

Министерство образования и науки Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Владимирский государственный университет  
имени Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых»  
(ВлГУ)

УТВЕРЖДАЮ

Проректор  
по образовательной деятельности

А.А.Панфилъз

« 05 » 09 2016 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**  
**ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**  
**ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ**

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль подготовки

Уровень высшего образования бакалавриат

Форма обучения очная

Семестр	Трудоемкость зач. ед./час.	Лекции, час.	Практич. занятия, час.	Лаборат. работы, час.	СРС, час.	Форма промежуточного контроля (экз./зачет)
1	3/108			36	72	Зачет
Итого	3/108			36	72	Зачет

Владимир, 2016

## 1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

**Целями** освоения дисциплины «Информационное обеспечение дизайн-проектирования» являются:

- изучить спектр компьютерных программ (графических редакторов) необходимых для профессиональной деятельности будущего специалиста в области дизайна;
- научить применять полученные знания на практике в соответствии с поставленными целями и задачами;
- сформировать представление о спектре современных информационных технологий, методах хранения, обработки и передачи информации;
- научить различать, выбирать и применять различные цветовые модели и графические форматы сообразно поставленным целям и задачам.

### **Задачи дисциплины:**

- научить ориентироваться в современном программном обеспечении, необходимом для дальнейшей профессиональной деятельности;
- сформировать общее представление о многообразии графических форматов и цветовых моделей и научить осуществлять их выбор сообразно поставленным целям и задачам;
- сформировать общее представление об экспортировании и импортировании текстовых файлов и графических изображений;
- сформировать общее представление о специфике, разнообразии и структуре компьютерной графики;
- научить применять инструменты растровой и векторной графики, использовать слои-маски и альфа-каналы, как инструменты коррекции;
- дать базовые знания по подготовке к печати и сохранению файлов.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина «Информационное обеспечение дизайн-проектирования» (Б1. В. ДВ. 1 (1)) является дисциплиной по выбору вариативной части первого блока.

Изучение курса предполагает владение такими дисциплинами как: проектирование, пропедевтика. «Информационное обеспечение дизайн-проектирования» опирается на знания основ формальной композиции, цветоведения, полученные в рамках соответствующих дисциплин.

В тоже время знания по «Информационному обеспечению дизайн-проектирования» активно используются в компьютерном обеспечении дизайн-проектирования, в конструировании, проектировании:

- выполнение и подготовка проектов по графическому дизайну;
- чертежей дизайн-проектов;
- изучение базовых понятий, необходимых для работы со шрифтом и изобразительно-шрифтовыми композициями;
- работа с цветом: цветокоррекция и выбор цветовой модели.

Хотя перечисленные выше межпредметные связи являются основными, рассматриваемая дисциплина имеет их и с другими модулями и дисциплинами: «Интерьер жилых и общественных помещений», «Основы средового дизайна», «Основы производственного мастерства». То есть с теми дисциплинами, где применение компьютерных технологий необходимо, актуально и обусловлено спецификой дизайнерской деятельности. Некоторые знания и умения в вышеназванных дисциплинах основываются на полученных в рамках «Информационного обеспечения дизайн-проектирования»:

- иметь общее представление о сфере применения и особенностях использования графических и текстовых редакторов;
- уметь форматировать и компоновать текстовые блоки;
- уметь рационально пользоваться растровыми и векторными инструментами сообразно поставленным целям и задачам и предъявляемым к проекту требованиям;
- использовать весь спектр методов и инструментов в графических редакторах для достижения результата и реализации творческого проекта;
- профессионально грамотно применять команды, фильтры и инструменты для коррекции цифровых и аналоговых фотографий.

В общем смысле все темы дипломных работ бакалавров дизайна так или иначе связаны с информационными и компьютерными технологиями и их применением на практике в соответствии со спецификой дипломной работы и требований, предъявляемых к ней. Поэтому дисциплина необходима для профессиональной подготовки будущего дизайнера и успешной защиты курсовых и дипломных работ, для дальнейшей профессиональной деятельности выпускников.

