

Министерство просвещения Российской Федерации  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Российский государственный профессионально-педагогический университет»  
Институт гуманитарного и социально-экономического образования  
Кафедра дизайна интерьера

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
Б1.В.ДВ.03.01 «ЦИФРОВОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ ПРОДУКТА»**

Направление подготовки 44.03.04 Профессиональное обучение (по  
отраслям)

Профиль программы «Дизайн (по элективным модулям\*)»

Автор(ы): ассистент А.А. Строганова

Одобрена на заседании кафедры дизайна интерьера. Протокол от «10» января 2022 г.  
№6.

Рекомендована к использованию в образовательной деятельности научно-  
методической комиссией института ГСЭО РГППУ. Протокол от «13» января 2022 г.  
№5.

Екатеринбург  
2022

## 1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель освоения дисциплины «Цифровое сопровождение продукта»: формирование компетенций для теоретического и практического обучения с применением компьютерных технологий в дизайне для изготовления цифровых презентаций, проектного видео и интернет-портфолио практической работы в области профессиональной деятельности через развитие у обучающихся объемно-пространственного воображения, образного и логического мышления; приобретения графических навыков выражения творческих идей и технических замыслов.

Задачи:

- формирование готовности самостоятельно работать на компьютере;
- формирование способности к когнитивной деятельности;
- формирование способности организовывать учебно-исследовательскую работу обучающихся;
  - формирование готовности к участию в исследованиях проблем, возникающих в процессе подготовки рабочих, служащих и специалистов среднего звена;
  - формирование способности решать задачи дизайнерского проектирования средствами информационно-коммуникационных (компьютерных) технологий и выполнять художественно-проектные решения средствами компьютерной графики с использованием информационно-поисковых систем;
  - формирование способности анализировать природно-биологические, инженерно-технические и конструктивные особенности средовых объектов, учитывать их художественно-проектной деятельности;
  - готовность к профессиональной коммуникации (заказчик, подрядчик, специалисты смежных профессий), способность организовывать коллективную проектно-творческую работу, стимулировать творческие процессы в группе.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина «Цифровое сопровождение продукта» относится к дисциплинам по выбору учебного плана.

Для изучения учебной дисциплины необходимы знания, умения и владения, формируемые следующими дисциплинами:

1. Технологии работы с информацией.



### 3. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- ПКО-7 Способен использовать современные профессионально-педагогические технологии, формы, средства и методы профессионального обучения и диагностики в процессе организации изучения учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), практик;
- ПКС-3 Способен к инструментальному использованию подходов, методов, средств и технологий в процессах проектного формирования дизайн-контента, а также требуемого его воплощения в материале.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:

31. Методические основы проектирования и применения профессионально-педагогических, в том числе цифровых технологий;
32. Возможности графических программ для решения художественно-проектных задач.

Уметь:

- У1. Применять современные технические средства обучения и образовательные технологии, использовать дистанционные образовательные технологии, информационно-коммуникационные технологии, электронные образовательные и информационные ресурсы с учетом особенностей преподаваемого учебного предмета, курса, дисциплины (модуля);
- У2. Использовать текстовые и графические программы для решения художественно-проектных задач.

Владеть:

- В1. Методикой проектирования и адаптации профессионально-педагогических технологий, форм, средств и методов профессионального обучения и диагностики к условиям реализации программ СПО и (или) ДПП;
- В2. Текстовыми и графическими программами для воплощения художественно-проектных решений в дизайн-контенте.

### 4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

#### *4.1 Объем дисциплины и виды контактной и самостоятельной работы*

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 3 зач. ед. (108 час.), семестр изучения – 7, распределение по видам работ представлено в табл. № 1.



Таблица 1. Распределение трудоемкости дисциплины по видам работ

Вид работы	Форма обучения
	очная
	Семестр изучения
	7 сем.
	Кол-во часов
Общая трудоемкость дисциплины по учебному плану	108
Контактная работа, в том числе:	36
Лабораторные работы	36
Самостоятельная работа студента	72
Промежуточная аттестация, в том числе:	
Зачет	7 сем.

