

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Новосибирский государственный технический университет»

Кафедра материаловедения в машиностроении

“УТВЕРЖДАЮ”

ДЕКАН МТФ

к.т.н. Янпольский В. В.

“ ____ ” _____ г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
Графический дизайн

Образовательная программа: 29.03.04 Технология художественной обработки материалов,
профиль: Технология художественной обработки металлических материалов

Курс: 4, семестр : 8

Механико-технологический факультет,

		Семестр
№	Вид деятельности	8
1	Всего зачетных единиц (кредитов)	3
2	Всего часов	108
3	Всего занятий в контактной форме, час.	43
4	Лекции, час.	0
5	Практические занятия, час.	12
6	Лабораторные занятия, час.	24
7	из них в активной и интерактивной форме, час.	0
8	Аттестация, час.	2
9	Консультации, час.	5
10	Самостоятельная работа, час.	65
11	Виды самостоятельной работы (курсовой проект, курсовая работа, РГЗ, подготовка к контрольной работе)	РГЗ
12	Вид аттестации	3

Рабочая программа составлена на основании федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению (специальности): 29.03.04 Технология художественной обработки материалов

ФГОС введен в действие приказом №1086 от 01.10.2015 г. , дата утверждения: 30.10.2015 г.

Место дисциплины в структуре учебного плана: Блок 1, вариативная, по выбору студента

Рабочая программа разработана на основе компетентностной модели выпускника по направлению (специальности): 29.03.04 Технология художественной обработки материалов

Рабочая программа обсуждена на заседании кафедры

ММ, протокол заседания кафедры №6/1 от 20.06.2017

Утверждена на совете механико-технологического факультета, протокол № 5 от 21.06.2017

Программу разработал:

доцент, к.т.н. Ложкина Е. А.

Заведующий кафедрой:

профессор, д.т.н. Батаев В. А.

Ответственный за образовательную программу:

заведующий кафедрой Батаев В. А.

1. Внешние требования

Таблица 1.1

Компетенция ФГОС: ОПК.6 способность использовать художественные приемы композиции, цвето- и формообразования для получения завершенного дизайнерского продукта; в части следующих результатов обучения:
у12. владеть понятиями стиля и художественными стилевыми особенностями
Компетенция ФГОС: ОПК.9 способность использовать компьютерные программы, необходимые в сфере практической деятельности для получения заданного изделия; в части следующих результатов обучения:
з2. знать основы графического дизайна
з5. знать основы и программные средства компьютерной графики
з8. знать программные продукты для работы с трехмерной компьютерной графикой
у4. владеть основами трехмерной графики и анимации
Компетенция ФГОС: ПК.13 готовность к историческому анализу технических и художественных особенностей при изготовлении однотипной группы изделий; в части следующих результатов обучения:
з1. знать стилевые течения в архитектуре, живописи

2. Требования НГТУ к результатам освоения дисциплины

Таблица 2.1

Результаты изучения дисциплины по уровням освоения (иметь представление, знать, уметь, владеть)	Формы организации занятий
Графический дизайн	
ОПК.6.у12 владеть понятиями стиля и художественными стилевыми особенностями	
1. Основные элементы: знак, форма, текст. Статика и динамика.	Практические занятия; Лабораторные работы; Самостоятельная работа
ОПК.9.з2 знать основы графического дизайна	
2. Основы построения и графических изображений	Практические занятия; Лабораторные работы; Самостоятельная работа
3.Способы создания графических изображений. Варианты использования графических изображений в различной среде	Практические занятия; Лабораторные работы; Самостоятельная работа
ОПК.9.з5 знать основы и программные средства компьютерной графики	
4.Основные современные программные средства ориентированные на работу с графикой	Практические занятия; Лабораторные работы; Самостоятельная работа
5.Графические форматы и их структуру	Практические занятия; Лабораторные работы; Самостоятельная работа
ОПК.9.з8 знать программные продукты для работы с трехмерной компьютерной графикой	
6.Программные продукты для работы с трехмерной компьютерной графикой	Практические занятия; Самостоятельная работа
7.Основы трехмерной графики и анимации	Практические занятия; Самостоятельная работа
ОПК.9.у4 владеть основами трехмерной графики и анимации	
8.Концептуальные основы моделирования объектов	Практические занятия; Самостоятельная работа
ПК.13.з1 знать стилевые течения в архитектуре, живописи	
9.Направления, течения и стили в искусстве в историческом развитии	Практические занятия; Самостоятельная работа

3. Содержание и структура учебной дисциплины

Таблица 3.1

Темы лабораторных работ	Активные формы, час.	Часы	Ссылки на результаты обучения	Учебная деятельность
Семестр: 8				
Дидактическая единица: Графические стили и их особенности				
1. Модерн, пост-модерн, гиперреализм и фотография	0	4	1, 2, 3	Разработка плаката в стиле Модерн, пост-модерн, гиперреализм
2. Поп-арт, грандж, граффити. Контр-культурные языки графики	0	4	1, 2, 3	Разработка плаката в стиле Поп-арт, грандж, граффити
3. Диджитал-арт, пиксель-арт, фан-арт: цифровое искусство	0	4	1, 2, 3	Разработка плаката в стиле Диджитал-арт, пиксель-арт, фан-арт
Дидактическая единица: Графический дизайн как средство коммуникации				
4. Цвет, форма, текстура - выразительные средства	0	2	1, 2, 3	Создание текстуры в цифровой среде
5. Знак, символ. Текст, шрифт. Композиция предметная и абстрактная Восприятие графики. Психологические особенности восприятия формы, цвета. Ассоциативное восприятие	0	2	1, 2, 3	Разработка шрифтовой композиции
Дидактическая единица: Графические языки в рекламной продукции				
6. Значение логотипа, слогана. Дизайн рекламы - динамично меняющаяся отрасль. Шрифтовые композиции и их особенности	0	4	1, 2, 3, 4, 5	Разработка логотипа, слогана
Дидактическая единица: Компьютерная и аналоговая графика				
7. "Нетипичная графика". Инфографика и статистика. Организация информации. Комбинированные техники; векторизация, растровизация, трассировка.	0	4	1, 2, 3, 4, 5	Создание инфографики

Таблица 3.2

Темы практических занятий	Активные формы, час.	Часы	Ссылки на результаты обучения	Учебная деятельность
Семестр: 8				
Дидактическая единица: Направления, течения и стили в искусстве в историческом развитии				
1. Направления, течения и стили в искусстве в историческом развитии	0	2	9	Презентация основных направлений, течений и стилей в искусстве в историческом развитии
Дидактическая единица: Введение в графические языки дизайна				
2. Исторические особенности выразительных средств. Сферы применения графического дизайна. Основные тенденции	0	2	1, 2, 4, 6, 8	Презентация на тему основных тенденций современного дизайна

3. История графики от древности до наших дней. Современные графические языки дизайна	0	2	1, 2, 3, 5, 6, 7, 8	Презентация на тему по истории дизайна
Дидактическая единица: Экспорт и обработка полученного материала				
4. Способы обработки и оцифровки контента	0	2	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Способы обработки и оцифровки контента
5. Коррекция и комбинирование изображений. Коллаж и пост-обработка	0	2	1, 2, 3, 4, 5	Коррекция и комбинирование изображений. Коллаж и пост-обработка
6. Публикация и допечатная подготовка. Особенности современной среды разработки.	0	2	1, 2, 3, 4, 5	Публикация и допечатная подготовка. Особенности современной среды разработки.

