

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:

ФИО: Кандрашина Елена Александровна

Должность: И.о. ректора ФГАОУ ВО «Самарский государственный экономический университет»

Дата подписания: 08.08.2024 13:26:33

Уникальный программный ключ:

2db64eb9605ce27edd3b8e8fdd32c70e0674ddd2

**Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Самарский государственный экономический университет»**

Институт Институт экономики предприятий

Кафедра Прикладной информатики (ПУТИ)

УТВЕРЖДЕНО

Ученым советом Университета

(протокол № 10 от 30 мая 2024 г.)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Наименование дисциплины

Б1.В.09 Цифровой дизайн, инфографика и визуализация данных в управлении

Основная профессиональная образовательная программа

09.03.03 Прикладная информатика программа
Интеллектуальные цифровые системы и сервисы в управлении

Квалификация (степень) выпускника Бакалавр

Самара 2024

Содержание (рабочая программа)

	Стр.
1 Место дисциплины в структуре ОП	6
2 Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие достижение планируемых результатов обучения по программе	6
3 Объем и виды учебной работы	6
4 Содержание дисциплины	7
5 Материально-техническое и учебно-методическое обеспечение дисциплины	9
6 Фонд оценочных средств по дисциплине	11

Целью изучения дисциплины является формирование результатов обучения, обеспечивающих достижение планируемых результатов освоения образовательной программы.

1. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина Цифровой дизайн, инфографика и визуализация данных в управлении входит в часть, формируемая участниками образовательных отношений блока Б1. Дисциплины (модули)

Предшествующие дисциплины по связям компетенций: Веб-программирование, Облачные технологии и сервисы, Архитектура интеллектуальных информационных систем, Проектирование пользовательского интерфейса, Разработка интерфейсов и адаптивный Веб-дизайн, Разработка распределенных приложений, Облачные ресурсы для разработки интеллектуальных сервисов

Последующие дисциплины по связям компетенций: Технологии блокчейн, Проектирование и разработка экспертных интеллектуальных систем, Современные технологии разработки приложений, Блокчейн и его приложения, Автоматизированное тестирование программного обеспечения, Корпоративные интеллектуальные системы, Методы и средства проектирования цифровых сервисов в управлении, Управление качеством разработки приложений

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие достижение планируемых результатов обучения по программе

Изучение дисциплины Цифровой дизайн, инфографика и визуализация данных в управлении в образовательной программе направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Профессиональные компетенции (ПК):

ПК-1 - Способен осуществлять организационно-технологическое сопровождение работ по созданию интеллектуальных информационных систем и разрабатывать их прототипы

Планируемые результаты обучения по программе	Планируемые результаты обучения по дисциплине		
	ПК-1	ПК-1.1: Знать: инструменты и методы организационно-технического сопровождения работ на различных этапах цикла разработки интеллектуальных цифровых систем и сервисов	ПК-1.2: Уметь: выбирать инструменты и методы организационно-технического сопровождения работ на различных этапах цикла разработки интеллектуальных цифровых систем и сервисов

3. Объем и виды учебной работы

Учебным планом предусматриваются следующие виды учебной работы по дисциплине:

Очная форма обучения

Виды учебной работы	Всего час/ з.е.
	Сем 5
Контактная работа, в том числе:	50.15/1.39
Занятия лекционного типа	22/0.61
Лабораторные работы (лабораторный практикум)	28/0.78
Индивидуальная контактная работа (ИКР)	0.15/0
Самостоятельная работа:	39.85/1.11

Промежуточная аттестация	18/0.5
Вид промежуточной аттестации: Зачет	Зач
Общая трудоемкость (объем части образовательной программы): Часы Зачетные единицы	108 3

4. Содержание дисциплины

4.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий:

Тематический план дисциплины Цифровой дизайн, инфографика и визуализация данных в управлении представлен в таблице.

