современной профессиональной информационно-технической базой и навыками работы с ней; доступом к основным профессиональным информационным ресурсам;</p> <p>ОПК-6.6. информационной и библиографической культурой;</p> <p>навыками работы с информационно-коммуникационным оборудованием;</p>	внедрения новых технологических приемов в процессе работы над дизайн объектом в 3-D
--	--	---

#### 1.4. Объем дисциплины

**Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з.е. (108 академических часа)**

Вид учебной работы	Кол-во академических часов
	3 семестр
<b>4.1. Объем контактной работы обучающихся</b>	<b>108/3</b>
<b>4.1.1. аудиторная работа</b>	32
В том числе:	
Лекции	16
Практические занятия, семинары, в том числе практическая подготовка	16
<b>4.1.2. внеаудиторная работа</b>	
В том числе:	
индивидуальная работа обучающихся с преподавателем	

курсовое проектирование/работа	
групповые, индивидуальные консультации и иные виды учебной деятельности, предусматривающие групповую или индивидуальную работу обучающихся с преподавателем	
<b>4.2. Объем самостоятельной работы обучающихся</b>	49
в том числе часов, выделенных на подготовку к экзамену	27

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Тематическое планирование дисциплины

№	Наименование темы дисциплины	Общая трудоемкос ть в академ. часах	Трудоемкость по видам учебных занятий (в академ. часах)			
			Лекции	Лаб (пр.подгот)	Пр/пр.под гот	СР
1	Тема 1. Традиционные и интерактивные цифровые	27/0,75	6/0,16		5/0,13	16/ 0,4
2	Тема 2. Перенос интерактивных технологий в традиционные графические техники	26/0,72	5/,13		5/0,13	16/0,4
3	Тема 3. Тенденции развития цифровых технологий в дизайне	28/0,77	5/0,13		6/0,16	17/0,4
4	<b>Курсовое проектирование/работа</b>	X		X		
5	<b>Подготовка к экзамену/зачету</b>	27/0,75				
<b>ИТОГО</b>		108/3	16/0,4		16/0,4	49/1,3

### 2.2. Содержание разделов дисциплины

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание дисциплины (дидактические единицы) <i>(для педагогических профилей наполняется с учетом ФГОС основного общего и среднего общего образования)</i>
1	Тема 1. Традиционные и интерактивные цифровые	Характеристики делового общения. Психологические аспекты коммуникаций. Конфликты и барьеры в деловом общении. Вербальные коммуникации. Значение слушания в деловом общении.

2	Тема 2. Перенос интерактивных технологий в традиционные графические техники	Русский речевой этикет. Межличностное и групповое взаимодействие. Формы деловой коммуникации. Невербальные коммуникации. Имидж делового человека.
3	Тема 3. Тенденции развития цифровых технологий в дизайне	Общая характеристика коммуникативной стороны делового взаимодействия Коммуникативные типы деловых партнеров Экстравертированный и интровертированный типы деловых отношений

### 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ

#### 3.1. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

№	Наименование раздела дисциплины	Вид самостоятельной работы обучающихся
1	Раздел 1. Традиционные и интерактивные цифровые	Чтение специальной литературы по разделу. Работа с конспектами лекций. Подготовка реферата или доклада по теме.
		Подготовка к выполнению самостоятельного практического задания. Написание научной статьи по теме.
2	Раздел 2. Перенос интерактивных технологий в традиционные графические техники	Чтение специальной литературы по разделу. Работа с конспектами лекций. Подготовка реферата или доклада по теме. Подготовка к выполнению самостоятельного практического задания. Написание научной статьи по теме.
3	Раздел 3. Тенденции развития цифровых технологий в дизайне	Чтение специальной литературы по разделу. Работа с конспектами лекций. Подготовка реферата или доклада по теме. Подготовка к выполнению самостоятельного практического задания. Написание научной статьи по теме.