### **3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

В процессе освоения данной дисциплины студент формирует и демонстрирует следующие общепрофессиональные компетенции:

- способен решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности (ОПК-6);
- способен осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7);
- способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6)

В результате изучения дисциплины обучающийся должен

**знать:** базовые представления о теоретических основах обработки, хранения и передачи информации, работы в браузерах (и других программах для обмена информацией), текстовых графических редакторах для создания, трансформации и редактирования материала;

**уметь:** применять широкий спектр современных информационных технологий и методов переработки информации при решении типовых профессиональных задач;

**владеть:** методами поиска и обмена информацией в глобальных и локальных компьютерных сетях.

#### 4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 часов.

№ п/п	Раздел (тема) дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)							Объем учебной работы, с применением интерактивных методов (в часах / %)	Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра), форма промежуточной аттестации (по семестрам)
				Лекции	Семинары	Практические занятия	Лабораторные работы	Контрольные работы,	СРС	КП / КР		
1	<p>Введение: обработка, хранение и передача информации. Графические редакторы: назначение и общая характеристика</p> <p>Основы растровой и векторной графики. Форматы графических изображений. Цветовые пространства (модели). Аддитивные и субтрактивные цветовые модели. Профессиональные графические редакторы: интерфейс, установки и настройки. Пиксельные инструменты. Векторные инструменты</p>	1	1-6				12			24	6/50%	Рейтинг-контроль №1

2	Работа с цветом и каналами Работа со слоями: виды и назначение слоёв и основные операции по работе с ними. Работа со слоями: стили слоёв, слой-маски, заливочные и корректирующие слои.	1	7-12			12		24		6/50%	Рейтинг-контроль №2
3	Работа с текстом в графических редакторах Тоновая и цветовая коррекция изображений Художественные возможности графических редакторов: текстуры и фильтры. Сохранение и экспортирование в различные графические форматы. Подготовка к печати. Настройки.	1	13-18			12		24		6/50%	Рейтинг-контроль №3
	<b>Всего за 1 сем.</b>					<b>36</b>		<b>72</b>		<b>18/50</b>	<b>Зачёт</b>
<b>Итого</b>						<b>36</b>		<b>72</b>		<b>18/50</b>	<b>Зачёт</b>

### Содержание дисциплины «Информационное обеспечение дизайн-проектирования» Лабораторные работы

#### 1. Введение: обработка, хранение и передача информации.

Общий обзор ПО и основных компонентов аппаратной части ПК, их назначение.

#### **Графические редакторы: назначение и общая характеристика.**

Обзор графических редакторов, применяемых в профессиональной подготовке и работе будущего специалиста. Их отличительные особенности и специфика, назначение, сравнительный анализ.

#### **Основы растровой и векторной графики. Форматы графических изображений.**

Определение. Основные параметры растровой графики. Средства создания растровых изображений. Графические редакторы для работы с ней. Достоинства и недостатки. Определение и специфика векторной графики. Профессиональные графические

редакторы для создания и редактирования векторных изображений. Классификация форматов графических изображений: растровые, векторные и универсальные. Их отличительные особенности и характеристики, сравнение и анализ. Сферы применения.

#### **Цветовые пространства (модели). Аддитивные и субтрактивные цветовые модели.**

Классификация цветовых пространств (моделей) и требования, предъявляемые к ним. Особенности аддитивного и субтрактивного синтеза цветов на примере моделей RGB и CMYK. Цветовые модели Lab и HSB. Числовые значения для описания цвета, шестнадцатеричная кодировка цветов. Цвета вне охвата CMYK и веб-безопасной палитры.

Автотипный синтез цвета и баланс по серому.

#### **Профессиональные графические редакторы: интерфейс, установки и настройки.**

Особенности оконного интерфейса и интеграция в него программного обеспечения. Главное командное меню и панели параметров профессиональных графических редакторов.

Установки и настройки программ.