Разделы, темы дисциплины и виды занятий Очная форма обучения

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Контактная работа				Самостоятельная работа	Планируемые результаты обучения в соотношении с результатами обучения по образовательной программе
		Лекции	Занятия семинарского типа	ИКР	ГКР		
Лаборат. работы							
1.	Верстка, дизайн и допечатная подготовка.	12	14			20	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК - 1.3
2.	Полиграфический дизайн.	10	14			19,85	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК - 1.3
	Контроль	18					
	Итого	22	28	0.15		39.85	

4.2 Содержание разделов и тем

4.2.1 Контактная работа

Тематика занятий лекционного типа

№п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Вид занятия лекционного типа*	Тематика занятия лекционного типа
1.	Верстка, дизайн и допечатная подготовка.	лекция	Полиграфический процесс и подготовка макетов.
		лекция	Общие сведения о полиграфическом процессе.
		лекция	Этапы макетирования.
		лекция	Технические требования, предъявляемые к макету.
		лекция	Подготовка иллюстраций к публикации
		лекция	Ps-файлы.
2.	Полиграфический дизайн.	лекция	Полиграфический дизайн и его место в подготовке редакторов.
		лекция	Композиция в дизайне издательско-полиграфической продукции.
		лекция	Шрифтовая интерпретация значения буквы, слова, фразы.
		лекция	Внешнее и внутреннее оформление книжных изданий.
		лекция	Художественное конструирование

газетных изданий.

*лекции и иные учебные занятия, предусматривающие преимущественную передачу учебной информации педагогическими работниками организации и (или) лицами, привлекаемыми организацией к реализации образовательных программ на иных условиях, обучающимся

Тематика занятий семинарского типа

№п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Вид занятия семинарского типа**	Тематика занятия семинарского типа
1.	Верстка, дизайн и допечатная подготовка.	лабораторные работы	Установка и запуск GIMP. Элементы окна GIMP. Меню изображения.
		лабораторные работы	Способы загрузки (открытия) и сохранения изображений в GIMP 2.10. Загрузка (открытие) изображений. Инструменты GIMP 2.10. Слои. Что такое слой?
		лабораторные работы	Инструменты GIMP 2.10. Выделение. Инструменты GIMP 2.10. Быстрая маска
		лабораторные работы	Инструменты GIMP 2.10. Контуры. Инструменты GIMP 2.10. Инструменты рисования. Общие понятия и функции.
		лабораторные работы	Инструменты GIMP 2.10. Инструменты рисования. Плоская заливка. Градиент. Инструменты GIMP 2.10. Инструменты рисования. Кисть. Карандаш. Аэрограф. Перо. Кисть MyPaint. Ластик.
		лабораторные работы	Инструменты GIMP 2.10. Инструменты рисования. Штамп. Лечебная кисть. Штамп по перспективе. Резкость-размытие. Размазывание. Осветление-затемнение. Инструменты GIMP 2.10. Инструменты преобразования. Перемещение. Выравнивание. Кадрирование. Трансформации. Вращение. Масштаб. Наклон. Инструмент преобразования по точкам. Перспектива. Зеркало. Трансформация по рамке.
		лабораторные работы	Инструменты GIMP 2.10. Инструменты цвета. Инструменты GIMP 2.10. Текст в GIMP.
2.	Полиграфический дизайн.	лабораторные работы	Inkscape для новичков. Inkscape как нарисовать стрелку.
		лабораторные работы	Inkscape простой векторный текст. Inkscape рисуем сердечко.
		лабораторные работы	Inkscape звездочка с глазами. Как нарисовать бильярдный шар.
		лабораторные работы	Урок inkscape как нарисовать векторный чупа-чупс. Inkscape табличка с вырезанной надписью.
		лабораторные работы	Inkscape как нарисовать валентинку. Inkscape как нарисовать граффити на кирпичной стене.
		лабораторные работы	Inkscape надпись жизнь жуков. Inkscape сердечко, нарисованное фломастером

		или карандашом.
	лабораторные работы	Фильтры inkscare. Inkscare кукла в стиле кантри.

** семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия

Иная контактная работа

При проведении учебных занятий СГЭУ обеспечивает развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств (включая при необходимости проведение интерактивных лекций, групповых дискуссий, ролевых игр, тренингов, анализ ситуаций и имитационных моделей, преподавание дисциплин (модулей) в форме курсов, составленных на основе результатов научных исследований, проводимых организацией, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей).

Формы и методы проведения иной контактной работы приведены в Методических указаниях по основной профессиональной образовательной программе.