#### 3.2. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы дисциплины (модуля)

Виды литературы	Автор, наименование издания, город, издательство, год	Количество часов, обеспеченных указанной	Количество обучающихся	Количество экземпляров в библиотеке	Режим доступа ЭБС/электронный носитель (CD/DVD)	Обеспеченность обучающихся литературой,

		Ауд./Сам ост.				
1	2	3	4	5	6	7
Основная литература	Советов, Б. Я. Информационные технологии : учебник для среднего профессионального образования / Б. Я. Советов, В. В. Цехановский. — 7-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 327 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-06399-8. — Текст : электронный //		28	-	Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <a href="https://urait.ru/bcode/511557">https://urait.ru/bcode/511557</a>	100%
	Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 208 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-07962-3. — Текст : электронный //		28		Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <a href="https://urait.ru/bcode/515504">https://urait.ru/bcode/515504</a>	100%
	Гаврилов, М. В. Информатика и информационные технологии : учебник для вузов / М. В. Гаврилов, В. А. Климов. — 5-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 355 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-15819-9. — Текст : электронный //		28		Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <a href="https://urait.ru/bcode/509820">https://urait.ru/bcode/509820</a>	100%
Дополнительная литература	Основы информационных технологий : учебное пособие / С.В. Назаров [и др.].. — Москва, Саратов : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 530 с. — ISBN 978-5-449703392. — Текст : электронный //		28	-	Электроннобиблиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <a href="https://www.iprbookshop.ru/89454.html">https://www.iprbookshop.ru/89454.html</a>	100%
	Информационные технологии в профессиональной деятельности: краткий курс лекций / Елинова Г.Г.. — Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2004. — 40 с. — Текст : электронный //		28		Электроннобиблиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <a href="https://www.iprbookshop.ru/51513.html">https://www.iprbookshop.ru/51513.html</a>	100%
	Бирюков А.Н. Процессы управления информационными технологиями:		28		Электроннобиблиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <a href="https://www.iprbookshop.ru/51513.html">https://www.iprbookshop.ru/51513.html</a>	100%

учебное пособие / Бирюков А.Н. — Москва, Саратов: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 262 с. — ISBN 978-5-4497-0355-2. — Текст :				чная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <a href="https://www.iprbookshop.ru/89467.html">https://www.iprbookshop.ru/89467.html</a>	
---	--	--	--	---	--

### 3.2.1. Интернет-ресурсы

1. Цифровой образовательный ресурс IPR SMART ([www.iprbookshop.ru](http://www.iprbookshop.ru))
2. Образовательная платформа «ЮРАЙТ» (<https://urait.ru/>).
3. Электронно-библиотечная система «Лань» (<https://e.lanbook.com/>).
4. МЭБ (Межвузовская электронная библиотека) НГПУ. (<https://icdlib.nspu.ru/>).
5. НАУЧНАЯ ЭЛЕКТРОННАЯ БИБЛИОТЕКА eLIBRARY.RU(<https://www.elibrary.ru/>)
6. СПС «КонсультантПлюс» (<http://www.consultant.ru>)

### 3.3. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Для осуществления образовательного процесса по дисциплине необходима следующая материально-техническая база:

Помещения для осуществления образовательного процесса	Перечень основного оборудования (с указанием кол-ва посадочных мест)	Адрес (местоположение)
<b>Аудитория для проведения лекционных занятий</b>		
Лекционная аудитория – ауд. 510	Преподавательский стол- 1 шт., преподавательский стул- 2 шт, ученические компьютерные столы- 5 шт., стулья- 5 шт., интерактивная доска- 1 шт., проектор – 1, компьютер с выходом в Интернет-5.	Уч. корпус № 3 г. Грозный, ул. С.Кишиевой, 33.
<b>Аудитории для проведения практических занятий, контроля успеваемости</b>		
Аудитория для практических занятий – ауд. 5- 10	Преподавательский стол- 1 шт., преподавательский стул- 2 шт, ученические компьютерные столы- 5 шт., стулья- 5 шт., интерактивная доска- 1 шт., проектор – 1, компьютер с выходом в Интернет-5.	Уч. корпус № 3 г. Грозный, ул. С.Кишиевой, 33.
<b>Помещения для самостоятельной работы</b>		

