

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Наумова Наталия Александровна

Должность: Ректор

Дата подписания: 24.10.2024 14:21:41

Уникальный программный ключ:

6b5279da4e034bffa679172803da5b74b590c67d

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПРОСВЕЩЕНИЯ»
(ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПРОСВЕЩЕНИЯ)

Экономический факультет
Кафедра профессионального и технологического образования

Согласовано

деканом экономического факультета

«25» марта 2024 г.

/Фонина Т.Б./

Рабочая программа дисциплины

Компьютерная графика

Направление подготовки

44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Профиль:

Технологическое образование (проектное обучение) и образовательная робототехника

Квалификация

Бакалавр

Форма обучения

Очная

Согласовано учебно-методической
комиссией экономического факультета
Протокол «25» марта 2024 г. № 7
Председатель УМКом _____

/Сюзева О.В./

Рекомендовано кафедрой
профессионального и технологического
образования

Протокол от «13» марта 2024 г. № 14
Зав. кафедрой _____

/Корецкий М.Г./

Мытищи
2024

Автор-составитель:

Свистунова Е.Л., доцент, кандидат технических наук, доцент кафедры профессионального и технологического образования

Рабочая программа дисциплины «Компьютерная графика» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), утвержденного приказом МИНОБРНАУКИ РОССИИ от 22.02.2018 № 125.

Дисциплина входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)».

Реализуется в формате электронного обучения с применением дистанционных образовательных технологий.

Год начала подготовки (по учебному плану) 2024

СОДЕРЖАНИЕ

1. Планируемые результаты обучения.....	4
2. Место дисциплины в структуре образовательной программы.....	4
3. Объем и содержание дисциплины.....	4
4. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся.....	6
5. Фонд оценочных средств для проведения текущей и промежуточной аттестации по дисциплине.....	7
6. Учебно-методическое и ресурсное обеспечение дисциплины.....	21
7. Методические указания по освоению дисциплины.....	23
8. Информационные технологии для осуществления образовательного процесса по дисциплине.....	23
9. Материально-техническое обеспечение дисциплины.....	24

1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

1.1. Цель и задачи дисциплины

Целью дисциплины является изучение студентами базовых технологий выполнения графических работ на компьютере с использованием современных графических редакторов.

Задачи дисциплины:

- ознакомление студентов с основными методами, способами и средствами получения, хранения и обработки графической информации;
- получение студентами базовых навыков создания и редактирования графических объектов с использованием популярных векторных и растровых графических приложений;
- формирование готовности студентов применять полученные знания и умения в образовательной деятельности, направленной на моделирование, прототипирование и макетирование в процессе изготовления лично- и социально-значимых объектов труда.

1.2. Планируемые результаты обучения

В результате освоения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие компетенции:

ПК-8 Способен организовывать образовательный процесс с использованием современных образовательных технологий, в том числе дистанционных

СПК-2. Способен организовывать образовательную деятельность обучающихся направленную на моделирование, прототипирование, макетирование и изготовление лично- и социально-значимых объектов труда.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины(модули)».

Для освоения дисциплины «Компьютерная графика» студенты используют знания, умения и виды деятельности, сформированные в процессе изучения дисциплин предыдущего уровня образования: «Информатика», «Математика», «Информационные технологии», «Черчение».

Освоение дисциплины «Компьютерная графика» является необходимой основой для изучения дисциплин Блока 1, дисциплин по выбору студентов – «Инженерная графика (Основы САПР)», «Основы 3D-моделирования», «Технологии лазерной обработки материалов», «Технологии обработки конструкционных материалов на станках с ЧПУ», «Прототипирование и макетирование», «Промышленный дизайн»; для подготовки выпускной квалификационной работы и для дальнейшей профессиональной деятельности в системе образования.

3. ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Объем дисциплины

Показатель объема дисциплины	Форма обучения
	Очная
Объем дисциплины в зачетных единицах	6
Объем дисциплины в часах	216
Контактная работа:	72,5

Лекции	28
Практические занятия	42
из них в форме практической подготовки	42
Консультации	2
Расчетно-графическая работа	0,2
Экзамен	0,3
Самостоятельная работа	130
Контроль	13,5

Формой промежуточной аттестации является экзамен во 2 семестре.

3.2.Содержание дисциплины

Наименование разделов (тем) Дисциплины с кратким содержанием	Кол-во часов		
	Лекции	Практические занятия	
		Общее к-во часов	Из них в формате практической подготовки
Тема 1. Введение в компьютерную графику Виды компьютерной графики (КГ) и их классификация. Растровая, векторная, фрактальная и трехмерная (3D) графика. Базовые принципы формирования, хранения и редактирования изображений на компьютере. Назначение, преимущества и недостатки КГ разных видов. Учебные упражнения. Работа на ПК: поиск, анализ, систематизация информации о видах КГ; изучение основополагающих принципов формирования, хранения и редактирования графических объектов разных типов с использованием стандартного и офисного программного обеспечения.	2	2	2
Тема 2. Представление графических данных на компьютере Программные средства создания, просмотра и обработки графической информации. Форматы графических данных. Растривание и трассировка. Понятие цвета, способы его описания. Цветовые модели. Цветовые палитры. Глубина цвета. Цветоделение. Учебные упражнения. Работа на ПК: изучение программного обеспечения КГ, исследование графических данных разных форматов; цветовых моделей, принципов кодирования цвета, цветовых палитр, режимов смешивания цветовых оттенков, регулировки прозрачности.	2	2	2
Тема 3. Современные устройства, используемые для работы с компьютерной графикой Устройства ввода и вывода графических данных. Сканирование графических объектов. Цифровые фотокамеры.	2	2	2