4.2.2 Самостоятельная работа

№п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Вид самостоятельной работы ***
1.	Верстка, дизайн и допечатная подготовка.	- подготовка доклада - подготовка электронной презентации - тестирование
2.	Полиграфический дизайн.	- подготовка доклада - подготовка электронной презентации - тестирование

*** самостоятельная работа в семестре, написание курсовых работ, докладов, выполнение контрольных работ

5. Материально-техническое и учебно-методическое обеспечение дисциплины

5.1 Литература:

Основная литература

1. Дзялошинский, И. М. Современный медиатекст. Особенности создания и функционирования : учебник для вузов / И. М. Дзялошинский, М. А. Пильгун. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 345 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11621-2. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/517871>

2. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515527>

Дополнительная литература

1. 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 // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515504>

2. Сергеев, Е. Ю. Технология производства печатных и электронных средств информации : учебное пособие для вузов / Е. Ю. Сергеев. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 227 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-10033-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/516933>

Литература для самостоятельного изучения

5.2. Перечень лицензионного программного обеспечения

1. Программное обеспечение для выполнения лабораторных работ (GIMP, Inkscape)

5.3 Современные профессиональные базы данных, к которым обеспечивается доступ обучающихся

1. Профессиональная база данных «Информационные системы Министерства экономического развития Российской Федерации в сети Интернет» (Портал «Официальная Россия» - <http://www.gov.ru/>)
2. Профессиональная база данных «Финансово-экономические показатели Российской Федерации» (Официальный сайт Министерства финансов РФ - <https://www.minfin.ru/ru/>)
3. Профессиональная база данных «Официальная статистика» (Официальный сайт Федеральной службы государственной статистики - <http://www.gks.ru/>)

5.4. Информационно-справочные системы, к которым обеспечивается доступ обучающихся

1. справочно-правовая система «Консультант Плюс»
2. справочно-правовая система «ГАРАНТ-Максимум»

5.5. Специальные помещения

Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа	Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран
Учебные аудитории для проведения практических занятий (занятий семинарского типа)	Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран Компьютеры с выходом в сеть «Интернет» и ЭИОС СГЭУ
Учебные аудитории для групповых и индивидуальных консультаций	Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран Компьютеры с выходом в сеть «Интернет» и ЭИОС СГЭУ
Учебные аудитории для текущего контроля и промежуточной аттестации	Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран Компьютеры с выходом в сеть «Интернет» и ЭИОС СГЭУ
Помещения для самостоятельной работы	Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран Компьютеры с выходом в сеть «Интернет» и ЭИОС СГЭУ
Помещения для хранения и профилактического обслуживания оборудования	Комплекты специализированной мебели для хранения оборудования

5.6 Лаборатории и лабораторное оборудование

Аудитории для лабораторных занятий	Количество посадочных мест по количеству обучающихся. Компьютеры с выходом в сеть «Интернет»
------------------------------------	---

6. Фонд оценочных средств по дисциплине Цифровой дизайн, инфографика и визуализация данных в управлении:

6.1. Контрольные мероприятия по дисциплине

Вид контроля	Форма контроля	Отметить нужное знаком « + »
Текущий контроль	Оценка докладов	+
	Устный/письменный опрос	+
	Тестирование	+
	Практические задачи	+
	Оценка контрольных работ (для заочной формы обучения)	
Промежуточный контроль	Зачет	+

Порядок проведения мероприятий текущего и промежуточного контроля определяется Методическими указаниями по основной профессиональной образовательной программе высшего образования; Положением о балльно-рейтинговой системе оценки успеваемости обучающихся по основным образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры в федеральном государственном автономном образовательном учреждении высшего образования «Самарский государственный экономический университет».

6.2. Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие достижение планируемых результатов обучения по программе

Профессиональные компетенции (ПК):

ПК-1 - Способен осуществлять организационно-технологическое сопровождение работ по созданию интеллектуальных информационных систем и разрабатывать их прототипы

Планируемые результаты обучения по программе	Планируемые результаты обучения по дисциплине		
	ПК-1.1: Знать:	ПК-1.2: Уметь:	ПК-1.3: Владеть (иметь навыки):
	инструменты и методы организационно-технического сопровождения работ на различных этапах цикла разработки интеллектуальных цифровых систем и сервисов	выбирать инструменты и методы организационно-технического сопровождения работ на различных этапах цикла разработки интеллектуальных цифровых систем и сервисов	навыками выполнения и управления работами по созданию интеллектуальных цифровых систем и сервисов на различных этапах цикла разработки с целью повышения эффективности деятельности организаций
Пороговый	общие, но не структурированные знания инструментов	в целом успешно, но не систематически осуществляемое умение	в целом успешное, но несистематическое применение навыков