Читальный зал библиотеки ЧГПУ	Компьютеры с выходом в Интернет и доступом в электронную информационно-образовательную среду вуза. Мебель (столы ученические, стулья ученические) на 50 посадочных мест.	Электронный читальный зал, этаж 2 Библиотечнокомпьютерный центр г. Грозный, ул. Субры Кишиевой, 33
-------------------------------	--	---

#### 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ / МОДУЛЯ

##### 4.1. ХАРАКТЕРИСТИКА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины / модуля осуществляется преподавателем в процессе проведения практических и лабораторных занятий, контрольных работ, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований и т.д.

№ п/п	Наименование темы (раздела) с контролируемым содержанием	Код и наименование проверяемых компетенций	Оценочные средства	
			текущий контроль	промежуточная аттестация
1.	Раздел 1. Традиционные и интерактивные цифровые	ОПК-6. Способен решать задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	Устный опрос/тесты/выполнение практических заданий	Контрольная работа
2.	Раздел 2. Перенос интерактивных технологий в традиционные графические техники	ОПК-6. Способен решать задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационнокоммуникационных технологий и	Устный опрос/тесты/выполнение практических заданий	Контрольная работа
		с учетом основных требований информационной безопасности		
3.	Раздел 3. Тенденции развития цифровых технологий в дизайне	ОПК-6. Способен решать задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	Устный опрос/тесты/выполнение практических заданий	Контрольная работа
	<i>Курсовая работа (проект)</i>	X	X	X



	<i>Учебная практика</i>	X	X	X
	<i>Производственная практика</i>	X	X	X

## 4.2. Оценочные средства для проведения текущего контроля успеваемости

### 4.2.1. Наименование оценочного средства: устные вопросы

Список вопросов для проведения устных опросов

1. Особенности проектирования презентационной интерактивной среды.
2. Преимущества мультимедийной презентации
3. Виды и формы интерактивных сред.
4. Области применения компьютерной графики.
5. Способы представления изображений в памяти компьютера.
6. Стандарты и средства компьютерного представления аудиоинформации, программное обеспечение для работы с аудио.
7. Интерактивные технологии в массмедиа.
8. Растровая, векторная, фрактальная графика и другие виды графики.
9. Форматы графических файлов, их характеристика.
10. Стандарты и средства компьютерного представления видеоинформации (рисунки/анимация/видео), программное обеспечение для работы с видеоинформацией.
11. Сходство и различия интерактивных и традиционных цифровых технологий
12. Объект, продукт и результат разработки мультимедийного проекта.
13. Этапы работ при разработке мультимедийного проекта
14. Традиционные подходы в проектирование графики и интерактивные во взаимодействии с интерфейсом.
15. Специфика использования и применения интерактивных компьютерных технологий в графическом дизайне.
16. Хранение графических данных. Классификация графических форматов.
17. Программное обеспечение, предназначенного для создания интерактивных игр
18. Программное обеспечение, предназначенного для создания мультимедийных приложений
19. Программное обеспечение, предназначенного для создания обучающих электронных курсов
20. Анимация физических объектов, обзор программного обеспечения.
21. Видеосигналы. Видеостандарты. Видеоформаты. Сжатие видеоданных.
22. Создание и редактирование видеоизображений.
23. Хранение и воспроизведение видеоизображений.

24. Подбор языков и знаковых средств проектирования мультимедийного проекта
25. Выбор программного обеспечения для создания макета многостраничного издания.
26. Программные средства разработки и редактирования мультимедиаприложений.
27. Мультимедийный продукт. Диалоговый режим работы.
28. Векторные изображения и работа с ними при верстке.
29. Программные продукты, используемые для разработки мультимедиаприложений.
30. Этапы и технология создания мультимедиа-продуктов.
31. Перспективы развития мультимедиа.
32. Свойства цифровых СМИ
33. Применение интерактивных технологий в процессе обучения
34. Применение интерактивных технологий в развлекательной сфере
35. Требования к мультимедийным продуктам образовательного назначения.
36. Подготовка презентационных материалов
37. Применение интерактивных технологий в сфере услуг
38. Структура мультимедийного проект