#### **Пиксельные инструменты.**

Особенности и параметры пиксельных инструментов в растровых графических редакторах (на примере программы Adobe Photoshop). Методы и инструменты выделения, рисующие и заполняющие инструменты, инструменты ретуши. Специальные панели для дополнительных настроек ряда инструментов.

#### **Векторные инструменты.**

Особенности и параметры векторных инструментов в растровых и векторных графических редакторах (на примере Adobe Photoshop и Corel Draw). Работа с кривой Безье: рисование, редактирование, изменение характера опорных точек, их удаление и добавление. Применение рабочих векторных контуров в растровых редакторах. Объединение векторных форм.

## **2. Работа с цветом и каналами.**

Инструменты и панели для выбора цвета. Просмотр данных о цвете, изменение цветовых моделей изображений. Сохранение цветов.

Понятие цветового канала и зависимость набора каналов от выбранной цветовой модели. Работа с каналами в программе Adobe Photoshop: палитра (панель) Channels и её структура, разделение и объединение каналов и их редактирование. Альфа каналы: определение понятия, назначение, использование и редактирование. Каналы плашечных цветов.

#### **Работа со слоями: виды и назначение слоёв и основные операции по работе с ними.**

Понятие слоя и особенности работы со слоями в профессиональных графических редакторах. Виды слоёв: изобразительные, заливочные, корректирующие (настроечные), текстовые. Основные операции со слоями: перемещение, переименование, дублирование, удаление. Изменение режима наложения, непрозрачности и заливки слоёв. Группы (наборы) слоёв. Связывание, выравнивание и распределение слоёв.

Трансформация изображений.

#### **Работа со слоями: стили слоёв, слой-маски, заливочные и корректирующие слои.**

Стиль слоя и его настройки. Обтравочные маски (макетные группы).

Понятие и назначение слоёв-масок. Добавление и редактирование растровой и векторной маски. Работа с заливочными и корректирующими слоями.

Работа с документами, имеющими слои: композиции слоёв, объединение и сведение слоёв.

### 3. Работа с текстом в графических редакторах.

Создание и редактирование текста в графических редакторах, инструменты создания текста.

Понятие заголовочного и блочного (абзацного) текстов. Изменение направления и формы текста, трансформация и деформация.

Форматирование текста: изменение кегля шрифта, его трекинга и кернинга, интерлиньяжа и других параметров. Форматирование абзацев: выключение текста, отбивка абзаца, расстановка переносов.

Работа с текстовыми слоями: создание рабочего контура из текста, преобразование в кривые, размещение текста вдоль векторной линии, растривание. Текстовые маски.

#### **Тоновая и цветовая коррекция изображений.**

Принцип и суть тоновой и цветовой коррекции изображений. Алгоритм её выполнения. Основные команды для осуществления коррекции по цвету и тону графических изображений. Специальные команды коррекции.

#### **Художественные возможности графических редакторов: текстуры и фильтры.**

Использование фильтров и специальных команд в растровых графических редакторах. Имитации художественных техник и приёмов, деформации, размытие и другие фильтры и эффекты. Создание текстур и их применение в дизайне и изобразительном искусстве.

#### **Сохранение и экспортирование изображений в различные графические форматы.**

##### **Подготовка к печати. Настройки**

Сохранение в различные графические форматы и настройки параметров для них. Особенности применения графических форматов и открытие в различных программах и приложениях.

Создание и сохранение анимированных изображений (на примере программы Adobe Photoshop).

Настройки и оптимизация изображений для сети Интернет. Сохранение оптимизированных изображений в форматах PNG-8 и -24, JPEG, GIF, WBMP.

Подготовка сохранённых изображений для печати. Настройки по цвету и размеру.

## 5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентностного подхода для подготовки бакалавров в рамках преподавания дисциплины реализуется:

- 1 При проведении лабораторных занятий с использованием мультимедийного проектора для показа презентаций и других медиафайлов;
- 2 В проектной деятельности, как отдельных студентов, так и их группы (анализ работ по проектированию и др. дисциплинам с т.з. рационального и профессионально грамотного использования информационных технологий);
- 3 В практической деятельности, направленной на фиксацию в памяти ключевых теоретических положений и понятий.