	и методов организационно-технического сопровождения работ на различных этапах цикла разработки интеллектуальных цифровых систем и сервисов	выбирать инструменты и методы организационно-технического сопровождения работ на различных этапах цикла разработки интеллектуальных цифровых систем и сервисов	выполнения и управления работами по созданию интеллектуальных цифровых систем и сервисов на различных этапах цикла разработки с целью повышения эффективности деятельности организаций
Стандартный (в дополнение к пороговому)	сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания основ инструментов и методов организационно-технического сопровождения работ на различных этапах цикла разработки интеллектуальных цифровых систем и сервисов	в целом успешное, но содержащее отдельные пробелы умение выбирать инструменты и методы организационно-технического сопровождения работ на различных этапах цикла разработки интеллектуальных цифровых систем и сервисов	в целом успешное, но содержащее отдельные пробелы применение выполнения и управления работами по созданию интеллектуальных цифровых систем и сервисов на различных этапах цикла разработки с целью повышения эффективности деятельности организаций
Повышенный (в дополнение к пороговому, стандартному)	сформированные систематические знания основ инструментов и методов организационно-технического сопровождения работ на различных этапах цикла разработки интеллектуальных цифровых систем и сервисов	сформированное умение выбирать инструменты и методы организационно-технического сопровождения работ на различных этапах цикла разработки интеллектуальных цифровых систем и сервисов	успешное и систематическое применение навыков выполнения и управления работами по созданию интеллектуальных цифровых систем и сервисов на различных этапах цикла разработки с целью повышения эффективности деятельности организаций

6.3. Паспорт оценочных материалов

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Контролируемые планируемые результаты обучения в соотношении с результатами обучения по программе	Вид контроля/используемые оценочные средства	
			Текущий	Промежуточный
1.	Верстка, дизайн и допечатная подготовка.	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3	Лабораторные работы Тестирование	Зачет
2.	Полиграфический дизайн.	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3	Лабораторные работы Тестирование	Зачет

6.4.Оценочные материалы для текущего контроля

Примерная тематика докладов

Раздел дисциплины	Темы
Верстка, дизайн и допечатная подготовка.	Полиграфический процесс и подготовка макетов. Общие сведения о полиграфическом процессе. Этапы макетирования. Технические требования, предъявляемые к макету. Подготовка иллюстраций к публикации. Ps-файлы.
Полиграфический дизайн.	Полиграфический дизайн и его место в подготовке редакторов. Композиция в дизайне издательско-полиграфической продукции. Шрифтовая интерпретация значения буквы, слова, фразы. Внешнее и внутреннее оформление книжных изданий. Художественное конструирование газетных изданий.

Вопросы для устного/письменного опроса

Раздел дисциплины	Вопросы
Верстка, дизайн и допечатная подготовка.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Понятие шрифта. Особенности взаимосвязи письма и шрифта. 2. Характеристика основных требования предъявляемым к алфавитам в промдизайне. 3. Типы шрифтов в зависимости от техники исполнения. 4. Классификации шрифтов согласно графическим признакам. 5. Графические знаки и их виды. 6. Понятие экслибрис, виды и назначения. 7. Плакат -искусство шрифтовой композиции. 8. Историческое развитии шрифтовой культуры рукописных шрифтов. 9. Историческое развитии шрифтовой культуры топографических шрифтов. 10. Особенности развития современной шрифтовой культуры. 11. Составные части и элементы структуры литер. 12. Понятия кегль, кернинг и трекинг, характеристика и различия понятий. 13. Понятия типографика, леттернинг и каллиграфия, характеристика и различия понятий. 14. Правила переносов при работе стекстом 15. Понятия логотип, знак и эмблема, характеристика и различия понятий. 16. Понятия товарный знак и знак обслуживания, характеристика и различия понятий. 17. Понятия торговая марка и бренд, характеристика и различия понятий. 18. Правила, приемы и способы создания логотипов. 19. Ритм, структура и средства шрифтовой композиции. 20. Охарактеризуйте топометрические шрифтовые единицы. 21. Основные шрифтовые группы. 22. Виды компьютерных шрифтов и их характеристики. 23. Зрительная зона символа. 24. Основные этапы графемного анализа шрифтового логотипа. 25. Особенности восприятия текстовой композиции.
Полиграфический дизайн.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Принципы применяемые для создания гармоничной шрифтовой композиции. 2. Удобочитаемость шрифтовой композиции. 3. Ритмический строй в шрифтовом плакате. 4. Цветовое и стилевое единство в плакате. 5. Методы акцентировки в текстовых композициях. 6. Требования предъявляемые к логотипу.