Вывод изображений на экран монитора. Техника печати изображений. Учебные упражнения. Работа на ПК: изучение минимальных и достаточных требований к ПК для работы с компьютерной графикой разных типов; знакомство с дополнительным оборудованием для работы с изображениями (устройство, особенности применения, настройка).			
Тема 4. Программные средства растровой графики. Adobe Photoshop. Базовые возможности создания и редактирования изображений Обзор растровых графических приложений. Знакомство с программой Adobe Photoshop. Основные элементы интерфейса (инструменты, панель управления, палитры). Настройка рабочей среды. Основные методы создания и редактирования изображений. Управление размером изображения, разрешением, размером холста. Работа с инструментами выделения, рисования и заливки. Векторные инструменты в растровой графике. Приемы работы с текстом. Понятие слоя изображения. Основные операции со слоями. Тоновая и цветовая коррекция. Инструменты и средства ретуширования. Учебные упражнения. Работа на ПК: освоение интерфейса Adobe Photoshop, редактирование фотографий, создание новых изображений с использованием инструментов и средств программы.	5	7	7
Тема 5. Программные средства векторной графики. CorelDraw. Базовые возможности создания и редактирования изображений Обзор векторных графических приложений. Знакомство с программой CorelDraw. Основные элементы интерфейса (инструменты, панель управления, палитры, докеры). Настройки рабочего листа. Основные методы создания и редактирования изображений. Особенности построения графических примитивов, управление их свойствами, преобразование в кривые. Работа с кривыми Безье, узлами, контурами. Организация объектов. Размерные и соединительные линии. Учебные упражнения. Работа на ПК: освоение интерфейса CorelDraw, построение графических объектов с использованием примитивов и кривых, работа с узлами, сегментами, управляющими линиями, применение специальных эффектов.	5	7	7
Тема 6. Базовые принципы проектирования и конструирования 3D-объектов Общие сведения о проектировании и конструировании трехмерных объектов. Основные понятия 3D-моделирования. Типы трехмерных объектов. Представления об эскизах и базовых формообразующих операциях. Программное обеспечение проектирования и конструирования 3D-объектов. Системы автоматизированного проектирования (САПР), КОМПАС-3D, как яркий представитель отечественной САПР.	2	5	5

Учебные упражнения. Работа на ПК: освоение интерфейса КОМПАС-3D, построение эскизов и трехмерных объектов с использованием инструментов группы Геометрия и базовых формообразующих операций (Выдавливание, Вращение, По траектории, По сечениям) по образцам преподавателя.			
Тема 7. Основные понятия компьютерной анимации Анимация, как средство динамического представления графических объектов. Сюжетная линия и сценарий в анимации. Понятие о векторной и растровой анимации. Технологии покадровой и автоматической анимации. Особенности работы с gif-анимацией. Учебные упражнения. Работа на ПК: знакомство с интерфейсом и инструментами программы Adobe Flash, создание несложных анимационных роликов с применением анимации движения и формы, технологий покадровой анимации; освоение базовых принципов работы с gif-анимацией в среде программы Adobe Photoshop.	4	5	5
Тема 8. Применение компьютерной графики в проектной деятельности обучающихся Знакомство с графическим дизайном. Приемы работы над композицией. Создание монтажей и коллажей. Разработка логотипов, пазлов, декоративных элементов оформления. Секреты красивых надписей. Особенности подготовки двумерных и трехмерных объектов для творческих проектов. Учебные упражнения. Работа на ПК: выполнение творческих проектов декоративно-художественного или технико-технологического содержания с применением КГ (на примере программ: Adobe Photoshop, CorelDraw, КОМПАС-3D).	3	6	6
Тема 9. Использование компьютерной анимации в проектной деятельности обучающихся Интерактивная анимация в Adobe Flash и ее применение в образовательном процессе. Введение в язык программирования Action Script. Базовые принципы разработки интерактивных анимационных роликов. Автоматизация процесса разработки анимационных материалов. Трехмерная анимация и ее использование в учебном процессе (на примере программы КОМПАС-3D). Учебные упражнения. Работа на ПК: выполнение творческих проектов декоративно-художественного или технико-технологического содержания с применением компьютерной анимации (на примере программ: Adobe Flash, КОМПАС-3D).	3	6	6
Итого:	28	42	42

ПРАКТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА

Тема	Задание на практическую подготовку	Количество часов
Тема 1. Введение в	Работа на ПК: поиск, анализ,	2

<i>компьютерную графику</i>	систематизация информации о видах КГ; изучение основополагающих принципов формирования, хранения и редактирования графических объектов разных типов с использованием стандартного и офисного программного обеспечения.	
Тема 2. Представление графических данных на компьютере	Работа на ПК: изучение программного обеспечения КГ, исследование графических данных разных форматов; цветовых моделей, принципов кодирования цвета, цветовых палитр, режимов смешивания цветовых оттенков, регулировки прозрачности.	2
Тема 3. Современные устройства, используемые для работы с компьютерной графикой	Работа на ПК: изучение минимальных и достаточных требований к ПК для работы с компьютерной графикой разных типов; знакомство с дополнительным оборудованием для работы с изображениями (устройство, особенности применения, настройка).	2
Тема 4. Программные средства растровой графики. Adobe Photoshop. Базовые возможности создания и редактирования изображений	Работа на ПК: освоение интерфейса Adobe Photoshop, редактирование фотографий, создание новых изображений с использованием инструментов и средств программы.	7
Тема 5. Программные средства векторной графики. CorelDraw. Базовые возможности создания и редактирования изображений	Работа на ПК: освоение интерфейса CorelDraw, построение графических объектов с использованием примитивов и кривых, работа с узлами, сегментами, управляющими линиями, применение специальных эффектов.	7
Тема 6. Базовые принципы проектирования и конструирования 3D-объектов	Работа на ПК: освоение интерфейса КОМПАС-3D, построение эскизов и трехмерных объектов с использованием инструментов группы	5

	Геометрия и базовых формообразующих операций (Выдавливание, Вращение, По траектории, По сечениям) по образцам преподавателя.	
Тема 7. Основные понятия о компьютерной анимации	Работа на ПК: знакомство с интерфейсом и инструментами программы Adobe Flash, создание несложных анимационных роликов с применением анимации движения и формы, технологий покадровой анимации; освоение базовых принципов работы с gif-анимацией в среде программы Adobe Photoshop.	5
Тема 8. Применение компьютерной графики в проектной деятельности обучающихся	Работа на ПК: выполнение творческих проектов декоративно-художественного или технико-технологического содержания с применением КГ (на примере программ: Adobe Photoshop, CorelDraw, КОМПАС-3D).	6
Тема 9. Использование компьютерной анимации в проектной деятельности обучающихся	Работа на ПК: выполнение творческих проектов декоративно-художественного или технико-технологического содержания с применением компьютерной анимации (на примере программ: Adobe Flash, КОМПАС-3D).	6

4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Темы для самостоятельного изучения	Изучаемые вопросы	Количество часов	Формы самостоятельной работы	Методическое обеспечение	Формы отчетности
1. Введение в компьютерную графику	Основные определения и понятия КГ, принципы формирования, хранения и редактирования графических объектов разных типов.	4	изучение литературы	Учебно-методическое обеспечение дисциплины	Сообщение, практические задания, тестирование