*\*Распределение трудоемкости по видам контактной работы для заочной формы обучения (при наличии) корректируется в соответствии с учебным планом заочной формы обучения.*

#### 4.2 Содержание и тематическое планирование дисциплины

Таблица 2. Тематический план дисциплины

Наименование разделов и тем дисциплины (модуля)	Сем.	Всего, час.	Вид контактной работы, час.			СРС
			Лекции	Практ. занятия	Лаб. работы	
1. Основы цифрового проектирования и 2D-презентации дизайн-проекта	7	36	-	-	12	24
2. Понятия об анимации, цифровом аудио и видео, их использование в дизайне	7	36	-	-	12	24
3. 3D-анимация. Видеомонтаж. Мультимедийная и web-презентация дизайн-проекта	7	36	-	-	12	24

*\*Распределение часов по разделам (темам) дисциплины для заочной формы обучения осуществляется научно-педагогическим работником, ведущим дисциплину.*



#### **4.3 Содержание разделов (тем) дисциплин**

##### **Раздел 1. Основы цифрового проектирования и 2D-презентации дизайн-проекта**

Текстовые редакторы и программы компьютерной верстки. Особенности представления и организации информации в графических файлах. Принципы организации хранения текстовой и графической информации.

Виды цифровой подачи и компьютерных файлов. Изготовление цифровых документов в Adobe Acrobat и PowerPoint.

##### **Раздел 2. Понятия об анимации, цифровом аудио и видео, их использование в дизайне**

Аналоговое представление аудио и видео информации. Форматы цифровое аудио и видео. Файловая и потоковая передача мультимедиа информации. Оцифровка, доработка и улучшение качества изображений. Изготовление анимационных видеоклипов и 2D-анимация.

##### **Раздел 3. 3D-анимация. Видеомонтаж. Мультимедийная и web-презентация дизайн-проекта**

Методы и средства 3D-анимации. Примеры использования, создания. Создание цифровых аудиофайлов. Web-портфолио.

### **5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

Для изучения дисциплины используются различные образовательные технологии:

1. Информационно-коммуникационные образовательные технологии, при которых организация образовательного процесса, основывается на применении специализированных программных сред и технических средств работы с информацией. Используются для поддержки самостоятельной работы обучающихся с использованием электронной информационно-образовательной среды (ЭИОС), телекоммуникационных технологий, педагогических программных средств и др.

2. Для поддержки самостоятельной работы обучающихся использованы информационно-коммуникационные образовательные технологии, в частности, облачные технологии, электронная информационно-образовательная среда (ЭИОС), электронные средства обучения и электронно-библиотечные системы. При этом результативность организации самостоятельной работы обучающихся существенно повышается за счет доступности материалов, упорядоченности работ и возможности получения консультации преподавателя.

3. Для организации процесса обучения и самостоятельной работы используются информационно-коммуникационные образовательные технологии, представленные в виде педагогических программных средств и электронной



информационно-образовательной среды (ЭИОС). Технологии расширяют возможности образовательной среды, как разнообразными программными средствами, так и методами развития креативности обучаемых. К числу таких программных средств относятся моделирующие программы, поисковые, интеллектуальные обучающие, экспертные системы, программы для проведения деловых игр.

4. Изложение содержания сопровождается презентацией (демонстрацией учебных материалов, представленных в различных знаковых системах, в т.ч. иллюстративных, графических, аудио- и видеоматериалов).

5. При реализации образовательной программы с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения:

- состав видов контактной работы по дисциплине (модулю), при необходимости, может быть откорректирован в направлении снижения доли занятий лекционного типа и соответствующего увеличения доли консультаций (групповых или индивидуальных) или иных видов контактной работы;

- информационной основой проведения учебных занятий, а также организации самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю) являются представленные в электронном виде методические, оценочные и иные материалы, размещенные в электронной информационно-образовательной среде (ЭИОС) университета, в электронных библиотечных системах и открытых Интернет-ресурсах;

- взаимодействие обучающихся и педагогических работников осуществляется с применением ЭИОС университета и других информационно-коммуникационных технологий (видеоконференцсвязь, облачные технологии и сервисы, др.);

- соотношение контактной и самостоятельной работы по дисциплине (модулю) может быть изменено в сторону увеличения последней, в том числе самостоятельного изучения теоретического материала.