4. Самостоятельная работа обучающегося

№	Виды самостоятельной работы	Ссылки на результаты обучения	Часы на выполнение	Часы на консультации
Семестр: 8				
1	РГЗ	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	30	2
Работа с программными средствами компьютерной графики и анализ теоретического материала в ходе выполнения расчетно-графического задания: Организация самостоятельной работы студентов Новосибирского государственного технического университета : методическое руководство / Новосиб. гос. техн. ун-т ; [сост.: Ю. В. Никитин, Т. Ю. Сурнина]. - Новосибирск, 2016. - 19, [1] с. : табл.. - Режим доступа: http://elibrary.nstu.ru/source?bib_id=vtls000234042 Веселова Ю. В. Основы дизайна [Электронный ресурс] : электронный учебно-методический комплекс / Ю. В. Веселова ; Новосиб. гос. техн. ун-т. - Новосибирск, [2015]. - Режим доступа: http://elibrary.nstu.ru/source?bib_id=vtls000214490 . - Загл. с экрана.				
2	Подготовка к занятиям	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	24	1
Выполнение самостоятельной работы на тему: "Разработка оформления упаковки колоды игровых карт": Веселова Ю. В. Основы дизайна [Электронный ресурс] : электронный учебно-методический комплекс / Ю. В. Веселова ; Новосиб. гос. техн. ун-т. - Новосибирск, [2015]. - Режим доступа: http://elibrary.nstu.ru/source?bib_id=vtls000214490 . - Загл. с экрана. Организация самостоятельной работы студентов Новосибирского государственного технического университета : методическое руководство / Новосиб. гос. техн. ун-т ; [сост.: Ю. В. Никитин, Т. Ю. Сурнина]. - Новосибирск, 2016. - 19, [1] с. : табл.. - Режим доступа: http://elibrary.nstu.ru/source?bib_id=vtls000234042				
3	Дополнительная учебная деятельность	1, 2, 3, 4	5	0
Подбор графического материала для практических и лабораторных работ, подготовка презентаций : Организация самостоятельной работы студентов Новосибирского государственного технического университета : методическое руководство / Новосиб. гос. техн. ун-т ; [сост.: Ю. В. Никитин, Т. Ю. Сурнина]. - Новосибирск, 2016. - 19, [1] с. : табл.. - Режим доступа: http://elibrary.nstu.ru/source?bib_id=vtls000234042 Веселова Ю. В. Основы дизайна [Электронный ресурс] : электронный учебно-методический комплекс / Ю. В. Веселова ; Новосиб. гос. техн. ун-т. - Новосибирск, [2015]. - Режим доступа: http://elibrary.nstu.ru/source?bib_id=vtls000214490 . - Загл. с экрана.				
4	Подготовка к аттестации	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	6	2
Анализ теоретического материала с целью подготовки к аттестации: Организация самостоятельной работы студентов Новосибирского государственного технического университета : методическое руководство / Новосиб. гос. техн. ун-т ; [сост.: Ю. В. Никитин, Т. Ю. Сурнина]. - Новосибирск, 2016. - 19, [1] с. : табл.. - Режим доступа: http://elibrary.nstu.ru/source?bib_id=vtls000234042 Веселова Ю. В. Основы дизайна [Электронный ресурс] : электронный учебно-методический комплекс / Ю. В. Веселова ; Новосиб. гос. техн. ун-т. - Новосибирск, [2015]. - Режим доступа: http://elibrary.nstu.ru/source?bib_id=vtls000214490 . - Загл. с экрана.				

5. Технология обучения

Для организации и контроля самостоятельной работы обучающихся, а также проведения консультаций применяются информационно-коммуникационные технологии (табл. 5.1).

Таблица 5.1

Деятельность	Информационно-коммуникационные технологии
Информирование	e-mail; Социальные сети; Чат
Консультирование	e-mail; Социальные сети; Чат
Контроль	e-mail

6. Правила аттестации обучающихся по учебной дисциплине

Для аттестации обучающихся по дисциплине используется балльно-рейтинговая система (БРС), позволяющая выставять оценки по традиционной шкале и 15-уровневой ECTS. Краткая информация о БРС приведена в табл. 6.1.

Таблица 6.1

Оцениваемые виды деятельности обучающихся	Мин. балл	Максимальный балл
Семестр: 8		
<i>Подготовка к занятиям:</i>	10	20
<i>Дополнительная учебная деятельность:</i>	0	
<i>Лабораторная:</i>	9	18
<i>Практические занятия:</i>	6	12
<i>РГЗ:</i>	15	30
<i>Зачет:</i>	10	20
Контролирующие материалы - тесты		

В таблице 6.2 представлено соответствие форм контроля заявляемым требованиям к результатам освоения дисциплины.

Таблица 6.2

Коды компетенций ФГОС	Результаты обучения	Формы контроля	
		Защита РГЗ	Зачет
ОПК.6	у12. владеть понятиями стиля и художественными стилевыми особенностями	+	+
ОПК.9	з2. знать основы графического дизайна	+	+
	з5. знать основы и программные средства компьютерной графики	+	+
	з8. знать программные продукты для работы с трехмерной компьютерной графикой	+	+
	у4. владеть основами трехмерной графики и анимации	+	+
ПК.13	з1. знать стилевые течения в архитектуре, живописи		+

Фонд оценочных средств по дисциплине представлен в приложении № 1 к рабочей программе.

7. Литература

Основная литература

1. Росс А. Ф. Autodesk® 3ds MAX™ 9. Основы и практика : пер. с англ. / Аарон Ф. Росс, Мишель Буске. - М., [2007]. - 685 с. : ил. + 1 DVD-ROM.
2. Гурский Ю. А. Компьютерная графика: Photoshop CS4, CorelDRAW X4, Illustrator CS4 / Ю. Гурский, И. Гурская, А. Жвалевский. - М. [и др.], 2010. - 794 с., [32] с. цв. ил. : ил. + 1 DVD-ROM с видеокурсом.
3. Крисциан Г. Визуализация идей: набросок, эскиз, раскадровка : [пер. с нем.] / Грегор Крисциан, Несрин Шлемп-Улкер. - [М.], [2007]. - 203 с. : ил.
4. Веселова Ю. В. Основы дизайна [Электронный ресурс] : электронный учебно-методический комплекс / Ю. В. Веселова ; Новосиб. гос. техн. ун-т. - Новосибирск, [2015]. - Режим доступа: http://elibrary.nstu.ru/source?bib_id=vtls000214490. - Загл. с экрана.
5. Веселова Ю. В. Графический дизайн рекламы. Плакат : [учебное пособие] / Ю. В. Веселова, О. Г. Семёнов ; Новосиб. гос. техн. ун-т. - Новосибирск, 2012. - 102, [1] с. : ил. - Режим доступа: http://elibrary.nstu.ru/source?bib_id=vtls000179312