2. Представление графических данных на компьютере	Изучение программного обеспечения КГ, исследование графических данных разных форматов; цветовых моделей.	8	изучение литературы	Учебно-методическое обеспечение дисциплины	Сообщение, практические задания, тестирование
3. Современные устройства, используемые для работы с компьютерной графикой	Изучение устройств ввода и вывода графических данных. Сканирование графических объектов. Цифровые фотокамеры. Вывод изображений на экран монитора. Техника печати изображений.	4	изучение литературы	Учебно-методическое обеспечение дисциплины	Сообщение, практические задания, тестирование
4. Программные средства растровой графики. Adobe Photoshop. Базовые средства создания и редактирования изображений	Изучение особенностей работы с программой Adobe Photoshop. Основные элементы интерфейса (инструменты, панель управления, палитры). Настройка рабочей среды. Основные методы создания и редактирования изображений.	18	изучение литературы	Учебно-методическое обеспечение дисциплины	Сообщение, практические задания, тестирование
5. Программные средства векторной графики. CorelDraw. Базовые средства создания и редактирования изображений	Изучение особенностей работы с программой CorelDraw. Основные элементы интерфейса (инструменты, панель управления, палитры, докеры). Настройки рабочего листа. Основные методы создания и редактирования изображений.	18	изучение литературы	Учебно-методическое обеспечение дисциплины	Сообщение, практические задания, тестирование
6. Базовые принципы проектирования и конструирования 3D-объектов	Изучение базовых принципов создания трехмерных объектов с помощью САПР, освоение основных формообразующих операций.	20	изучение литературы	Учебно-методическое обеспечение дисциплины	Сообщение, практические задания, тестирование
7. Основные понятия компьютерной анимации	Изучение особенностей работы с анимацией в программах Adobe Flash и Adobe Photoshop	18	изучение литературы	Учебно-методическое обеспечение дисциплины	Сообщение, практические задания, тестирование
8. Применение компьютерной графики в проектной деятельности обучающихся	Изучение приемов создания двумерных и трехмерных объектов КГ для использования в творческих проектах	20	изучение литературы	Учебно-методическое обеспечение дисциплины	Сообщение, практические задания, тестирование

9. Использование компьютерной анимации в проектной деятельности обучающихся	Изучение приемов создания двумерных и трехмерных анимационных роликов для использования в творческих проектах	20	изучение литературы	Учебно-методическое обеспечение дисциплины	Сообщение, практические задания, тестирование
Итого:		130			

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

5.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями для профиля технологическое образование (проектное обучение) и образовательная робототехника:

Код и наименование компетенции	Этапы формирования компетенции	Формы учебной работы по формированию компетенций в процессе освоения образовательной программы
ПК-8. Способен организовывать образовательный процесс с использованием современных образовательных технологий, в том числе дистанционных	Когнитивный	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа
	Операционный	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа
	Деятельностный	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа
СПК-2. Способен организовывать образовательную деятельность обучающихся направленную на моделирование, прототипирование, макетирование и изготовление личностно- и социально-значимых объектов труда	Когнитивный	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа
	Операционный	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа
	Деятельностный	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа

5.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

ПК-8. Способен организовывать образовательный процесс с использованием современных образовательных технологий, в том числе дистанционных

Этапы формирования	Уровни освоения	Описание	Критерии оценивания	Шкала оценивания
--------------------	-----------------	----------	---------------------	------------------

		показателей		Цифровое выражение	Выражение в баллах БРС	Словесное выражение
Когнитивный	базовый	Знание основ компьютерной графики для организации образовательного процесса с использованием современных образовательных технологий, в том числе дистанционных	Общепредставление обосновах компьютерной графики для организации образовательного процесса с использованием современных образовательных технологий, в том числе дистанционных	3	41-60	Удовлетворительно (зачтено)
	повышенный		Знание основ компьютерной графики для организации образовательного процесса с использованием современных образовательных технологий, в том числе дистанционных	4	61 - 80	Хорошо(зачтено)
	продвинутый		Четкое и полное знание основ компьютерной графики для организации образовательного процесса с использованием современных образовательных технологий, в том числе дистанционных	5	81 - 100	Отлично(зачтено)
Операционный	базовый	Умение применять основы компьютерной графики для организации образовательного процесса с использованием современных образовательных технологий, в том числе дистанционных	Неполное и слабо закрепленное умение применять основы компьютерной графики для организации образовательного процесса с использованием современных образовательных технологий, в том числе дистанционных	3	41-60	Удовлетворительно (зачтено)
	ш е н н		Уверенное умение	4	61 - 80	ш о за

Деятельностный			применять основы компьютерной графики для организации образовательного процесса с использованием современных образовательных технологий, в том числе дистанционных			
	продвинутый		Осознанное умение применять основы компьютерной графики для организации образовательного процесса с использованием современных образовательных технологий, в том числе дистанционных	5	81 - 100	Отлично (зачтено)
	базовый	Владение основами компьютерной графики для организации образовательного процесса с использованием современных образовательных технологий, в том числе дистанционных	Владение начальным опытом применения основ компьютерной графики для организации образовательного процесса с использованием современных образовательных технологий, в том числе дистанционных	3	41-60	Удовлетворительно (зачтено)
	повышенный		Владение навыками применения основ компьютерной графики для организации образовательного процесса с использованием современных образовательных технологий, в том числе дистанционных	4	61 - 80	Хорошо (зачтено)
	продвинутый		Осознанное владение навыками применения основ компьютерной графики для организации образовательного процесса с использованием современных образовательных технологий, в том числе дистанционных	5	81 - 100	Отлично (зачтено)

			образовательных технологий, в том числе дистанционных			
--	--	--	---	--	--	--

СПК-2. Способен организовывать образовательную деятельность обучающихся направленную на моделирование, прототипирование, макетирование и изготовление лично- и социально-значимых объектов труда

Этапы формирования компетенции	Уровни освоения составляющей компетенции	Описание показателей	Критерии оценивания	Шкала оценивания		
				Цифровое выражение	Выражение в баллах БРС	Словесное выражение
Когнитивный	базовый	Знание основ компьютерной графики для организации образовательной деятельности обучающихся направленной на моделирование, прототипирование, макетирование и изготовление лично- и социально-значимых объектов труда	Общепредставление обоснован компьютерной графики для организации образовательной деятельности обучающихся направленной на моделирование, прототипирование, макетирование и изготовление лично- и социально-значимых объектов труда	3	41-60	Удовлетворительно (зачтено)
	повышенный		Знание основ компьютерной графики для организации образовательной деятельности обучающихся направленной на моделирование, прототипирование, макетирование и изготовление лично- и социально-значимых объектов труда	4	61 - 80	Хорошо(зачтено)

