**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ**

**ОРГАНИЗАЦИИ ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Факультет | декоративно-прикладного творчества |
| 2 | Направление подготовки  | 54.03.01 Дизайн |
| 3 | Наименование дисциплины | Информационные технологии в искусстве |
| 4 | Курс обучения | 2 |
|  | ФИО преподавателя | Лешуков Алексей Григорьевич |
|  | Способ обратной связи с педагогом  | – электронная почта преподавателя: leshukov.chgaki@yandex.ru (для отправки выполненных самостоятельно заданий)– электронно-информационная образовательная среда вуза (для оперативной связи с преподавателем): <http://forum.chgik.ru/> |
| 5 | Дополнительные материалы (файлы, ссылки на ресурсы и т.п.) | – материалы в презентации Power Point:<https://yadi.sk/d/KNnOE1DHG_mI-Q>;– ссылки на теоретические источники: 1. Шашкова, И. Г. Информационные системы и технологии [Электронный ресурс] / В. С. Конкина, Е. И. Машкова, И. Г. Шашкова. – 2013. – 541 с. – Режим доступа: <https://lib.rucont.ru/efd/225944>;2. Информационные технологии : учеб. пособие / З. П. Гаврилова, А. А. Золотарев, Е. Н. Остроух, А. А. Бычков, А. П. Корнюхин ; Южный федеральный ун-т. – Ростов на Дону : Изд-во ЮФУ, 2011. – 90 с. – Режим доступа: <https://lib.rucont.ru/efd/637102/info> |
| 6 | Срок предоставления выполненного задания | Задание № 1: до 03.04.2020Задание № 2: до 10.04.2020Задание № 3: до 17.04.2020Задание № 4: до 24.04.2020– по окончании периода дистанционного взаимодействия просмотр практических работ с выставлением оценки |

**Инструкция для студентов по выполнению задания**

Все задания должны быть выполнены в полном объеме в соответствии с требованиями и в указанный срок (см. таблицу). В случае затруднения при выполнении задания Вы можете обратиться к преподавателю за консультацией, используя тот способ связи, который указан в таблице.

Задания для 2 курса (группа 207 БД)

***Задание № 1. Информация в искусстве***

*Цель работы:* развитие навыков самоорганизации и самообразования с помощью информационных технологий.

*Задание и методика выполнения:* рассмотреть основные виды информационных продуктов, используемых в искусстве, создать электронный макет произведения искусства (например, пейзаж), применяя средства компьютерной графики с учетом технологических требований, специфики цифрового искусства и творческой индивидуальности студента.

***Задание № 2. Информационное общество и информационные технологии***

*Цель работы:* развитие навыков самоорганизации и самообразования с помощью информационных технологий.

*Задание и методика выполнения:* составить список изменений в российском обществе на основе основных положений Государственной Программы РФ «Информационное общество (2011–2020 гг.)»; рассмотреть основные достижения в построении в РФ информационного общества, изучить изменения в технико-технологической, производственно-сбытовой, научно-исследовательской, социально-бытовой сферах. Заполнить таблицу.

**Основные достижения в построении в РФ информационного общества**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Сфера жизнедеятельности | Пример изменений в данной сфере |
| 1 | Техника и технологии |  |
| 2 | Производство и сбыт товаров |  |
| 3 | Научно-исследовательская деятельность |  |
| 4 | Общество и быт |  |

***Задание № 3. Программное обеспечение информационных технологий***

*Цель работы:* формирование навыков использования современных информационных технологий и графических редакторов в дизайн-проектировании.

*Задание и методика выполнения:* создать электронную презентацию в программе Ms Power Point, включающую текстовые фрагменты и таблицы, растровые и векторные иллюстрации, элементы оформления, анимации. Текст подготовить в программе Ms Word, таблицы – в программе Ms Excel. Иллюстрации в векторном редакторе CorelDRAW и фоторедакторе Adobe Photoshop. Тема презентации – информационные технологии в искусстве.

***Задание № 4. Компьютерная графика в искусстве***

*Цель работы:* формирование навыков использования современных информационных технологий и графических редакторов в дизайн-проектировании.

*Задание и методика выполнения:* создать электронный макет, включающий векторный базовый объект (выбрать самостоятельно). Макет подготовить в программе Corel DRAW. Требования к макету: базовый объект должен иметь различные варианты заливки, абрис. Использовать в процессе работы меню: «цвет», «однородная заливка», «фонтанная заливка», «заливка узором», «заливка текстурой», «заливка PostScript», «цвет абриса». Исходные варианты заливки в каждом меню необходимо изменить по разным критериям (цветовая модель, процентный состав цвета, двухцветный переход, многоцветный цветовой переход, размер плитки, угол и наклон, цвет текстуры, гамма, насыщенность).