## **6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

### ***6.1 Основная литература***

1. Хныкина А. Г. Инженерная и компьютерная графика : учебное пособие. - Ставрополь : Северо-Кавказский федеральный университет, 2016. - 99 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/69383>.

2. Аббасов И. Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6 : учебное пособие. - Саратов : Профобразование, 2017. - 237 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/63805>.

3. Лепская, Н. А. Художник и компьютер : учебное пособие / Н. А. Лепская. — 2-е изд. — Москва : Когито-Центр, 2019. — 172 с. — ISBN 978-5-89353-395-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/88344.html>



4. Управление проектом в сфере графического дизайна [Электронный ресурс] / [Р. Мус и др.] ; пер. с англ. [Т. Мамедовой ; предисл. Ж. Пухагута]. - Москва : Альпина Паблишер, 2016. - 219 с. : ил., табл., фот. - Режим доступа: <http://e.lanbook.com/book/32404/>.

## **6.2 Дополнительная литература**

1. Хворостов, Д. А. 3D Studio Max + V-Ray. Проектирование дизайна среды : учебное пособие для вузов для специальностей художественно-графического цикла / Д. А. Хворостов. - Москва : Форум : ИНФРА-М, 2015. - 269 с.

2. Проектирование изделий легкой промышленности в САПР (САПР одежды) : учебное пособие для вузов по направлениям подготовки специалистов 260900, бакалавров и магистров 2008000 [Гриф УМО] / Г. И. Сурикова, О. В. Сурикова, В. Е. Кузьмичев, А. В. Гниденко. - Москва : Форум : ИНФРА-М, 2015. - 335 с.

3. Немцова, Т. И. Компьютерная графика и web-дизайн : учебное пособие для вузов [Гриф Национального исследовательского университета "МИЭТ"] / Т. И. Немцова, Т. В. Казанкова, А. В. Шнякин ; под ред. Л. Г. Гагариной. - Москва : Форум : ИНФРА-М, 2014. - 399 с.

4. Компьютерное моделирование в профессионально-педагогической деятельности: теория и практика : [учебная] монография [Гриф УМО] / [Е. М. Дорожкин и др.] ; Рос. гос. проф.-пед. ун-т. - Екатеринбург : Издательство РГППУ, 2015. - 192 с.

5. Бадмаева, Е. С. Компьютерное проектирование в дизайне одежды : учебник для вузов [Гриф Российского государственного университета туризма и сервиса] / Е. С. Бадмаева, В. В. Бухинник, Л. В. Елинер. - Санкт-Петербург [и др.] : Питер, 2016. - 190 с. - Режим доступа: <http://ibooks.ru/reading.php?productid=350597>.

6. Рашевская, М. А. Компьютерные технологии в дизайне среды : [учебное пособие для вузов] / М. А. Рашевская. - Москва : Форум, 2014. - 298 с.

## **6.3 Программное обеспечение и Интернет-ресурсы**

Программное обеспечение:

1. Операционная система Windows.
2. Офисная система Office Professional Plus.
3. Программное обеспечение для издательства InDesign CC.
4. Растровый графический редактор Photoshop CC.

Информационные системы и платформы:

1. Система дистанционного обучения «Moodle».
2. Информационная система «Таймлайн».
3. Платформа для организации и проведения вебинаров «Mirapolis Virtual Room».



## 7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Перечень материально-технического обеспечения для реализации образовательного процесса по дисциплине:

1. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа.
2. Компьютерный класс.
3. Помещения для самостоятельной работы.
4. Учебная аудитория "Компьютерный класс".