	продвинутый		Четкое и полное знание основ компьютерной графики для организации образовательной деятельности обучающихся направленной на моделирование, прототипирование, макетирование и изготовление личностно- и социально-значимых объектов труда	5	81 - 100	Отлично(зачтено)
Операционный	базовый	Умение применять основы компьютерной графики для организации образовательной деятельности обучающихся направленной на моделирование, прототипирование, макетирование и изготовление личностно- и социально-значимых объектов труда	Неполное и слабо закрепленное умение применять основы компьютерной графики для организации образовательной деятельности обучающихся направленной на моделирование, прототипирование, макетирование и изготовление личностно- и социально-значимых объектов труда	3	41-60	Удовлетворительно (зачтено)
	повышенный		Уверенное умение применять основы компьютерной графики для организации образовательной деятельности обучающихся направленной на моделирование, прототипирование, макетирование и изготовление личностно- и социально-значимых объектов труда	4	61 - 80	Хорошо(зачтено)
	продвинутый		Осознанное умение применять основы компьютерной графики для организации образовательной деятельности обучающихся направленной на моделирование, прототипирование,	5	81 - 100	Отлично(зачтено)

			макетирование и изготовление личностно- и социально-значимых объектов труда			
Деятельностный	базовый	Владение основами компьютерной графики для организации образовательной деятельности обучающихся направленной на моделирование, прототипирование, макетирование и изготовление личностно- и социально-значимых объектов труда	Владение начальным опытом применения основ компьютерной графики для организации образовательной деятельности обучающихся направленной на моделирование, прототипирование, макетирование и изготовление личностно- и социально-значимых объектов труда	3	41-60	Удовлетворительно (зачтено)
	повышенный		Владение навыками применения основ компьютерной графики для организации образовательной деятельности обучающихся направленной на моделирование, прототипирование, макетирование и изготовление личностно- и социально-значимых объектов труда	4	61 - 80	Хорошо(зачтено)
	продвинутый		Осознанное владение навыками применения основ компьютерной графики для организации образовательной деятельности обучающихся направленной на моделирование, прототипирование, макетирование и изготовление личностно- и социально-значимых объектов труда	5	81 - 100	Отлично(зачтено)

Описание шкал оценивания

Шкала оценивания теста

Написание теста оценивается по шкале от 1 до 15 баллов. Освоение компетенций зависит от результата написания теста:

компетенции считаются освоенными на высоком уровне (оценка отлично)	12-15 баллов (80-100% правильных ответов)
компетенции считаются освоенными на базовом уровне (оценка хорошо);	10-11 баллов (70-75 % правильных ответов)
компетенции считаются освоенными на удовлетворительном уровне (оценка удовлетворительно);	7-9 баллов (50-65 % правильных ответов)
компетенции считаются не освоенными (оценка неудовлетворительно).	1-6 баллов (менее 50 % правильных ответов)

Шкала оценивания практической подготовки

Практические задания выполнены полностью. Задачи, поставленные в практических заданиях, решены. Показано владение материалом, владение техникой работы с ПО. Практические задания оформлены в соответствии с требованиями.	35 баллов
Большая часть практических заданий выполнена. Основные задачи, поставленные в практических заданиях, решены. Показано знание материала, умение работать с ПО. Практические задания оформлены в соответствии с требованиями. В выполненных практических заданиях присутствуют небольшие недочеты и ошибки	20 баллов
Практические задания выполнены на 50%. Часть задач, поставленных в практических заданиях, не решена. Неуверенное знание материала и умение работать с ПО В практических работах присутствуют грубые ошибки	10 баллов
Практические задания не выполнены. Показано незнание материала и умение работать с ПО.	0 баллов

Шкала оценивания сообщения

если представленное сообщение свидетельствует о проведенном самостоятельном исследовании с привлечением различных источников информации; логично, связно и полно раскрывается тема; заключение содержит логично вытекающие из содержания выводы.	10-15 баллов
--	--------------

если представленное сообщение свидетельствует о проведенном самостоятельном исследовании с привлечением двух-трех источников информации; логично, связно и полно раскрывается тема; заключение содержит логично вытекающие из содержания выводы.	6-9 баллов
если представленное сообщение свидетельствует о проведенном исследовании с привлечением одного источника информации; тема раскрыта не полностью; отсутствуют выводы.	3-5 баллов
если сообщение отсутствует	0 баллов

5.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

Примерные тестовые задания

1. Элементарный объект растрового изображения
 1. *вектор;*
 2. *точка;*
 3. *линия*
2. Примеры программ векторной графики
 1. *MacromediaFreeHand, AdobeIllustrator;*
 2. *CorelPhoto-Paint, CorelPainter*
3. Формат изображения, разработанного в программе AdobePhotoshop (собственный формат)
 1. *png*
 2. *pdf*
 3. *psd*
4. Разрешение растрового изображения
 1. *количество пикселей в графическом файле*
 2. *объем памяти, отведенный для хранения информации о цвете каждого пиксела;*
 3. *количество пикселей, приходящихся на единицу длины*
5. Глубина изображения
 1. *объем памяти, отведенный для хранения информации о цвете каждого пиксела;*
 2. *количество цветов, использованных в изображении;*
 3. *количество пикселей, приходящихся на единицу длины*
6. Расположить методы тоновой коррекции Adobe Photoshop в порядке от более грубого к более тонкому
 1. *«Уровни» - «Кривые» - «Яркость-Контраст»;*
 2. *«Кривые» - «Уровни» - «Яркость-Контраст»;*
 3. *«Яркость-Контраст» - «Уровни» - «Кривые»*
7. Цветовая модель, используемая в мониторах
 1. *HSB;*
 2. *RGB;*
 3. *СМУК*