Таким образом, на интерактивные формы проведения лабораторных работ (всего 18 часов) приходится 50% времени аудиторных занятий.

Данный вариант образовательной технологии наиболее приемлем, однако, в эпоху плюрализма и ориентации образования на конкретного студента можно рекомендовать также другие формы обучения:

- 1 моделирование будущей профессиональной деятельности в виде постановки заданий по проектированию по анализу конкретных ситуаций, возникающих в процессе решения поставленных задач:
  - анализ требований заказчика;
  - подготовка предложений по решению поставленных задач и их соотнесение с профессиональными требованиями и правилами при выполнении дизайн-проектов;

- теоретическое решение поставленных задач, анализ гипотетических проблемных ситуаций (с т.з. применения информационных технологий), которые могут возникнуть в процессе реализации заданного проекта;
  - практическое решение поставленных задач: показ на простых примерах особенно важных, ключевых моментов возникающих в ходе реализации заданного дизайн-проекта;
2. проведение системного сбора информации для последующего детального анализа (в том числе по определению достоверности данных).

## **6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ И УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ**

### **Текущий контроль**

Поскольку в структуру лабораторных занятий входит и объяснение материала с методическим показом и выполнение ряда упражнений в аудитории под руководством преподавателя, то контроль целесообразно осуществлять таким образом, чтобы проверялись как знания, так и практические умения и навыки на всех этапах процесса обучения.

#### **Вопросы рейтинг-контроля**

##### **Рейтинг-контроль №1:**

1. Профессиональные графические редакторы, их отличительные особенности и сфера применения.
2. Виды компьютерной графики.
3. Растровая графика и изображения. Параметры, средства создания, достоинства и недостатки растровых изображений.
4. Векторная графика. Параметры, отличительные особенности и специфика, достоинства и недостатки векторных изображений.
5. Форматы графических изображений.

##### **Рейтинг-контроль №2:**

1. Взаимные преобразования растровой и векторной графики.
2. Цветовые пространства (модели).
3. Аддитивный синтез цвета.
4. Субтрактивный синтез цвета.
5. Автотипный синтез цвета.
6. Интерфейс профессиональных графических редакторов.
7. «Горячие» клавиши.
8. Методы и инструменты выделения пикселей.
9. Пиксельные инструменты.
10. Векторные инструменты.

##### **Рейтинг-контроль №3:**

1. Профессиональные графические редакторы, их отличительные особенности и сфера применения.
2. Растровая графика и изображения. Параметры, средства создания, достоинства и недостатки растровых изображений.
3. Векторная графика. Параметры, отличительные особенности и специфика, достоинства и недостатки векторных изображений.



4. Форматы графических изображений.
5. Взаимные преобразования растровой и векторной графики.
6. Цветовые пространства (модели).
7. Интерфейс профессиональных графических редакторов.
8. Методы и инструменты выделения пикселей.
9. Пиксельные и векторные инструменты.
10. Работа с цветом и каналами. Альфа-каналы.
11. Работа со слоями и слоями-масками, заливочные и корректирующие слои. Стили слоя (эффекты).
12. Работа с текстом.
13. Тоновая и цветовая коррекция изображений.
14. Применение фильтров и других команд для создания художественных эффектов и текстур.
15. Сохранение, экспорт и печать изображений.