Интернет-ресурсы

1. ЭБС НГТУ : <http://elibrary.nstu.ru/>
2. ЭБС «Издательство Лань» : <https://e.lanbook.com/>
3. ЭБС IPRbooks : <http://www.iprbookshop.ru/>
4. ЭБС "Znanium.com" : <http://znanium.com/>
5. :

8. Методическое и программное обеспечение

8.1 Методическое обеспечение

1. Организация самостоятельной работы студентов Новосибирского государственного технического университета : методическое руководство / Новосиб. гос. техн. ун-т ; [сост.: Ю. В. Никитин, Т. Ю. Сурнина]. - Новосибирск, 2016. - 19, [1] с. : табл. - Режим доступа: http://elibrary.nstu.ru/source?bib_id=vtls000234042

8.2 Специализированное программное обеспечение

- 1 Adobe Flash
- 2 Adobe Photoshop

9. Материально-техническое обеспечение

Специальное оборудование

№	Наименование	Назначение
1	Компьютерный класс	Проведение практических занятий с использованием персональных компьютеров
2	Комплект мультимедийного оборудования	Трансляция учебного материала

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Новосибирский государственный технический университет»

Кафедра материаловедения в машиностроении

“УТВЕРЖДАЮ”
ДЕКАН МТФ
к.т.н., доцент В.В. Янпольский
“ ” _____ Г.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Графический дизайн

Образовательная программа: 29.03.04 Технология художественной обработки материалов,
профиль: Технология художественной обработки металлических материалов

1. Обобщенная структура фонда оценочных средств учебной дисциплины

Обобщенная структура фонда оценочных средств по дисциплине Графический дизайн приведена в Таблице.

Таблица

Формируемые компетенции	Показатели сформированности компетенций (знания, умения, навыки)	Темы	Этапы оценки компетенций	
			Мероприятия текущего контроля (курсовой проект, РГЗ(Р) и др.)	Промежуточная аттестация (экзамен, зачет)
ОПК.6 способность использовать художественные приемы композиции, цвето- и формообразования для получения законченного дизайнерского продукта	у12. владеть понятиями стиля и художественными стилистическими особенностями	Дидактическая единица:2 Введение в графические языки дизайна 2.2 Исторические особенности выразительных средств. Сферы применения графического дизайна. Основные тенденции 2.3 История графики от древности до наших дней. Современные графические языки дизайна Дидактическая единица:3 Графические стили и их особенности 3.1 Модерн, пост-модерн, гиперреализм и фотография 3.2 Поп-арт, грандж, граффити. Контркультурные языки графики 3.3 Диджитал-арт, пиксель-арт, фан-арт: цифровое искусство Дидактическая единица:4 Графический дизайн как средство коммуникации 4.4 Цвет, форма, текстура - выразительные средства 4.5 Знак, символ. Текст, шрифт. Композиция предметная и абстрактная Восприятие графики. Психологические особенности восприятия формы, цвета. Ассоциативное восприятие Дидактическая единица:5 Графические языки в рекламной продукции 5.6 Значение логотипа, слогана. Дизайн рекламы - динамично меняющаяся отрасль. Шрифтовые композиции и их особенности Дидактическая единица:6 Компьютерная и аналоговая графика 6.7 "Нетипичная графика". Инфографика и статистика. Организация информации. Комбинированные техники; векторизация, растровизация, трассировка. Дидактическая единица:7 Экспорт и обработка полученного материала 7.4 Способы обработки и оцифровки контента 7.5 Коррекция и комбинирование изображений. Коллаж и пост-обработка 7.6 Публикация и допечатная подготовка. Особенности современной среды разработки.	РГЗ, Разделы 1, 2	Зачет, Вопросы 1...35
ОПК.9 способность использовать компьютерные программы, необходимые в сфере практической деятельности для получения заданного изделия	з2. знать основы графического дизайна	Дидактическая единица:2 Введение в графические языки дизайна 2.2 Исторические особенности выразительных средств. Сферы применения графического дизайна. Основные тенденции 2.3 История графики от древности до наших дней. Современные графические языки дизайна Дидактическая единица:3 Графические стили и их особенности 3.1 Модерн, пост-модерн, гиперреализм и фотография 3.2 Поп-арт, грандж, граффити. Контркультурные языки графики 3.3 Диджитал-арт, пиксель-арт, фан-арт: цифровое	РГЗ, Разделы 1, 2	Зачет, Вопросы 1...35

		искусство Дидактическая единица:4 Графический дизайн как средство коммуникации 4.4 Цвет, форма, текстура - выразительные средства 4.5 Знак, символ. Текст, шрифт. Композиция предметная и абстрактная Восприятие графики. Психологические особенности восприятия формы, цвета. Ассоциативное восприятие Дидактическая единица:5 Графические языки в рекламной продукции 5.6 Значение логотипа, слогана. Дизайн рекламы - динамично меняющаяся отрасль. Шрифтовые композиции и их особенности Дидактическая единица:6 Компьютерная и аналоговая графика 6.7 "Нетипичная графика". Инфографика и статистика. Организация информации. Комбинированные техники; векторизация, растеризация, трассировка. Дидактическая единица:7 Экспорт и обработка полученного материала 7.4 Способы обработки и оцифровки контента 7.5 Коррекция и комбинирование изображений. Коллаж и пост-обработка 7.6 Публикация и допечатная подготовка. Особенности современной среды разработки.		
ОПК.9	з5. знать основы и программные средства компьютерной графики	Дидактическая единица:2 Введение в графические языки дизайна 2.2 Исторические особенности выразительных средств. Сферы применения графического дизайна. Основные тенденции 2.3 История графики от древности до наших дней. Современные графические языки дизайна Дидактическая единица:5 Графические языки в рекламной продукции 5.6 Значение логотипа, слогана. Дизайн рекламы - динамично меняющаяся отрасль. Шрифтовые композиции и их особенности Дидактическая единица:6 Компьютерная и аналоговая графика 6.7 "Нетипичная графика". Инфографика и статистика. Организация информации. Комбинированные техники; векторизация, растеризация, трассировка. Дидактическая единица:7 Экспорт и обработка полученного материала 7.4 Способы обработки и оцифровки контента 7.5 Коррекция и комбинирование изображений. Коллаж и пост-обработка 7.6 Публикация и допечатная подготовка. Особенности современной среды разработки.	РГЗ, Разделы 1, 2	Зачет, Вопросы 1...35
ОПК.9	з8. знать программные продукты для работы с трехмерной компьютерной графикой	Дидактическая единица:2 Введение в графические языки дизайна 2.2 Исторические особенности выразительных средств. Сферы применения графического дизайна. Основные тенденции 2.3 История графики от древности до наших дней. Современные графические языки дизайна Дидактическая единица:7 Экспорт и обработка полученного материала 7.4 Способы обработки и оцифровки контента	РГЗ, Разделы 1, 2	Зачет, Вопросы 1...35
ОПК.9	у4. владеть основами трехмерной графики и	Дидактическая единица:2 Введение в графические языки дизайна 2.2 Исторические особенности выразительных средств. Сферы применения графического	РГЗ, Разделы 1, 2	Зачет, Вопросы 1...35

	анимации	дизайна. Основные тенденции 2.3 История графики от древности до наших дней. Современные графические языки дизайна Дидактическая единица: 7 Экспорт и обработка полученного материала 7.4 Способы обработки и оцифровки контента		
ПК.13/НИ готовность к историческому анализу технических и художественных особенностей при изготовлении однотипной группы изделий	31. знать стиливые течения в архитектуре, живописи	Дидактическая единица: 1 Направления, течения и стили в искусстве в историческом развитии 1.1 Направления, течения и стили в искусстве в историческом развитии		Зачет, Вопросы 1...35

2. Методика оценки этапов формирования компетенций в рамках дисциплины.

Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в 8 семестре - в форме зачета, который направлен на оценку сформированности компетенций ОПК.6, ОПК.9, ПК.13/НИ.

Зачет проводится в форме электронного тестирования, варианты теста составляются из вопросов, приведенных в паспорте зачета, позволяющих оценить показатели сформированности соответствующих компетенций.

Кроме того, сформированность компетенций проверяется при проведении мероприятий текущего контроля, указанных в таблице раздела 1.

В 8 семестре обязательным этапом текущей аттестации является расчетно-графическое задание (работа) (РГЗ(Р)). Требования к выполнению РГЗ(Р), состав и правила оценки сформулированы в паспорте РГЗ(Р).

Общие правила выставления оценки по дисциплине определяются балльно-рейтинговой системой, приведенной в рабочей программе учебной дисциплины.

На основании приведенных далее критериев можно сделать общий вывод о сформированности компетенций ОПК.6, ОПК.9, ПК.13/НИ, за которые отвечает дисциплина, на разных уровнях.

Общая характеристика уровней освоения компетенций.

Ниже порогового. Уровень выполнения работ не отвечает большинству основных требований, теоретическое содержание курса освоено частично, пробелы могут носить существенный характер, необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы не достаточно, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий не выполнены или выполнены с существенными ошибками.

Пороговый. Уровень выполнения работ отвечает большинству основных требований, теоретическое содержание курса освоено частично, но пробелы не носят существенного характера, необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий выполнено, некоторые виды заданий выполнены с ошибками.

Базовый. Уровень выполнения работ отвечает всем основным требованиям, теоретическое

содержание курса освоено полностью, без пробелов, некоторые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы недостаточно, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество выполнения ни одного из них не оценено минимальным числом баллов, некоторые из выполненных заданий, возможно, содержат ошибки.

Продвинутый. Уровень выполнения работ отвечает всем требованиям, теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество их выполнения оценено числом баллов, близким к максимальному.

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

«Новосибирский государственный технический университет»

Кафедра материаловедения в машиностроении

Кафедра проектирования технологических машин

Самостоятельная работа студентов

в рамках дисциплины

«Графический дизайн», 8 семестр

1. Методика оценки

В качестве задания для самостоятельной работы студентам предлагается разработать упаковку для колоды игровых карт.

Цель: достигнуть стилистического единства изделия и упаковки.

Задачи: разработать модель упаковки для колоды карт.

Рекомендуемые графические редакторы:

- Adobe Photoshop,
- Adobe Illustrator,
- CorelDraw,
- Corel Photopaint.

Порядок выполнения:

Единство в графическом дизайне — это то, что связывает все элементы воедино. Единство наполняет содержание смыслом, расставляет каждый элемент проекта в нужном месте и приводит взаимоотношения всех элементов в состояние гармонии и равновесия. Единство определяет состояние всей композиции и регулирует как отношение отдельных элементов к общему дизайну, так и их взаимоотношения.

Принцип Единства призван:

- создавать гармонию;
- связывать все элементы между собой;
- создавать последовательность.

Единства стиля можно добиться различными способами:

- путём повторения или, говоря иначе, ритмом элементов;
- выбором гармоничной цветовой палитры с предельно малым количеством цветов;
- использованием одинаковых размеров графических элементов (по ширине или по высоте); одинакового шрифта, размера и начертания заголовков и подзаголовков;
- используя различные изображения в графической работе (фотографии или иллюстрации), стараться, чтобы их размеры были пропорциональны по отношению друг к другу и по отношению к формату всей работы;
- использованием схожих форм или геометрических фигур. Стараться, чтобы либо все фигуры в работе были округленными, либо все угловатыми, все геометрическими либо все

органическими. Это вовсе не означает, что нельзя изобразить квадрат среди окружностей, но в этом случае нужно постараться максимально смягчить его «квадратность», например немного закруглить углы, чтобы придать ему большее соответствие его окружению.

- за счёт свободного пространства. Свободное пространство в композиции является ключевым инструментом для создания единства. Чрезмерно отдаленные друг от друга элементы создают ощущение разрозненности и беспорядка, тогда как элементы, объединенные в группы, упорядочивают композицию;

- использованием текстур и графических стилей. Следует стараться использовать родственные текстуры и стили в работе;

- использованием близких по тону цветов. Если есть чувство, что, несмотря на малое количество цветов, работа почему-то пестрит, возможно используется слишком широкий спектр тонов. Для проверки следует посмотреть на работу, прищурив глаза и обратить внимание на светлые и тёмные элементы. Если некоторые элементы выпадают из общего контекста, т.е. слишком темные или слишком светлые, нужно постараться сократить спектр тонов. Осветлить немного тёмные и затемнить слишком светлые тона. Другой способ проверки тонового баланса – перевести работу в режим серых полутонов (Grayscale) и точно так же проанализировать баланс тонов.

На обратной стороне упаковки (коробки) колоды игровых карт должна быть написана легенда, рассказывающая историю персонажей или иных элементов, изображенных на картах.

Требования к оформлению:

Работа не требует написания пояснительной записки и представляет собой выполненную на листе плотной бумаги развертку упаковки (коробки) колоды игровых карт.

Критерии оценки

- работа считается **не выполненной**, если студент отказался от выполнения задания или не закончил написание реферата к обозначенному сроку. Оценка составляет 0...10 баллов,

- работа считается **выполненной на пороговом уровне**, если студент освоил теоретический материал, но не смог представить результаты своей работы в виде презентации с публичной защитой. Оценка составляет 11...15 баллов,

- работа считается **выполненной на базовом уровне**, если студент освоил теоретический материал и представил свою работу в виде презентации с публичной защитой, но допустил несколько ошибок на защите, привел не достаточно четкую аргументацию своей точки зрения. Оценка составляет 16...20 баллов,

- работа считается **выполненной на продвинутом уровне**, если студент освоил теоретический материал и представил свою работу в виде презентации с публичной защитой, привел достаточно четкую аргументацию своей точки зрения по всем разделам. Оценка составляет 21...24 балла.