8. Растушевка выделенной области
- 1. размытие границы выделенной области;*
 - 2. сглаживание выделенной области;*
 - 3. коррекция выделенной области*
9. Инструмент, с помощью которого можно изменять размер (или поворачивать) объект слоя
- 1. трансформация;*
 - 2. перемещение;*
 - 3. лупа*
10. Корректирующий слой действует на все нижележащие слои. Для того чтобы воздействовать на конкретный слой требуется:
- 1. добавить маску слоя;*
 - 2. сгруппировать с данным слоем;*
 - 3. связать с данным слоем*
11. Основное назначение инструмента «Быстрая маска»
- 1. ретуширование изображения;*
 - 2. редактирование цветов изображения;*
 - 3. редактирование яркости и контраста изображения;*
 - 4. редактирование выделений*
12. Главное назначение α -канала
- 1. редактирование цветов изображения;*
 - 2. сохранение выделений;*
 - 3. определение степени прозрачности выделенных областей*
13. Добиться частичной прозрачности объекта слоя можно с помощью
- 1. цветовых каналов и кистей;*
 - 2. заливки и ластика;*
 - 3. α -каналов и градиента*
14. Основной инструмент ретуширования изображения
- 1. пипетка;*
 - 2. кисть;*
 - 3. ластик;*
 - 4. штамп*
15. Одной из основных функций графического редактора является:
- 1. масштабирование изображений;*
 - 2. хранение кода изображения;*
 - 3. создание изображений;*
 - 4. просмотр и вывод содержимого видеопамати.*
16. Сетка из горизонтальных и вертикальных столбцов, которую на экране образуют пиксели, называется:
- 1. видеопамать;*
 - 2. видеоадаптер;*
 - 3. растр;*
 - 4. дисплейный процессор*
17. Графика с представлением изображения в виде совокупности объектов называется:
- 1. фрактальной;*
 - 2. растровой;*
 - 3. векторной;*
 - 4. прямолинейной*
18. Видеопамать – это:

1. *электронное устройство для хранения двоичного кода изображения, выводимого на экран;*
 2. *программа, распределяющая ресурсы ПК при обработке изображения;*
 3. *устройство, управляющее работой графического дисплея;*
 4. *часть оперативного запоминающего устройства*
19. Какие устройства входят в состав графического адаптера?
1. *дисплейный процессор и видеопамять;*
 2. *дисплей, дисплейный процессор и видеопамять;*
 3. *дисплейный процессор, оперативная память, магистраль;*
 4. *магистраль, дисплейный процессор и видеопамять*
20. Какие единицы измерения длины используются в Компас 3D?
1. *мм;*
 2. *см;*
 3. *дм;*
 4. *м.*
21. Как действуют Локальные привязки в Компас 3D?
1. *Постоянно;*
 2. *По мере надобности;*
 3. *Иногда;*
 4. *Случайно.*
22. Как происходит выделение текущей рамкой в Компас 3D?
1. *Объекты должны попасть в рамку;*
 2. *Объекты должны пересекаться рамкой;*
 3. *Объекты должны быть вне рамки;*
 4. *Объекты должны попасть в рамку и пересекаться рамкой.*
23. Какие объекты являются геометрическими объектами в Компас 3D?
1. *Точки;*
 2. *Вспомогательные прямые;*
 3. *Дуги;*
 4. *Текущая.*
24. Какие параметры используются для построения фасок в Компас 3D?
1. *Угол и длина фаски;*
 2. *Угол наклона;*
 3. *Длина фаски;*
 4. *Две длины фаски.*
25. Как глобальные привязки действуют в Компас 3D?
1. *По мере надобности;*
 2. *Постоянно;*
 3. *Иногда;*
 4. *Случайно.*
26. Что определяет Стилль штриховки?
1. *Цвет линий;*
 2. *Материал детали;*
 3. *Массу детали;*
 4. *Объем детали.*
27. Команды Обозначения находятся в Меню...
1. *Редактор;*
 2. *Инструменты;*
 3. *Сервис;*
 4. *Вставка.*
28. Инструмент Линия выноски находится в Меню...
1. *Редактор;*

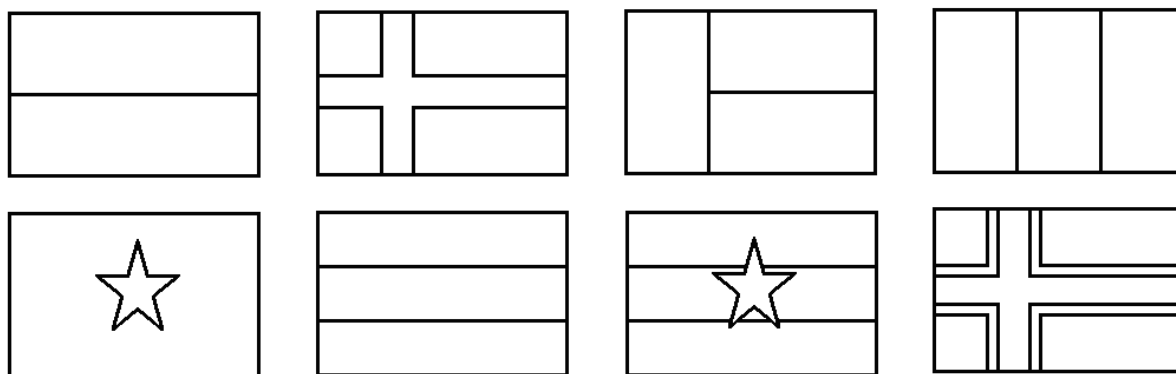
2. *Инструменты;*
 3. *Вставка;*
 4. *Выделение.*
29. Инструмент Стрелка направления взгляда используется для обозначения...
1. *Разреза;*
 2. *Сечения;*
 3. *Дополнительного и местного вида;*
 4. *Выносного элемента.*
30. В какой группе инструментов находится инструмент «Осевая линия по двум точкам»?
1. *Редактор;*
 2. *Геометрия;*
 3. *Обозначения;*
 4. *Размеры.*
31. Какой инструмент используется для изменения формата и ориентации чертежа?
1. *Параметры текущего вида;*
 2. *Менеджер документа;*
 3. *Менеджер библиотек;*
 4. *Настройка интерфейса.*
32. Документ Чертеж в Компас 3D имеет расширение...
1. **.bmp;*
 2. **.cdw;*
 3. **.dwg;*
 4. **.jpg.*
33. Документ Деталь в Компас 3D – это...
1. *Трехмерный объект;*
 2. *Плоский объект;*
 3. *Сборка;*
 4. *Фрагмент.*
34. Команды Поворот, Масштабирование, Симметрия, Копия в Компас 3D находятся в Меню...
1. *Инструменты;*
 2. *Спецификация;*
 3. *Редактор;*
 4. *Выделение.*

Примерные заданий для практической подготовки:

Задание 1. С помощью инструментов *Прямоугольник, Эллипс, Основные фигуры* изобразите иконки кнопок инструментальной панели CorelDraw (толщина линий – 1 мм).