#### **Критерии оценивания тестирования**

<i>Уровень освоения</i>	<i>Критерии</i>	<i>Баллы</i>
<i>Максимальный уровень</i>	<i>Выполнены правильно все задания теста (тест зачтен)</i>	<i>2</i>
<i>Средний уровень</i>	<i>Выполнено правильно больше половины заданий (тест зачтен)</i>	<i>1</i>
<i>Минимальный уровень</i>	<i>Выполнено правильно меньше половины заданий (тест не зачтен)</i>	<i>0</i>

#### **4.2.2. Наименование оценочного средства**

1. Список тем для подготовки докладов- эссе
2. Свойства цифровых СМИ 2 Применение интерактивных технологий в процессе обучения
3. Применение интерактивных технологий в развлекательной сфере
4. Применение интерактивных технологий в сфере телерекламы
5. Тренды гейм-дизайна
6. Применение интерактивных технологий в сфере услуг.
7. Сходство и различия интерактивных и традиционных цифровых технологий.
8. Применение интерактивных технологий в учебном процессе высшего учебного заведения.
9. Создание графики для интерактивных интерфейсов компьютерных программ
10. Традиционные подходы в проектирование графики и интерактивные во взаимодействии интерфейсом.
11. Специфика использования и применения интерактивных компьютерных технологий в графическом дизайне.

12. Этапы и технология создания мультимедийных продуктов
13. Обзор возможностей программного обеспечения, предназначенного для создания интерактивных игр
14. Обзор возможностей программного обеспечения, предназначенного для создания мультимедийных приложений
15. Обзор возможностей программного обеспечения, предназначенного для создания обучающих электронных курсов
16. Обзор возможностей программного обеспечения, предназначенного для создания веб-проектов.
17. Технологическая функция веб-дизайна.
18. Интеграции веб-сайта как продукта синтеза различных технологий в инфраструктуру Интернета.
19. Тренды веб-дизайна
20. Первая и вторая коммуникационная революция – Распространение грамотности, введение всеобщего избирательного права, появление радио и нового средства обеспечения связи – «беспроволочного телеграфа».
21. Третья коммуникационная революция - формирование телевидения как средства массовой информации.
22. Четвертая коммуникационная революция - развитие спутниковых и кабельных телекоммуникаций. Стремительное становление Интернета, расширение цифровых технологий в журналистике и в массовых коммуникациях.
23. Эффективность рекламного воздействия, адресность доставки аудиторным группам с четкими, хорошо изученными параметрами (половыми, возрастными, профессиональными), с точно определенными запросами и предпочтениями, ценностными и мировоззренческими установками.
24. Интерактивные технологии в массмедиа. Вывод на экран дополнительной текстовой информации, изменение ракурса съемки отображаемого события, выбирая картинку с той или иной телекамеры, установленной на месте события, изменение плана кадры, применение повтора интересующих его фрагментов передачи, участие в электронных опросах и голосованиях по проблемам, затронутым в передачах.

### *Список типовых практических заданий*

#### *Тема 2. Традиционные и интерактивные цифровые технологии в дизайне*

Цель: Разработка цифрового графического изображения    Задача: Разработка сложной шрифтовой композиции.

Технология работы: Тема определяется обучающимся индивидуально

Разработать                      последовательно  
систему аналогов            Этапы работы над  
заданием

- Ознакомиться с условием задания
- Обосновать концепцию
- Представить идею –

Техника выполнения: На компьютере с применением графических редактора –

Разработать итоговый вариант

Техника выполнения: презентация - Представить результат работы над заданием

Результат практического задания Графическое цифровое изображение со сложной шрифтовой композицией.