2. Шкала оценки

	Количество баллов			
	Практики	Самостоятельная работа	Расчётно-графическое задание	Зачёт
минимальное	0	13	12	10
максимальное	36	24	30	20

В общей оценке по дисциплине баллы за самостоятельную работу учитываются в соответствии с правилами балльно-рейтинговой системы, приведенными в рабочей программе дисциплины.

Паспорт зачёта

по дисциплине «Графический дизайн», 8 семестр

1. Методика оценки

Зачёт проводится в форме тестирования на компьютере. База теста составляет 35 вопросов. Компьютер случайным образом выбирает 15 вопросов из разных дидактических единиц. Выбор задается таким образом, чтобы выборка вопросов перекрывала все компетенции по дисциплине. Написание итогового теста оценивается по шкале от 0 до 20 баллов по 1,3 балла за верный ответ.

Пример теста для зачёта

Вопрос 1. *Для отображения объектов окружающего мира применяют графические редакторы:*

- ☐ фрактальной графики,
- ☐ растровой графики,
- ☐ векторной графики.

Вопрос 2. *Что называют форматом графического файла?*

- ☐ порядок использования графических примитивов при зарисовке рисунка на компьютере;
- ☐ способ отражения рисунков на экране компьютера;
- ☐ способ сохранения рисунков в оперативной памяти компьютера;
- ☐ способ представления графических данных на внешнем носителе.

Вопрос 3. *Какой формат графического файла считается векторным?*

- ☐ файл, в котором компьютер запоминает набор команд для зарисовки графических примитивов;
- ☐ файл, где рисунок составлен из отдельных линий, стрелок и т.д.;
- ☐ файл, в котором указано время его создания и размер созданного файла;
- ☐ файл, в котором компьютер запоминает размер раstra рисунка, код каждого пикселя рисунка.

Вопрос 4. *Какой формат графического файла считается растровым?*

- ☐ файл, в котором указано время его создания и размер созданного файла;
- ☐ файл, в котором компьютер запоминает набор команд для зарисовки графических примитивов;
- ☐ файл, в котором компьютер запоминает размер раstra рисунка, код каждого пикселя рисунка;
- ☐ файл, в котором компьютер запоминает весь ход создания рисунка.

Вопрос 5. *Выбери растровые форматы графических файлов.*

- ☐ cdr, wmf;
- ☐ eps, eps;
- ☐ psd, bmp;
- ☐ dxf.

Вопрос 6. *Выбери векторные форматы графических файлов.*

- ☐ jpeg, psx;

- ☐ cdr, wmf;
- ☐ tiff;
- ☐ psd, bmp.

Вопрос 7. *Чем отличаются друг от друга разные форматы векторных файлов?*

- ☐ набором команд для зарисовки графических примитивов;
- ☐ набором инструментов для создания рисунка;
- ☐ способом передачи файлов по сети;
- ☐ способом упаковки файлов в архивы.

Вопрос 8. *Почему формат JPEG стал наиболее популярным в среде растровых файлов?*

- ☐ можно менять степень сжатия файла;
- ☐ легко пересылать по компьютерной сети;
- ☐ получаем высокое качество сохранённого рисунка;
- ☐ файлы легко редактируются.

Вопрос 9. *В компьютерной программе Adobe Photoshop редактировали фотографию и сохранили. Какой формат имеет данный файл?*

- ☐ звуковой;
- ☐ растровый;
- ☐ пиксельный;
- ☐ векторный.

Вопрос 10. *Программным обеспечением, отличительной особенностью которого является имитация процесса «лепки» трёхмерной скульптуры, усиленная движком трёхмерного рендеринга в реальном времени, является:*

- ☐ Pixologic Zbrush,
- ☐ Autodesk 3D max,
- ☐ Rhinoceros 3D,
- ☐ Компас.

Вопрос 11. *Понятие «трехмерный» характеризуется:*

- ☐ шириной и высотой.
- ☐ высотой и глубиной.
- ☐ шириной, высотой, глубиной.

Вопрос 12. *При изучении объекта реальной действительности можно создать:*

- ☐ одну единственную модель;
 - ☐ несколько различных видов моделей, каждая из которых отражает те или иные существенные признаки объекта;
 - ☐ одну модель, отражающую совокупность признаков объекта;
 - ☐ точную копию объекта во всех проявлениях его свойств и поведения;
- вопрос не имеет смысла.

Вопрос 13. *Процесс построения модели, как правило, предполагает:*

- ☐ описание всех свойств исследуемого объекта;
- ☐ выделение наиболее существенных с точки зрения решаемой задачи свойств объекта;
- ☐ выделение свойств объекта безотносительно к целям решаемой задачи;
- ☐ описание всех пространственно-временных характеристик изучаемого объекта;
- ☐ выделение не более трех существенных признаков объекта.

Вопрос 14. *Натурное моделирование это:*

- ☐ моделирование, при котором в модели узнается моделируемый объект, то есть натурная модель всегда имеет визуальную схожесть с объектом-оригиналом;
- ☐ создание математических формул, описывающих форму или поведение объекта-оригинала;

- ☐ моделирование, при котором в модели узнается какой-либо отдельный признак объекта-оригинала;
- ☐ совокупность данных, содержащих текстовую информацию об объекте-оригинале;
- ☐ создание таблицы, содержащей информацию об объекте-оригинале.

Вопрос 15. Что называют форматом графического файла?

- ☐ порядок использования графических примитивов при зарисовке рисунка на компьютере;
- ☐ способ отражения рисунков на экране компьютера;
- ☐ способ сохранения рисунков в оперативной памяти компьютера;
- ☐ способ представления графических данных на внешнем носителе.

2. Критерии оценки

- Ответ на тест для зачёта считается **неудовлетворительным**, если студент набрал *менее 10 баллов*.
- Ответ на тест для зачёта засчитывается на **пороговом** уровне, оценка составляет *10...13 баллов*.
- Ответ на тест для зачёта билет засчитывается на **базовом** уровне, если оценка составляет *14...17 баллов*.
- Ответ на тест для зачёта билет засчитывается на **продвинутом** уровне, если оценка составляет *18...20 баллов*.

3. Шкала оценки

Для оценки достижений студентов в ходе изучения дисциплины применяется балльно-рейтинговая система. Суммарный рейтинг студента в баллах за семестр складывается из оценки его деятельности в течение семестра и оценки, полученной на зачете в соотношении 80:20. Таким образом, максимальный балл, который может набрать студент в ходе изучения дисциплины в целом, равен 100. Максимальный балл проставляется за качественное и своевременное выполнение работ и требований к ним по всем видам деятельности студентов.

Зачёт считается сданным, если студент набрал на тесте не менее 10 баллов (из 20 возможных).

В общей оценке по дисциплине баллы за зачёт учитываются в соответствии с правилами балльно-рейтинговой системы, приведенными в рабочей программе дисциплины.

4. Вопросы к зачёту по дисциплине «Графический дизайн»

Вопрос 1. В какой букве есть элемент «ухо»?

- ☐ во всех глухих буквах,
- ☐ э,
- ☐ g,
- ☐ а.

Вопрос 2. Что означает термин «sustainable design»?