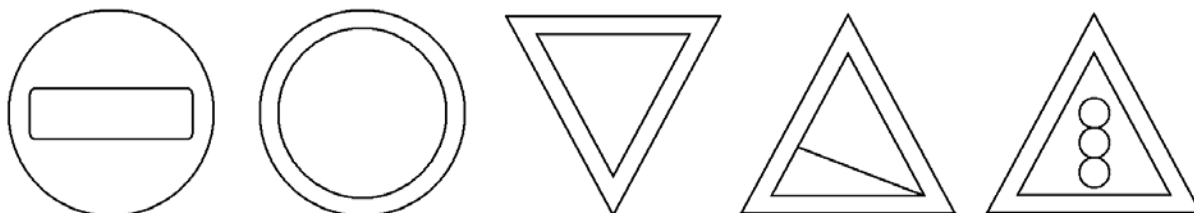


Задание 2. С помощью инструментов *Прямоугольник и Основные фигуры* создайте контурные рисунки флагов (толщина линий – 0,5 мм).



Рекомендации. Все флаги должны быть одного размера, расположены в рядах на одном уровне и на одинаковом расстоянии друг от друга. Флаги скандинавских стран с крестами (второй в первом ряду и четвертый во втором) выполнены с помощью маленьких прямоугольников, наложенных на фоновый прямоугольник флага, а не с помощью фигуры **Крест**.

Задание 3. С помощью инструментов **Прямоугольник**, **Эллипс**, **Основные фигуры** создайте контурные рисунки дорожных знаков (толщина линий – 0,75 мм).



Примерные темы сообщений

1. Базовые принципы формирования графических изображений.
2. Классификация программ компьютерной графики.
3. CorelPainter – возможности имитации традиционной живописи.
4. AdobeIllustrator. Основные возможности, преимущества и недостатки программы.
5. MicrosoftPhotoDraw. Возможность работы с растровыми и векторными объектами в одном документе.
6. MacromediaFreeHand. Основные возможности, преимущества и недостатки программы.
7. CorelPhoto-Paint. Основные возможности, преимущества и недостатки программы.
8. Популярные форматы растровой и векторной графики.
9. Творческие возможности для создания изображений в программе AdobePhotoshop.
10. Анализ возможностей программы AdobePhotoshop для выделения фрагментов изображения.
11. Маски и каналы AdobePhotoshop. Творческий подход к созданию и редактированию изображений.
12. Инструменты и средства программы AdobePhotoshop для устранения дефектов изображения. Добро пожаловать в «салон красоты».
13. Использование слоев при создании художественных изображений в векторной и растровой графике.
14. Обзор возможностей векторных инструментов в растровой программе AdobePhotoshop.
15. Работа с текстом в программах растровой и векторной графике.

16. Монтаж и коллаж. Принципиальный подход к созданию необычных изображений средствами растровой и векторной графики.
17. Игра светов и теней. Творческий подход к тоновой коррекции в программе AdobePhotoshop.
18. Цветовая коррекция изображений в программе AdobePhotoshop.
19. Игра цвета. От цветного снимка к черно-белому и обратно. Особенности техники тонирования.
20. Загадки пакетной обработки изображений. Автоматизация работы в AdobePhotoshop.
21. Изображения для Web. Принципиальный подход к оптимизации изображений и создание gif-анимации.
22. Тонкости сканирования и печати изображений.
23. Кривые Безье. Математические основы и практическая необходимость. Базовые приемы работы с кривыми и узлами в CorelDraw.
24. Использование спецэффектов. Творческий подход к созданию и редактированию изображений в CorelDraw.
- 25.

Примерные вопросы к экзамену:

1. Понятие растровой графики. Разрешение и размеры изображения. Размер холста.
2. Понятие слоя изображения. Палитра слоев. Основные операции со слоями. Привести примеры.
3. Методы тоновой коррекции в программе Photoshop.
4. Гистограмма изображения. Растягивание и сужение тонового диапазона.
5. Основные методы выделения областей Photoshop, их растушевка и сглаживание. Трансформация выделенных областей.
6. Логические операции с выделенными областями. Перемещение выделений и выделенных областей.
7. Основные методы рисования и раскрашивания Photoshop. Примеры.
8. Заливка (равномерная и градиентная) и обводка выделенных областей.
9. Основные инструменты и методы ретуширования Photoshop.
10. Работа с текстом Photoshop. Точечный текст и текстовый блок. Создание фигурного текста.
11. Основные цветовые модели Photoshop.
12. Векторные контуры, их копирование, перемещение, редактирование, заливка, обводка. Преобразование контуров в выделенные области.
13. Редактирование выделений и их сохранение в Photoshop.
14. Основные методы цветовой коррекции.
15. Тонирование черно-белых изображений.
16. Векторный и растровый подходы в формировании графических объектов.
17. Создание графических примитивов в программе CorelDraw. Особенности настройки.
18. Выделение, заливка, обводка, трансформация, дублирование объектов CorelDraw. Организация взаимодействия друг с другом.
19. Математическая основа кривых Безье и их использование для создания графических объектов.
20. Особенности работы с инструментом Форма (Shape). Контуры и узлы в CorelDraw.
21. Принципы работы с текстом в CorelDraw. Создание фигурного текста. Взаимодействие текста с графическими объектами.
22. Базовые принципы построения эскизов и чертежей в CorelDraw.

5.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций.

Тестирование

Предлагаемые тестовые задания по дисциплине «Компьютерная графика» предназначены для повторения пройденного материала и закрепления знаний, главная цель тестов - систематизировать знания студентов. Во всех тестовых заданиях необходимо выбрать правильный из предлагаемых ответов, завершить определение либо вставить недостающий термин. Текущий контроль знаний в виде тестирования, проводится в рамках практического занятия.

Написание теста оценивается по шкале от 1 до 15 баллов. Освоение компетенций зависит от результата написания теста.

Требования по оформлению сообщения

Последовательность подготовки сообщения:

1. Подберите и изучите литературу по теме.
 2. Составьте план сообщения.
 3. Выделите основные понятия.
 4. Введите в текст дополнительные данные, характеризующие объект изучения.
 5. Оформите текст письменно.
 6. Подготовьте устное выступление с сообщением на учебном занятии
- Само выступление должно состоять из трех частей – вступления (10-15% общего времени), основной части (60-70%) и заключения (20-25%).