	<ol style="list-style-type: none"> 7. Понятие брендбука и его составляющих. 8. Понятие фирменный стиль и его основные элементы. 9. Понятие фирменный блок, составные части, структура и принципы построения. 10. Цветовая гамма, как цветовом ключе фирменного стиля. 11. Структура графического товарного знака в системе фирменного стиля. 12. Фирменный комплект шрифтов и пр. фирменные константы. 13. Промышленные объект, как носитель графической и шрифтовой информации. 14. Шрифтовой выбор в промграфике. 15. Основные понятия формирование знаков и указателей в промдизайне. 16. Что изучает семиотика? Что изучает психология? Что изучает физиология человека? Связь этих наук с системой визуальных коммуникаций? 17. Что такое графический стиль в рамках исторического развития визуальных систем? 18. Коммуникативные процессы между людьми и средствами их осуществления. 19. Коммуникативные связи в проектировании визуальных коммуникаций. 20. Средства промышленной графики в среде коммуникативного дизайна. 21. Системы визуальных коммуникаций. 22. Методы анализа формы элементов системы визуальных коммуникаций. 23. Общая система визуальных коммуникаций: вербальные, визуальные и Тактильные коммуникации. 24. Процессуальные типы визуальных коммуникаций: вербально-фонетический тип, вербально-графический тип. 25. Процессуальные типы визуальных коммуникаций: визуально-предметный тип, визуально-графический тип, визуально-динамический тип.
--	---

Задания для тестирования по дисциплине для оценки сформированности компетенций (min 20, max 50 + ссылку на ЭИОС с тестами)

Выберите верное утверждение

- {00}С помощью программы GIMP можно создать анимированное изображение в формате avi
- +{00}С помощью программы GIMP можно создать анимированное изображение в формате gif
- {00}С помощью программы GIMP можно создать анимированное изображение в формате flv

В цветовой модели RGB установлены следующие значения компонент: (255, 255, 255). Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?

- +{00}белый
- {00}серый
- {00}коричневый
- {00}черный

Режим быстрой маски используется для:

- {00}выделения фрагментов изображения сложной формы
- {00}вырезания областей изображения сложной формы
- +{00}выделения областей изображения одного цвета

Что означает выражение «инвертировать выделение»:

- {00}сгладить неровные линии и острые углы границы выделения
- {00}сгладить неровные линии и острые углы границы выделения
- {00}увеличить площадь выделения за счет расширения границы выделения

+{00} сделать невыделенную часть изображения выделенной, а выделенную – невыделенной

Для чего предназначен инструмент Масштаб:

- {00} перемещение слоев, выделений и других объектов
- {00} сдвиг по одной из сторон рамки слоя, выделения или контура
- {00} изменение пропорций слоя, выделения или контура
- +{00} изменение размера слоев, выделенной области или контуров

Действие какого инструмента делает точки изображения более яркими и выделяющимися?

- {00} Затемнение
- +{00} Резкость
- {00} Яркость

Какое значение параметра «Режим выравнивания» для инструмента Штамп используется чтобы точка-образец не смещалась при движении инструмента:

- +{00} Фиксированное
- {00} С регистрацией
- {00} С выравниваем
- {00} Нет

При настройке этого параметра задается время в миллисекундах, в течение которого будет отображаться каждый слой:

- +{00} задержка между кадрами
- {00} расположение кадра
- {00}

Формат JPG - поддерживает до...

- {00} 256 цветов
- {00} 16 цветов
- {00} 65 536 цветов
- +{00} 16 777 216 цветов

Автоматическую анимацию можно создать при помощи фильтра:

- {00} Визуализация
- {00} Оптимизация
- +{00} Выжигание

Физический размер изображения может измеряться в ...