- ☐ дизайн предметов быта и техники,
- ☐ дизайн, который наносит минимальный ущерб экологии,
- ☐ средовой дизайн,
- ☐ дизайн, не смотря ни на что.

Вопрос 3. Что такое арабески?

- ☐ Европейское название сложного восточного средневекового орнамента,
- ☐ Арабские фрески,
- ☐ Дизайнерские занавески,
- ☐ Женщины, в стиле восьмидесятых.

Вопрос 4. В каких случаях можно использовать клипарты?

- ☐ в случае, если идет работа над клипом,

- ☐ в случае, если идет работа над артом,
- ☐ в случае, если идет работа над логотипом,
- ☐ в случае, если это допускается в брифе.

Вопрос 5. Кто работал в конструктивистском стиле?

- ☐ Бенуа,
- ☐ Стенберг,
- ☐ Сомов,
- ☐ Легомэн.

Вопрос 6. Для чего используют акцидентные шрифты?

- ☐ для основного текста,
- ☐ для подписей,
- ☐ для заголовков,
- ☐ для акцентированной абстиненции.

Вопрос 7. Что из нижеперечисленного не является растровой графикой?

- ☐ сайты,
- ☐ анимированные .gif-файлы,
- ☐ логотипы,
- ☐ фотографии.

Вопрос 8. Для каких целей выставляют модель СМУК?

- ☐ для отправки файлов силой мысли,
- ☐ для отправки файлов на печать,
- ☐ для презентации с помощью проектора,
- ☐ для отправки файлов через интернет.

Вопрос 9. В каком формате нужно предоставлять сайт на выходе?

- ☐ .psd + .jpg,
- ☐ .pdf + .jpg,
- ☐ .cdr + .pdf,
- ☐ .ёпр + .ст.

Вопрос 10. Выберите расширение растрового файла:

- ☐ .svg,
- ☐ .eps,
- ☐ .bmw,
- ☐ .gif,

Вопрос 11. В каких случаях нужно сохранять файл в формате .jpg?

- ☐ для каллиграфии,
- ☐ для интернета,
- ☐ для шелкографии,
- ☐ для печати.

Вопрос 12. Выберите несистемный шрифт:

- ☐ Verdana,
- ☐ Tahoma,
- ☐ Futura,
- ☐ Georgia.

Вопрос 13. В каком формате правильнее предоставлять исходники логотипа?

- ☐ .ai,
- ☐ .eps,
- ☐ .mp3,
- ☐ .cdr.

Вопрос 14. Кто состоял в группе «Мир Искусства»?

- ☐ Швондер,
- ☐ Билибин,

- ☐ Малевич,
- ☐ Татлин.

Вопрос 15. *Одна из знаменитых работ советского художника Петрова-Водкина называется:*

- ☐ «Грузинское гостеприимство Сталина»,
- ☐ «Судьба комиссара»,
- ☐ «Купание красного коня»,
- ☐ «Ну все, приехали».

Вопрос 16. *Статика в композиции – это создание зрительной иллюзии*

- ☐ покоя,
- ☐ линий,
- ☐ объема,
- ☐ движения.

Вопрос 17. *Динамика – это обеспечение зрительного восприятия*

- ☐ линий,
- ☐ движения,
- ☐ объема
- ☐ формы

Вопрос 18. *Семантическое средство выразительности в виде нарисованного элемента, знака или предмета объемно-пространственной формы*

- ☐ символ
- ☐ атрибут
- ☐ аллегория
- ☐ эмблема

Вопрос 19. *Графическое представление сущности компании – это...*

- ☐ логотип,
- ☐ фирменный слоган,
- ☐ корпоративный герой,
- ☐ фирменный стиль одежды.

Вопрос 20. *Какой из графических редакторов является редактором растровой графики?*

- ☐ Adobe Illustrator,
- ☐ Paint,
- ☐ Adobe Photoshop,
- ☐ Corel Draw.

Вопрос 21. *Для отображения объектов окружающего мира применяют графические редакторы:*

- ☐ фрактальной графики,
- ☐ растровой графики,
- ☐ векторной графики.

Вопрос 22. *Что называют форматом графического файла?*

- ☐ порядок использования графических примитивов при зарисовке рисунка на компьютере;
- ☐ способ отражения рисунков на экране компьютера;
- ☐ способ сохранения рисунков в оперативной памяти компьютера;
- ☐ способ представления графических данных на внешнем носителе.

Вопрос 23. *Какой формат графического файла считается векторным?*

- ☐ файл, в котором компьютер запоминает набор команд для зарисовки графических примитивов;
- ☐ файл, где рисунок составлен из отдельных линий, стрелок и т.д.;

- ☐ файл, в котором указано время его создания и размер созданного файла;
- ☐ файл, в котором компьютер запоминает размер растра рисунка, код каждого пикселя рисунка.

Вопрос 24. Какой формат графического файла считается растровым?

- ☐ файл, в котором указано время его создания и размер созданного файла;
- ☐ файл, в котором компьютер запоминает набор команд для зарисовки графических примитивов;
- ☐ файл, в котором компьютер запоминает размер растра рисунка, код каждого пикселя рисунка;
- ☐ файл, в котором компьютер запоминает весь ход создания рисунка.

Вопрос 25. Выбери растровые форматы графических файлов.

- ☐ cdr, wmf;
- ☐ eps, eps;
- ☐ psd, bmp;
- ☐ dxf.

Вопрос 26. Выбери векторные форматы графических файлов.

- ☐ jpeg, psx;
- ☐ cdr, wmf;
- ☐ tiff;
- ☐ psd, bmp.

Вопрос 27. Чем отличаются друг от друга разные форматы векторных файлов?

- ☐ набором команд для зарисовки графических примитивов;
- ☐ набором инструментов для создания рисунка;
- ☐ способом передачи файлов по сети;
- ☐ способом упаковки файлов в архивы.

Вопрос 28. Почему формат JPEG стал наиболее популярным в среде растровых файлов?

- ☐ можно менять степень сжатия файла;
- ☐ легко пересылать по компьютерной сети;
- ☐ получаем высокое качество сохранённого рисунка;
- ☐ файлы легко редактируются.

Вопрос 29. В компьютерной программе Adobe Photoshop редактировали фотографию и сохранили. Какой формат имеет данный файл?

- ☐ звуковой;
- ☐ растровый;
- ☐ пиксельный;
- ☐ векторный.

Вопрос 30. Программным обеспечением, отличительной особенностью которого является имитация процесса «лепки» трёхмерной скульптуры, усиленная движком трёхмерного рендеринга в реальном времени, является:

- ☐ Pixologic Zbrush,
- ☐ Autodesk 3D max,
- ☐ Rhinoceros 3D,
- ☐ Компас.

Вопрос 31. Понятие «трехмерный» характеризуется:

- ☐ шириной и высотой.
- ☐ высотой и глубиной.
- ☐ шириной, высотой, глубиной.