Требования к оформлению текста

Общий объем не должен превышать 5 страниц формата А 4, абзац должен равняться 1,25 см. Поля страницы: левое - 3 см., правое - 1,0 см., нижнее 2 см., верхнее - 2 см. Текст печатается через 1,5 интервала. Если текст набирается в текстовом редакторе MicrosoftWord, рекомендуется использовать шрифты: TimesNew Roman, размер шрифта - 14 пт. После заголовка, располагаемого посередине строки, не ставится точка. Не допускается подчеркивание заголовка и переносы в словах заголовка. Страницы нумеруются в нарастающем порядке. Номера страниц ставятся внизу листа по центру, размер шрифта - 12 пт. Титульный лист включается в общую нумерацию, но номер страницы на нем не проставляется (это не относится к содержанию сообщения).

Требования к практической подготовке

Суть практической работы в том, чтобы наглядно изучить теоретическую часть дисциплины и получить умения, которые потребуются для последующих практических заданий и работ.

1. Изучить теоретическую часть практической работы.
2. Освоить технику работы на компьютере с изучаемым программным обеспечением.
3. Выполнить практическое задание на компьютере, предложенное преподавателем.
4. Ответить на вопросы преподавателя по практической работе.

Требования к расчетно-графической работе:

Работа выполняется по индивидуальной форме организации, каждый студент имеет индивидуальное задание, соответствующее его варианту.

Перед выполнением РГР следует изучить теоретический материал. Работы оформляются в соответствии со следующей структурой:

- наименование, номер работы;
- тема;

- цель;
- условия задания;
- практическая часть с пояснением выполнения;
- вывод по работе.

При выполнении курсовой работы необходимо соблюдать единство терминологии, обозначений, единиц измерения в соответствии с действующими СНиПами и ГОСТами.

Шкала оценивания расчетно-графических работ

Критерии оценки	Баллы
РГР выполнена полностью, без ошибок (возможна одна неточность, описка, не являющаяся следствием непонимания материала). Содержание работы полностью соответствует заданию. Структура работы логически и методически выдержана. Оформление работы отвечает предъявляемым требованиям. При защите работы обучающийся правильно и уверенно отвечает на вопросы преподавателя, демонстрирует глубокое знание теоретического материала, способен аргументировать собственные утверждения и выводы.	(41-100 баллов)
В РГР допущено большое количество существенных ошибок по сути работы. Содержание работы не соответствует заданию. Оформление работы не отвечает предъявляемым требованиям. ИЛИ контрольная работа не представлена преподавателю. При защите контрольной работы обучающийся демонстрирует слабое понимание программного материала.	(0-41 баллов)

Требования к экзамену:

Экзамен по дисциплине «Компьютерная графика» проводится в конце семестра, и включает в себя отчет по выполнению всех практических заданий по темам, подготовке сообщений по назначенным темам. На экзамене по дисциплине студент должен ответить на вопросы билета, выполнить практическое задание для демонстрации сформированных знаний, умений, навыков и компетенций.

Оценка знаний студента в процессе экзамена осуществляется исходя из следующих критериев:

- а) умение сформулировать определения понятий, данных в вопросе, с использованием специальной терминологии, показать связи между понятиями;
- б) способность дать развернутый ответ на поставленный вопрос с соблюдением логики изложения материала; проанализировать и сопоставить различные точки зрения на поставленную проблему;
- в) умение аргументировать собственную точку зрения, иллюстрировать высказываемые суждения и умозаключения практическими примерами;
- г) выполнение практического задания.

Шкала оценивания экзамена

При оценке студента на экзамене преподаватель руководствуется следующими критериями:

35-28 баллов - устный ответ на вопросы констатирует прочные, четкие и уверенные знания о методах и средствах создания и редактирования графических объектов на компьютере с использованием изученных в ходе освоения дисциплины пользовательских

приложений. При выполнении практического задания показывается умение анализировать полученные знания и подбирать наиболее рациональные приемы для решения поставленной задачи.

27-20 баллов - устный ответ на вопросы констатирует уверенные знания о методах и средствах создания и редактирования графических объектов на компьютере с использованием изученных в ходе освоения дисциплины пользовательских приложений. Присутствуют незначительные погрешности, неточности в изложении теоретического материала. При выполнении практического задания показывается умение применять полученные знания для решения поставленной задачи.

19-12 баллов – в устном ответе на теоретические вопросы представлены знания о некоторых методах и средствах создания и редактирования графических объектов на компьютере с использованием изученных в ходе освоения дисциплины пользовательских приложений. Устный ответ на вопросы показывает отдельные пробелы в знаниях студента. При выполнении практического задания показывается умение выполнять основные операции на компьютере, необходимые для решения поставленной задачи.

11-5 баллов – устный ответ на теоретические вопросы содержит грубые ошибки в изложении теоретического материала, которые показывают значительные пробелы в знаниях студента. Практическое задание не выполнено.

4-0 баллов – студент объявляет о незнании ответа на поставленные теоретические вопросы и не может выполнить практическое задание.

Распределение баллов по видам работ

Вид работы	Кол-во баллов (максимальное значение)
Тест	до 15 баллов
Практическая подготовка	до 35 баллов
Сообщение	до 15 баллов
Экзамен	до 35 баллов

Итоговая шкала оценивания по дисциплине

При выставлении итоговой оценки преподавателем учитывается работа студента в течение всего срока освоения дисциплины, а также баллы, полученные на промежуточной аттестации

Цифровое выражение	Выражение в баллах БРС	Словесное выражение	Описание оценки в требованиях к уровню и объему компетенций
5	81-100	отлично	Освоен продвинутый уровень всех составляющих компетенций ПК-8, СПК-2
4	61-80	хорошо	Освоен повышенный уровень всех составляющих компетенций ПК-8, СПК-2
3	41-60	удовлетворительно	Освоен базовый уровень всех составляющих компетенций ПК-8, СПК-2
2	до 40	неудовлетворительно	Не освоен базовый уровень всех составляющих компетенций ПК-8, СПК-2

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1. Основная литература

1. Инженерная 3D-компьютерная графика в 2 т.: учебник и практикум для вузов /под ред. А. Л. Хейфеца. — 3-е изд. — Москва :Юрайт, 2022. — Текст : электронный. — URL: <https://urait.ru/bcode/490995>
<https://urait.ru/bcode/490996> .
2. Колошкина, И. Е. Инженерная графика. CAD : учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев. — Москва :Юрайт, 2022. — 220 с. — Текст : электронный. — URL: <https://urait.ru/bcode/494857>
3. Чекмарев, А. А. Инженерная графика : учебник для вузов. — 13-е изд. — Москва : Юрайт, 2022. — 355 с. — Текст : электронный. — URL: <https://urait.ru/bcode/489355>