### Тема 3. Итоговое практическое задание.

Тенденции развития цифровых технологий в дизайне

Цель: Разработка цифрового графического изображения на основе современных тенденций в дизайне

Задача: Разработка цифрового графического решения

Технология работы: Тема определяется обучающимся индивидуально

Разработать последовательно систему аналогов

Этапы работы над заданием

Ознакомиться с условием задания

Обосновать концепцию

Представить идею

-Техника выполнения: На компьютере с применением графических редактора

Разработать итоговый вариант

Техника выполнения: презентация

Представить результат работы над заданием

Результат итогового практического задания

Цифровые графические изображения на основе современных тенденций в дизайне

#### *Критерии оценки на один вопрос коллоквиумов 1-4*

<b>Сумма баллов</b>	<b>Условие получения баллов</b>
5	Ответ на поставленный вопрос правильный, полный (исчерпывающий), в приведенных объяснениях не содержатся биологические ошибки.
4	Ответ на поставленный вопрос правильный и полный, но в некоторых объяснениях допущены неточности.
3	Ответ на поставленный вопрос правильный, в приведенных объяснениях имеют место неточности.
2	Ответ на поставленный вопрос неполный, в приведенных объяснениях имеют место ошибки.
1	Ответ на поставленный вопрос неполный, в приведенных объяснениях имеют место существенные ошибки и неоднозначности.
0	Ответ на поставленный вопрос не содержит правильных положений, в объяснениях имеют место существенные ошибки. Ответ отсутствует.


Максимально возможная сумма баллов, выставляемая при оценке одного коллоквиума (сумма баллов за каждый показатель) – **10 баллов**.

**24.2. Оценочные средства для промежуточной аттестации** представлено в приложении №1.

**Автор (ы) рабочей программы дисциплины (модуля):**

Преподаватель кафедры Тид \_\_\_\_\_  Кунтаева Х.М.

**СОГЛАСОВАНО**

Директор библиотеки \_\_\_\_\_  Арсагириева Т.А.  
(подпись)

**Оценочные средства  
для проведения промежуточной аттестации по дисциплине  
Цифровые технологии в дизайне**

**Направление подготовки  
54.03.01 – Дизайн**

**Профиль подготовки  
«Дизайн костюма»  
Форма обучения: очно-заочная  
Год приема: 2023**

- 1. Характеристика оценочной процедуры:** Семестр – 3. Форма аттестации – экзамен.
- 2. Оценочные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности**

**2.1. Вопросы для промежуточной аттестации по дисциплине:**

**Примерный перечень контрольных теоретических вопросов, выносимых на  
промежуточную аттестацию (3 семестр)**

- 1 Особенности проектирования презентационной интерактивной среды.
- 2 Преимущества мультимедийной презентации
- 3 Виды и формы интерактивных сред.
- 4 Области применения компьютерной графики.
- 5 Способы представления изображений в памяти компьютера.
- 6 Стандарты и средства компьютерного представления аудиоинформации, программное обеспечение для работы с аудио.
- 7 Интерактивные технологии в массмедиа.
- 8 Растровая, векторная, фрактальная графика и другие виды графики.
- 9 Форматы графических файлов, их характеристика.
- 10 Стандарты и средства компьютерного представления видеоинформации
- 11 (рисунки/анимация/видео), программное обеспечение для работы с видеоинформацией.
- 12 Сходство и различия интерактивных и традиционных цифровых технологий
- 13 Объект, продукт и результат разработки мультимедийного проекта.
- 14 Этапы работ при разработке мультимедийного проекта
- 15 Традиционные подходы в проектирование графики и интерактивные во взаимодействии с интерфейсом.
- 16 Специфика использования и применения интерактивных компьютерных технологий в графическом дизайне.
- 17 Хранение графических данных. Классификация графических форматов.