- {00} мм, см
- {00} пикселах
- {00} точках на дюйм (dpi)
- +{00} мм, см, дюймах или пикселах

Компьютерную анимацию, созданную в программе GIMP, нужно сохранить в формате:

- +{00} gif
- {00} jpg
- {00} png

Выберите неверные утверждения:

- +{00} В программе GIMP невозможно создать анимированное изображение с использованием сразу нескольких фильтров из группы Анимация
- +{00} В программе GIMP невозможно создать сложную анимацию, демонстрирующую плавную смену одной фотографии другой (слайд – шоу)
- {00} В программе GIMP невозможно создать автоматическую анимацию изменения формы геометрической фигуры (например, превратить круг в треугольник)

Выберите неверные утверждения:

- +{00} Разные слои одного изображения можно объединить в один

- +{00}Разные слои одного изображения могут иметь разную прозрачность
- +{00}Разным слоям одного изображения могут соответствовать разные цветовые схемы
- +{00}При совмещении фрагментов разных изображений на одном холсте размер холста автоматически меняется так, чтобы вмещать фрагменты полностью

Применение векторной графики по сравнению с растровой... (укажите верное утверждение)

- {00}не влияет на объем памяти, необходимой для хранения изображения, и на трудоемкость редактирования изображения
- {00}не меняет способы кодирования изображения
- +{00}сокращает объем памяти, необходимой для хранения изображения, и облегчает редактирование последнего
- {00}увеличивает объем памяти, необходимой для хранения изображения

Какой из графических редакторов является растровым?

- {00}Inkscape
- {00}Adobe Illustrator
- {00}Paint
- +{00}Corel Draw

Какой инструмент используется для выбора цвета из существующего изображения при работе с инструментами рисования:

- {00}Цвет кисти
- {00}Выбор цвета
- {00}Меню Цвет
- +{00}Пипетка

Буква «К» в названии цветовой модели CMYK означает цвет:

- {00}темный, по последней букве в слове dark
- {00}розовый, по последней букве в слове pink
- +{00}черный, по последней букве в слове black
- {00}хаки, по первой букве в слове khaki

В каком элементе интерфейса программы содержится информация о текущем открытом документе: объем памяти, масштаб просмотра и др.?

- {00}в строке заголовка
- {00}в строке меню
- {00}в строке состояния
- {00}в панели инструментов

Какой режим нужно выбрать при создании кисти, чтобы она могла менять цвет:

- {00}Индексированный
- +{00}Градации серого
- {00}Кисть будет менять цвет при любом выбранном режиме
- {00}RGB

Выберите утверждения, верные как для растрового, так и для векторного графического редактора:

- +{00}Позволяет добавить к изображению текст
- +{00}Позволяет изменить формат растрового изображения на векторный формат
- +{00}Позволяет выбрать одну из нескольких цветовых моделей
- +{00}Позволяет сжать файл со значительным уменьшением объема файла

Выберите параметры, которые можно изменить для инструмента Кисть

- +{00}Форма, размер кисти, уровень прозрачности
- {00}Скорость, размер кисти, режим наложения
- {00}Область применения, форма, размер кисти
- {00}Режим наложения, форма, давление

Какой фильтр создает промежуточные слои для перехода в виде анимированного эффекта между двумя слоями, позволяет добавлять свечение и послесвечение к объекту?

- {00}Оптимизация

- +{00}Выжигание
- {00}Плавный переход

Какую форму не может иметь градиент:

- +{00}волновую
- +{00}выпуклую
- +{00}спираль
- +{00}радиальную

В цветовой модели RGB установлены следующие значения компонент: (0, 0, 0). Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?

- {00}серый
- +{00}черный
- {00}белый
- {00}синий

Разрешение экранного изображения измеряется в ...

- {00}пикселях
- +{00}пикселях на дюйм (ppi)
- {00}мм, см, дюймах
- {00}точках на дюйм (dpi)

Практические задачи (min 20, max 50 + ссылку на ЭИОС с электронным изданием, если имеется)

Раздел дисциплины	Задачи
Верстка, дизайн и допечатная подготовка.	<ol style="list-style-type: none"> 1. На печатной машине на листах 42×60 см печатается книжное издание. С одной и другой стороны листа помещается 8 страниц. Какой формат издания? 2. Издание, указанное в задаче 1, имеет объем 7,5 физического печатного листа. Сколько в нем страниц?
Полиграфический дизайн.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Издание, указанное в задаче 1, имеет 180 страниц. Каков его объем в приведенных печатных листах? 2. Журнал формата 70×108/8 печатается на однорулонной машине двойного формата. Причем за один рабочий цикл машины выходит один экземпляр издания. Сколько страниц в журнале?