6.2. Дополнительная литература

1. Алексюк, А. А. Кинематический метод построения линий и поверхностей в Mathcad : учебное пособие для вузов . — Москва : Юрайт, 2022. — 105 с. — Текст : электронный. — URL: <https://urait.ru/bcode/481944>
2. Большаков, В. П. Инженерная и компьютерная графика. Изделия с резьбовыми соединениями : учебное пособие для вузов / В. П. Большаков, А. В. Чагина. — 3-е изд. — Москва : Юрайт, 2022. — 152 с. — Текст : электронный. — URL: <https://urait.ru/bcode/490901>
3. Гривцов, В.В. Инженерная графика. Чтение и детализирование сборочных чертежей : учебное пособие. – Ростов-на-Дону : ЮФУ, 2018. - 118 с. - Текст : электронный - URL : <https://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785927530939.html>
4. Золотарева, Н. Л. Инженерная графика : учебное пособие / Н. Л. Золотарева, Л. В. Менченко. — Москва :Ай Пи Ар Медиа, 2021. — 110 с. — Текст : электронный. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/108296.html>
5. Инженерная и компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / Р. Р. Анамова [и др.]. — Москва :Юрайт, 2022. — 246 с. — Текст : электронный. — URL: <https://urait.ru/bcode/498879>
6. Ковалев, В. А. Инженерная графика : учебное пособие. — Москва :Ай Пи Ар Медиа, 2021. — 278 с. — Текст : электронный. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/108224.html>
7. Колесниченко, Н. М. Инженерная и компьютерная графика : учебное пособие / Н. М. Колесниченко, Н. Н. Черняева. — 2-е изд. — Москва: Инфра-Инженерия, 2021. — 236 с. — Текст : электронный. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/115228.html>
8. Левицкий, В. С. Машиностроительное черчение : учебник для вузов. — 9-е изд. — Москва : Юрайт, 2022. — 395 с. — Текст : электронный. — URL: <https://urait.ru/bcode/488724>
9. Малышевская, Л. Г. Инженерная графика. Схемы : учебное пособие. — Железногорск : Сибирская пожарно-спасательная академия ГПС МЧС России, 2021. — 83 с. — Текст : электронный. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/119072.html>
10. Учаев, П. Н. Инженерная графика : учебник / П. Н. Учаев, А. Г. Локтионов, К. П. Учаева. — Москва: Инфра-Инженерия, 2021. — 304 с. — Текст : электронный. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/115125.html>

6.3. Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. <http://www.ug.ru/archive/6391> - Компьютерная графика. Элективный курс для старших классов с естественно-математическим профилем
2. <http://www.adem.ru/press/news/2010-12-23/> - «Современные информационные технологии в образовании. Инженерная компьютерная графика»
3. http://compgraph.tpu.ru/Picture_in_PC.htm - Растровая и векторная графика
4. <http://mon.gov.ru> - Министерство образования и науки РФ;
5. <http://www.ed.gov.ru> - Федеральное агентство по образованию;

6. <http://www.fasi.gov.ru> - Федеральное агентство по науке и образованию;
7. <http://www.edu.ru> - Федеральный портал «Российское образование»;
8. <http://old.obrnadzor.gov.ru> - Федеральная служба по надзору в сфере образования и науки;
9. <http://www.garant.ru> - информационно-правовой портал «Гарант»
10. <http://federalbook.ru/projects/fso/fso.html> - Федеральный справочник «Образование в России»;
11. <http://www.school.edu.ru> - Российский общеобразовательный портал;
12. <http://www.openet.edu.ru> - Российский портал открытого образования;
13. <http://www.ict.edu.ru> - портал по информационно-коммуникационным технологиям в образовании;
14. <http://www.fepo.ru> - портал Федерального Интернет-экзамена в сфере профессионального образования.
15. <http://pedagogic.ru> - педагогическая библиотека;
16. <http://www.ug.ru> - «Учительская газета»;
17. <http://1september.ru> - издательский дом «Первое сентября»;
18. <http://www.pedpro.ru> - журнал «Педагогика»;
19. http://www.informika.ru/about/informatization_pub/about/276 - научно-методический журнал «Информатизация образования и науки»;
20. <http://www.vovr.ru> - научно-педагогический журнал Министерства образования и науки РФ «Высшее образование в России»;
21. <http://www.hetoday.org> - журнал «Высшее образование сегодня».
22. http://www.prosvetitelstvo.ru/library/articles/?ELEMENT_ID=933. - Портал «Просветительство»
23. <http://www.znanie.org/> - Общество «Знание» России
24. <http://www.gpntb.ru> - Государственная публичная научно-техническая библиотека.
25. <http://www.rsl.ru> - Российская национальная библиотека.
26. <http://www.gpntb.ru> - Публичная электронная библиотека.

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

1. Методические рекомендации по организации самостоятельной работы студентов

8. ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Лицензионное программное обеспечение:

Microsoft Windows

Microsoft Office

Adobe Photoshop

Adobe Flash

CorelDraw

КОМПАС-3D

KasperskyEndpointSecurity

Информационные справочные системы:

Система ГАРАНТ

Система «КонсультантПлюс»

Профессиональные базы данных:

fgosvo.ru

pravo.gov.ru

www.edu.ru

Свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

[ОМС Плеер \(для воспроизведения Электронных Учебных Модулей\)](#)

[7-zip](#)

[GoogleChrome](#)

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает в себя:

- учебные аудитории для проведения занятий лекционного и практического типа, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, укомплектованные учебной мебелью, доской, демонстрационным оборудованием;
- лаборатория информационных технологий, оснащенная, комплектом учебной мебели, персональными компьютерами с подключением к сети Интернет и обеспечением доступа к электронным библиотекам и в электронную информационно-образовательную среду ГУП, установленным программным обеспечением: Adobe Photoshop, Adobe Flash, CorelDraw, КОМПАС-3D.
- помещения для самостоятельной работы, укомплектованные учебной мебелью, персональными компьютерами с подключением к сети Интернет и обеспечением доступа к электронным библиотекам и в электронную информационно-образовательную среду ГУП;
- помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования, укомплектованные мебелью (шкафы/стеллажи), наборами демонстрационного оборудования и учебно-наглядными пособиями.