- 18 Программное обеспечение, предназначенного для создания интерактивных игр
- 19 Программное обеспечение, предназначенного для создания мультимедийных приложений
- 20 Программное обеспечение, предназначенного для создания обучающих электронных курсов
- 21 Анимация физических объектов, обзор программного обеспечения
- 22 Видеосигналы. Видеостандарты. Видеоформаты. Сжатие видеоданных
- 23 Создание и редактирование видеоизображений.
- 24 Хранение и воспроизведение видеоизображений.
- 25 Подбор языков и знаковых средств проектирования мультимедийного проекта
- 26 Выбор программного обеспечения для создания макета многостраничного издания.
- 27 Программные средства разработки и редактирования мультимедиа-приложений.
- 28 Мультимедийный продукт. Диалоговый режим работы.
- 29 Векторные изображения и работа с ними при верстке.
- 30 Программные продукты, используемые для разработки мультимедиаприложений.
- 31 Этапы и технология создания мультимедиа-продуктов.
- 32 Перспективы развития мультимедиа.
- 33 Свойства цифровых СМИ
- 34 Применение интерактивных технологий в процессе обучения
- 35 Применение интерактивных технологий в развлекательной сфере
- 36 Требования к мультимедийным продуктам образовательного назначения.
- 37 Подготовка презентационных материалов
- 38 Применение интерактивных технологий в сфере услуг
- 39 Структура мультимедийного проекта.
- 40 Тренды веб-дизайна
- 41 Этапы и технология создания мультимедийных продуктов

## 2. Критерии и шкала оценивания устного ответа, обучающегося на экзамене (зачете)

**Максимальное количество баллов на экзамене (зачете) – 30, из них:**

1. Ответ на первый вопрос, содержащийся в билете – 15 баллов.
2. Ответ на второй вопрос, содержащийся в билете – 15 баллов.

*Таблица 12*

<b>№ n/n</b>	<b>Характеристика ответа</b>	<b>Баллы</b>
1.		<b>13-15</b>
2.		<b>10-12</b>
3		<b>7-9</b>
4.		<b>6 и менее</b>

**Расчет итоговой рейтинговой оценки**

Таблица 13

До 50 баллов включительно	«неудовлетворительно»
От 51 до 70 баллов	«удовлетворительно»
От 71 до 85 баллов	«хорошо»
От 86 до 100 баллов	«отлично»

**4. Уровни сформированности компетенций по итогам освоения дисциплины (модуля)**

<b>Критерии и шкала оценивания сформированности компетенций</b>				
<b>Код и наименование компетенции Код и наименование индикатора достижения компетенции</b>	<b>«Отлично»</b>	<b>«Хорошо»</b>	<b>«Удовлетворительно»</b>	<b>Неудовлетворительно</b>
ОПК-6. Способен решать задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	Знает: - в полном объеме современные источники информации по дисциплине Умеет: - свободно может сопоставлять источники информации по дисциплине с целью выявления достоверных суждений, - свободно формирует, собственно,	Знает: - современные источники информации по дисциплине Умеет: - сопоставлять источники информации по дисциплине с целью выявления достоверных суждений, формирует собственное суждение и оценку	Знает: - в основном современные источники информации по дисциплине Умеет: - в основном сопоставлять источники информации по дисциплине с целью выявления достоверных суждений, в целом формирует собственное суждение и оценку информацию	Не знает: - современные источники информации по дисциплине Не умеет: сопоставлять источники информации по дисциплине с целью выявления достоверных суждений, формирует собственное суждение и оценку информацию



	е суждение и оценку информацию Владеет: свободно владеет навыками поиска ин- формации	информации и владеет: навыками поиска информации	в основном навыками поиска информации	навыками поиска информации
--	---	--	---	-------------------------------

**4. Рейтинг-план изучения дисциплины:** очно-заочная форма обучения не предусматривает формирования рейтинг-плана

**ЛИСТ РЕГИСТРАЦИИ ИЗМЕНЕНИЙ  
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ / МОДУЛЯ**

**«Цифровые технологии в дизайне»**

(наименование дисциплины / модуля)

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки- «Дизайн костюма

(год набора 2023, форма обучения \_очно-заочная)

**на 2023/ 2024 учебный год**

В рабочую программу дисциплины / модуля вносятся следующие изменения:

№ п/п	Раздел рабочей программы (пункт)	Краткая характеристика вносимых изменений	Основание для внесения изменений