### **Вопросы к зачёту**

1. Виды компьютерной графики и их общая характеристика.
2. Графические редакторы: сфера их применения и возможности их применения в профессиональной и творческой деятельности.
3. Основы растровой графики: определение, параметры. Источники получения и средства работы.
4. Основы растровой графики: достоинства и недостатки.
5. Основы векторной графики: определение, объекты (линия, кривая Безье), средства создания векторных изображений.
6. Основы векторной графики: достоинства и недостатки.
7. Форматы графических изображений.
8. Взаимные преобразования растровой и векторной графики.
9. Цветовые пространства (модели описания цвета): общая характеристика.
10. Аддитивная модель и аддитивный синтез (модель RGB).
11. Субтрактивная модель и субтрактивный синтез (модель CMYK).
12. Преобразование из модели RGB в CMYK. Автотипный синтез цвета.
13. Среда Windows: оконный интерфейс, главное командное меню, палитра Windows. «Горячие клавиши».
14. Профессиональные программы двумерной графики (Adobe Photoshop, Corel Draw и др.). Установки и настройки программы (на примере Adobe Photoshop).
15. Главное командное меню: краткий обзор. Палитра инструментов и другие палитры.
16. Открытие, импорт, сохранение и печать файлов. Палитра History и инструменты группы History Brush.
17. Пиксельные инструменты: методы и инструменты выделения, масштабирования и перемещения на экране, кадрирование.
18. Пиксельные инструменты: рисующие инструменты и панель параметров для них.
19. Пиксельные инструменты: заполняющие инструменты, инструменты ретуши. Трансформирование изображений.
20. Векторные инструменты: векторные формы и контуры, инструменты векторных форм.
21. Векторные инструменты: инструменты векторных контуров (Pen), палитра Paths.
22. Работа с цветом и каналами: инструменты выбора цвета и палитры цветов, каналы и альфа-каналы, каналы плашечных цветов.
23. Слои в двумерной графике: понятие слоя, изобразительные слои и работа с ними, эффекты слоёв.
24. Слои в двумерной графике: понятие слоя, стили и эффекты слоёв.

25. Слои в двумерной графике: понятие слоя, слой-маски, заливочные и корректирующие слои, объединение и сведение слоёв.
26. Текстовые слои работа с текстом: инструменты группы Type, параметры шрифта.
27. Текстовые слои и работа с текстом: форматирование абзацев.
28. Тоновая коррекция изображений.
29. Цветовая коррекция изображений.
30. Художественные возможности программы Adobe Photoshop: использование фильтров и их классификация.
31. Специальные команды меню Filter, их назначение и возможности.
32. Сохранение и экспортирование изображений. Возможности программы Adobe Photoshop для работы над Web-дизайном.

Самостоятельная внеаудиторная работа студентов предусматривает выполнение упражнений и творческих работ, направленных на закрепление материала, полученного в ходе лабораторных занятий; а также проработку теоретического материала и материала рекомендуемой литературы для подготовки к рейтинг-контролю и зачёту.

### **Задания для самостоятельной работы студентов**

#### **Задание №1 (по теме «Работа с пиксельными инструментами»)**

Необходимо создать серию абстрактных композиций, целью выполнения которых является демонстрация возможностей использования растровых инструментов и владения студентом этими инструментами в зависимости от поставленных задач.

Серия должна состоять из 3 – 5 работ, формата А4 (любой ориентации), цветовая модель RGB, resolution 150 dpi. Обязательно необходимо презентовать возможности различных режимов наложения пикселей, кистей (в т.ч. авторских), инструментов ретуши и заполнения. Желательно включить в композицию самостоятельно созданные градиенты и текстуры. Возможно использование как монохромного фона так и изображения или его части.

Композиции должны быть сохранены в форматах PSD и JPEG (качество 10 – 12).

#### **Задание №2 (по теме «Работа с векторными инструментами»)**

Необходимо создать серию абстрактных композиций, целью выполнения которых является демонстрация возможностей использования векторных инструментов и владения студентом этими инструментами в зависимости от поставленных задач.

Серия должна состоять из 3 – 5 работ, формата А4 (любой ориентации), цветовая модель RGB, resolution 150 dpi. Обязательно необходимо презентовать возможности режимов для инструментов векторных форм и контуров, возможности инструментов группы Pen. Необходимо создать авторские векторные формы на основе группы стандартных объектов или кривых Безье; применить несколько стандартных стилей. Итак, следует продемонстрировать максимальный спектр возможностей векторных инструментов и при этом создать профессионально-грамотную абстрактную композицию. Возможно использование как монохромного фона так и изображения или его части.

Композиции должны быть сохранены в форматах PSD и JPEG (качество 10 – 12).