6.5. Оценочные материалы для промежуточной аттестации

Фонд вопросов для проведения промежуточного контроля в форме зачета

Раздел дисциплины	Вопросы
Верстка, дизайн и допечатная подготовка.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Понятие шрифта. Особенности взаимосвязи письма и шрифта. 2. Характеристика основных требований предъявляемым к алфавитам в промдизайне. 3. Типы шрифтов в зависимости от техники исполнения. 4. Классификации шрифтов согласно графическим признакам. 5. Графические знаки и их виды. 6. Понятие экслибрис, виды и назначения. 7. Плакат -искусство шрифтовой композиции. 8. Историческое развитие шрифтовой культуры рукописных шрифтов.

	<ol style="list-style-type: none"> 9. Историческое развитие шрифтовой культуры топографических шрифтов. 10. Особенности развития современной шрифтовой культуры. 11. Составные части и элементы структуры литер. 12. Понятия кегль, кернинг и трекинг, характеристика и различия понятий. 13. Понятия типографика, леттернинг и каллиграфия, характеристика и различия понятий. 14. Правила переносов при работе стекстом 15. Понятия логотип, знак и эмблема, характеристика и различия понятий. 16. Понятия товарный знак и знак обслуживания, характеристика и различия понятий. 17. Понятия торговая марка и бренд, характеристика и различия понятий. 18. Правила, приемы и способы создания логотипов. 19. Ритм, структура и средства шрифтовой композиции. 20. Охарактеризуйте топометрические шрифтовые единицы. 21. Основные шрифтовые группы. 22. Виды компьютерных шрифтов и их характеристики. 23. Зрительная зона символа. 24. Основные этапы графемного анализа шрифтового логотипа. 25. Особенности восприятия текстовой композиции.
Полиграфический дизайн.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Принципы применяемые для создания гармоничной шрифтовой композиции. 2. Удобочитаемость шрифтовой композиции. 3. Ритмический строй в шрифтовом плакате. 4. Цветовое и стилевое единство в плакате. 5. Методы акцентировки в текстовых композициях. 6. Требования предъявляемые к логотипу. 7. Понятие брендбука и его составляющих. 8. Понятие фирменный стиль и его основные элементы. 9. Понятие фирменный блок, составные части, структура и принципы построения. 10. Цветовая гамма, как цветовом ключе фирменного стиля. 11. Структура графического товарного знака в системе фирменного стиля. 12. Фирменный комплект шрифтов и пр. фирменные константы. 13. Промышленные объект, как носитель графической и шрифтовой информации. 14. Шрифтовой выбор в промграфике. 15. Основные понятия формирование знаков и указателей в промдизайне. 16. Что изучает семиотика? Что изучает психология? Что изучает физиология человека? Связь этих наук с системой визуальных коммуникаций? 17. Что такое графический стиль в рамках исторического развития визуальных систем? 18. Коммуникативные процессы между людьми и средствами их осуществления. 19. Коммуникативные связи в проектировании визуальных коммуникаций. 20. Средства промышленной графики в среде коммуникативного дизайна. 21. Системы визуальных коммуникаций. 22. Методы анализа формы элементов системы визуальных коммуникаций.

	<p>23. Общая система визуальных коммуникаций: вербальные, визуальные и Тактильные коммуникации.</p> <p>24. Процессуальные типы визуальных коммуникаций: вербально-фонетический тип, вербально–графический тип.</p> <p>25. Процессуальные типы визуальных коммуникаций: визуально-предметный тип, визуально-графический тип, визуально–динамический тип.</p>
--	---

6.6. Шкалы и критерии оценивания по формам текущего контроля и промежуточной аттестации

Шкала и критерии оценивания

Оценка	Критерии оценивания для мероприятий контроля с применением 2-х балльной системы
«зачтено»	ПК-1
«не зачтено»	Результаты обучения не сформированы на пороговом уровне