Вопрос 32. При изучении объекта реальной действительности можно создать:

- ☐ одну единственную модель;

- ☐ несколько различных видов моделей, каждая из которых отражает те или иные существенные признаки объекта;
- ☐ одну модель, отражающую совокупность признаков объекта;
- ☐ точную копию объекта во всех проявлениях его свойств и поведения;
- ☐ вопрос не имеет смысла.

Вопрос 33. *Процесс построения модели, как правило, предполагает:*

- ☐ описание всех свойств исследуемого объекта;
- ☐ выделение наиболее существенных с точки зрения решаемой задачи свойств объекта;
- ☐ выделение свойств объекта безотносительно к целям решаемой задачи;
- ☐ описание всех пространственно-временных характеристик изучаемого объекта;
- ☐ выделение не более трех существенных признаков объекта.

Вопрос 34. *Натурное моделирование это:*

- ☐ моделирование, при котором в модели узнается моделируемый объект, то есть натурная модель всегда имеет визуальную схожесть с объектом-оригиналом;
- ☐ создание математических формул, описывающих форму или поведение объекта-оригинала;
- ☐ моделирование, при котором в модели узнается какой-либо отдельный признак объекта-оригинала;
- ☐ совокупность данных, содержащих текстовую информацию об объекте-оригинале;
- ☐ создание таблицы, содержащей информацию об объекте-оригинале.

Вопрос 35. *Что называют форматом графического файла?*

- ☐ порядок использования графических примитивов при зарисовке рисунка на компьютере;
- ☐ способ отражения рисунков на экране компьютера;
- ☐ способ сохранения рисунков в оперативной памяти компьютера;
- ☐ способ представления графических данных на внешнем носителе.

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Новосибирский государственный технический университет»

Кафедра материаловедения в машиностроении

“УТВЕРЖДАЮ”
ДЕКАН МТФ
к.т.н., доцент В.В. Янпольский
“ ” _____ Г.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Графический дизайн

Образовательная программа: 29.03.04 Технология художественной обработки материалов,
профиль: Технология художественной обработки металлических материалов

1. Обобщенная структура фонда оценочных средств учебной дисциплины

Обобщенная структура фонда оценочных средств по дисциплине Графический дизайн приведена в Таблице.

Таблица

Формируемые компетенции	Показатели сформированности компетенций (знания, умения, навыки)	Темы	Этапы оценки компетенций	
			Мероприятия текущего контроля (курсовой проект, РГЗ(Р) и др.)	Промежуточная аттестация (экзамен, зачет)
ОПК.6 способность использовать художественные приемы композиции, цветов и формообразования для получения законченного дизайнерского продукта	у12. владеть понятиями стиля и художественными стилистическими особенностями	Дидактическая единица:1 Введение в графические языки дизайна 1.1 История графики от древности до наших дней. Современные графические языки дизайна 1.2 Исторические особенности выразительных средств. Сферы применения графического дизайна. Основные тенденции Дидактическая единица:2 Графические стили и их особенности 2.1 Модерн, пост-модерн, гиперреализм и фотография 2.2 Поп-арт, гранж, граффити. Контркультурные языки графики 2.3 Диджитал-арт, пиксель-арт, фан-арт: цифровое искусство Дидактическая единица:3 Графический дизайн как средство коммуникации 3.4 Цвет, форма, текстура - выразительные средства 3.5 Знак, символ. Текст, шрифт. Композиция предметная и абстрактная Восприятие графики. Психологические особенности восприятия формы, цвета. Ассоциативное восприятие Дидактическая единица:4 Графические языки в рекламной продукции 4.6 Значение логотипа, слогана. Дизайн рекламы - динамично меняющаяся отрасль. Шрифтовые композиции и их особенности Дидактическая единица:5 Компьютерная и аналоговая графика 5.7 "Нетипичная графика". Инфографика и статистика. Организация информации. Комбинированные техники; векторизация, растровизация, трассировка. Дидактическая единица:6 Экспорт и обработка полученного материала 6.3 Способы обработки и оцифровки контента 6.4 Коррекция и комбинирование	РГЗ, Разделы 1, 2	Зачет, Вопросы 1...35

		изображений. Коллаж и пост-обработка 6.5 Публикация и допечатная подготовка. Особенности современной среды разработки.		
ОПК.9 способность использовать компьютерные программы, необходимые в сфере практической деятельности для получения заданного изделия	з2. знать основы графического дизайна	Дидактическая единица:1 Введение в графические языки дизайна 1.1 История графики от древности до наших дней. Современные графические языки дизайна 1.2 Исторические особенности выразительных средств. Сферы применения графического дизайна. Основные тенденции Дидактическая единица:2 Графические стили и их особенности 2.1 Модерн, пост-модерн, гиперреализм и фотография 2.2 Поп-арт, грандж, граффити. Контр-культурные языки графики 2.3 Диджитал-арт, пиксель-арт, фан-арт: цифровое искусство Дидактическая единица:3 Графический дизайн как средство коммуникации 3.4 Цвет, форма, текстура - выразительные средства 3.5 Знак, символ. Текст, шрифт. Композиция предметная и абстрактная Восприятие графики. Психологические особенности восприятия формы, цвета. Ассоциативное восприятие Дидактическая единица:4 Графические языки в рекламной продукции 4.6 Значение логотипа, слогана. Дизайн рекламы - динамично меняющаяся отрасль. Шрифтовые композиции и их особенности Дидактическая единица:5 Компьютерная и аналоговая графика 5.7 "Нетипичная графика". Инфографика и статистика. Организация информации. Комбинированные техники; векторизация, растеризация, трассировка. Дидактическая единица:6 Экспорт и обработка полученного материала 6.3 Способы обработки и оцифровки контента 6.4 Коррекция и комбинирование изображений. Коллаж и пост-обработка 6.5 Публикация и допечатная подготовка. Особенности современной среды разработки.	РГЗ, Разделы 1, 2	Зачет, Вопросы 1...35
ОПК.9	з5. знать основы и программные средства компьютерной графики	Дидактическая единица:1 Введение в графические языки дизайна 1.1 История графики от древности до наших дней. Современные графические	РГЗ, Разделы 1, 2	Зачет, Вопросы 1...35

		языки дизайна 1.2 Исторические особенности выразительных средств. Сферы применения графического дизайна. Основные тенденции Дидактическая единица:4 Графические языки в рекламной продукции 4.6 Значение логотипа, слогана. Дизайн рекламы - динамично меняющаяся отрасль. Шрифтовые композиции и их особенности Дидактическая единица:5 Компьютерная и аналоговая графика 5.7 "Нетипичная графика". Инфографика и статистика. Организация информации. Комбинированные техники; векторизация, растеризация, трассировка. Дидактическая единица:6 Экспорт и обработка полученного материала 6.3 Способы обработки и оцифровки контента 6.4 Коррекция и комбинирование изображений. Коллаж и пост-обработка 6.5 Публикация и допечатная подготовка. Особенности современной среды разработки.		
ОПК.9	з8. знать программные продукты для работы с трехмерной компьютерной графикой	Дидактическая единица:1 Введение в графические языки дизайна 1.1 История графики от древности до наших дней. Современные графические языки дизайна 1.2 Исторические особенности выразительных средств. Сферы применения графического дизайна. Основные тенденции Дидактическая единица:6 Экспорт и обработка полученного материала 6.3 Способы обработки и оцифровки контента	РГЗ, Разделы 1, 2	Зачет, Вопросы 1...35
ОПК.9	у4. владеть основами трехмерной графики и анимации	Дидактическая единица:1 Введение в графические языки дизайна 1.1 История графики от древности до наших дней. Современные графические языки дизайна 1.2 Исторические особенности выразительных средств. Сферы применения графического дизайна. Основные тенденции Дидактическая единица:6 Экспорт и обработка полученного материала 6.3 Способы обработки и оцифровки контента	РГЗ, Разделы 1, 2	Зачет, Вопросы 1...35

2. Методика оценки этапов формирования компетенций в рамках дисциплины.

Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в 8 семестре - в форме зачета, который направлен на оценку сформированности компетенций ОПК.6, ОПК.9.

Зачет проводится в форме электронного тестирования, варианты теста составляются из вопросов, приведенных в паспорте зачета, позволяющих оценить показатели сформированности соответствующих компетенций.

Кроме того, сформированность компетенций проверяется при проведении мероприятий текущего контроля, указанных в таблице раздела 1.

В 8 семестре обязательным этапом текущей аттестации является расчетно-графическое задание (работа) (РГЗ(Р)). Требования к выполнению РГЗ(Р), состав и правила оценки сформулированы в паспорте РГЗ(Р).

Общие правила выставления оценки по дисциплине определяются балльно-рейтинговой системой, приведенной в рабочей программе учебной дисциплины.

На основании приведенных далее критериев можно сделать общий вывод о сформированности компетенций ОПК.6, ОПК.9, за которые отвечает дисциплина, на разных уровнях.

Общая характеристика уровней освоения компетенций.

Ниже порогового. Уровень выполнения работ не отвечает большинству основных требований, теоретическое содержание курса освоено частично, пробелы могут носить существенный характер, необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы не достаточно, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий не выполнены или выполнены с существенными ошибками.

Пороговый. Уровень выполнения работ отвечает большинству основных требований, теоретическое содержание курса освоено частично, но пробелы не носят существенного характера, необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий выполнено, некоторые виды заданий выполнены с ошибками.

Базовый. Уровень выполнения работ отвечает всем основным требованиям, теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, некоторые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы недостаточно, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество выполнения ни одного из них не оценено минимальным числом баллов, некоторые из выполненных заданий, возможно, содержат ошибки.

Продвинутый. Уровень выполнения работ отвечает всем требованиям, теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество их выполнения оценено числом баллов, близким к максимальному.

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Новосибирский государственный технический университет»
Кафедра материаловедения в машиностроении
Кафедра проектирования технологических машин

Самостоятельная работа студентов
в рамках дисциплины
«Графический дизайн», 8 семестр

1. Методика оценки

В качестве задания для самостоятельной работы студентам предлагается разработать упаковку для колоды игровых карт.

Цель: достигнуть стилевого единства изделия и упаковки.

Задачи: разработать модель упаковки для колоды карт.

Рекомендуемые графические редакторы:

- AdobePhotoshop,
- AdobeIllustrator,
- CorelDraw,
- CorelPhotopaint.

Порядок выполнения:

Единство в графическом дизайне – это то, что связывает все элементы воедино. Единство наполняет содержание смыслом, расставляет каждый элемент проекта в нужном месте и приводит взаимоотношения всех элементов в состояние гармонии и равновесия. Единство определяет состояние всей композиции и регулирует как отношение отдельных элементов к общему дизайну, так и их взаимоотношения.

Принцип Единства призван:

- создавать гармонию;
- связывать все элементы между собой;
- создавать последовательность.

Единства стиля можно добиться различными способами:

- путём повторения или, говоря иначе, ритмом элементов;
- выбором гармоничной цветовой палитры с предельно малым количеством цветов;
- использованием одинаковых размеров графических элементов (по ширине или по высоте); одинакового шрифта, размера и начертания заголовков и подзаголовков;
- используя различные изображения в графической работе (фотографии или иллюстрации), стараться, чтобы их размеры были пропорциональны по отношению друг к другу и по отношению к формату всей работы;
- использованием схожих форм или геометрических фигур. Стараться, чтобы либо все фигуры в работе были округленными, либо все угловатыми, все геометрическими либо все органическими. Это вовсе не означает, что нельзя изобразить квадрат среди окружностей, но в этом случае нужно постараться максимально смягчить его «квадратность», например немного закруглить углы, чтобы придать ему большее соответствие его окружению.
- за счёт свободного пространства. Свободное пространство в композиции является ключевым инструментом для создания единства. Чрезмерно отдаленные друг от друга элементы создают ощущение разрозненности и беспорядка, тогда как элементы, объединенные в группы, упорядочивают композицию;
- использованием текстур и графических стилей. Следует стараться использовать родственные текстуры и стили в работе;

– использованием близких по тону цветов. Если есть чувство, что, несмотря на малое количество цветов, работа почему-то пестрит, возможно используется слишком широкий спектр тонов. Для проверки следует посмотреть на работу, прищурив глаза и обратить внимание на светлые и тёмные элементы. Если некоторые элементы выпадают из общего контекста, т.е. слишком темные или слишком светлые, нужно постараться сократить спектр тонов. Осветлить немного тёмные и затемнить слишком светлые тона. Другой способ проверки тонового баланса – перевести работу в режим серых полутонов (Grayscale) и точно так же проанализировать баланс тонов.

На обратной стороне упаковки (коробки) колоды игральных карт должна быть написана легенда, рассказывающая историю персонажей или иных элементов, изображенных на картах.

Требования к оформлению:

Работа не требует написания пояснительной записки и представляет собой выполненную на листе плотной бумаги развертку упаковки (коробки) колоды игральных карт.

Критерии оценки

– работа считается **не выполненной**, если студент отказался от выполнения задания или не закончил написание реферата к обозначенному сроку. *Оценка составляет 0...10 баллов,*

– работа считается **выполненной на пороговом уровне**, если студент освоил теоретический материал, но не смог представить результаты своей работы в виде презентации с публичной защитой. *Оценка составляет 11...15 баллов,*

– работа считается **выполненной на базовом уровне**, если студент освоил теоретический материал и представил свою работу в виде презентации с публичной защитой, но допустил несколько ошибок на защите, привел не достаточно четкую аргументацию своей точки зрения. *Оценка составляет 16...20 баллов,*

– работа считается **выполненной на продвинутом уровне**, если студент освоил теоретический материал и представил свою работу в виде презентации с публичной защитой, привел достаточно четкую аргументацию своей точки зрения по всем разделам. *Оценка составляет 21...24 балла.*

2. Шкала оценки

	Количество баллов			
	Практики	Самостоятельная работа	Расчётно-графическое задание	Зачёт
минимальное	0	13	12	10
максимальное	36	24	30	20

В общей оценке по дисциплине баллы за самостоятельную работу учитываются в соответствии с правилами балльно-рейтинговой системы, приведенными в рабочей программе дисциплины.