#### **Задание №3 (по теме «Работа со слоями»)**

Необходимо создать серию композиций (коллажей), целью выполнения которых является демонстрация возможностей использования векторных инструментов и владения студентом этими инструментами в зависимости от поставленных задач.

Серия должна состоять из 2 – 4 работ, формата А4 (любой ориентации), цветовая модель RGB, resolution 150 dpi. Обязательно необходимо презентовать возможности режимов наложения слоёв, макетной группы, наборов слоёв, стилей и эффектов. Необходимо включить все виды слоёв: изобразительные, текстовые, корректирующие (настроечные), заливочные. В PSD-файлах должны присутствовать неприменённые слой-маски. В коллаже должны присутствовать и фрагменты различных изображений и слои заполненные рисующими инструментами. Итак, следует продемонстрировать максимальный спектр возможностей применения слоёв и при этом создать профессионально-грамотную композицию. Возможно использование как монохромного фона так и изображения или его части.

Композиции должны быть сохранены в форматах PSD и JPEG (качество 10 – 12).

## **7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

а) основная литература (библиотека ВлГУ):

1. Хворостов Д. А. 3D Studio Max + VRay. Проектирование дизайна среды: Учебное пособие / Д.А. Хворостов. - М.: Форум: НИЦ ИНФРА-М, 2015. - 272 с.: 60x90 1/16. - (Высшее образование: Бакалавриат). (обложка) ISBN 978-5-91134-894-6.
2. Трошина Г. В. Моделирование сложных поверхностей [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Трошина Г.В. – Электрон. Тестовые данные.– Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2015.– 91 с.– ЭБС «IPRbooks».
3. Кухта М. С. Промышленный дизайн [Электронный ресурс]: учебник/ М.С. Кухта [и др.]. – Электрон. Текстовые данные.– Томск: Томский политехнический университет, 2013.– 311 с.– ЭБС «IPRbooks».

б) дополнительная литература (библиотека ВлГУ):

1. Аббасов И. Б. Основы трехмерного моделирования в графической системе 3ds Max 2009: Учеб. Пособие. – М.: ДМК Пресс. – 176 с.: ил.
2. Трошина Г. В. Трехмерное моделирование и анимация/Трошина Г.В. - Новосиб.: НГТУ, 2010. - 99 с.: ISBN 978-5-7782-1507-8
3. Компьютерная графика и web-дизайн: Учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин. - М.: ИД ФОРУМ: НИЦ ИНФРА-М, 2014. - 400 с. + CD-ROM: 60x90 1/16. - (Профессиональное образование). (переплет, cd rom) ISBN 978-5-8199-0593-7, 500 экз.

в) периодические издания

Журнал "Информационные технологии". - №№ 1-12, 2015. - ISSN 1684-6400.

г) интернет-ресурсы:

<http://teachpro.ru/Course/ComputerGraphicAndDesignTheory>

[http://life-prog.ru/komputernaya\\_grafika.php](http://life-prog.ru/komputernaya_grafika.php)

[http://photoshop.demiart.ru/gfx\\_01.shtml](http://photoshop.demiart.ru/gfx_01.shtml)

## **8. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Слайды, презентации (см. приложение), видеопособия, образцы печатной (в том числе рекламной) продукции, фотографии и другие медиафайлы.

Кроме того, неотъемлемой частью для организации учебного процесса являются стационарные компьютеры, проектор и доска для работы преподавателя.

Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению 54.03.01 «Дизайн»

Рабочую программу составил ассистент кафедры ДИИР Евграфов С.В.

Рецензент

(представитель работодателя) к.п.н., доцент КиГ ИГЭУ Сидоров А.А.

Программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры ДИИР

Протокол № 1 от 04.09.2016 года.

Заведующий кафедрой ДИИР проф. Михеева Е.П.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании учебно-методической комиссии направления «Дизайн»

Протокол № 1 от 05.09.16 года.

Председатель комиссии \_\_\_\_\_ Л.Н. Ульянова

*[Handwritten signature]*