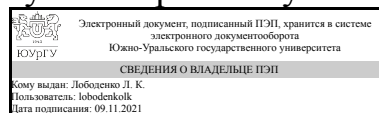


ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДАЮ:
Директор института
Институт медиа и социально-
гуманитарных наук



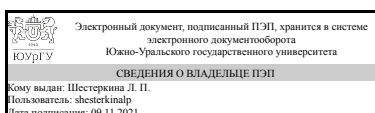
Л. К. Лободенко

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

**дисциплины 1.Ф.05 Основы компьютерного дизайна
для направления 42.03.01 Реклама и связи с общественностью
уровень Бакалавриат
форма обучения очная
кафедра-разработчик Журналистика, реклама и связи с общественностью**

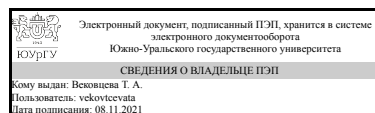
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 42.03.01 Реклама и связи с общественностью, утверждённым приказом Минобрнауки от 08.06.2017 № 512

Зав.кафедрой разработчика,
д.филол.н., доц.



Л. П. Шестеркина

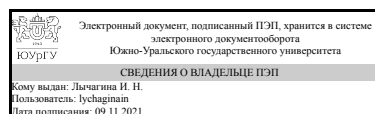
Разработчик программы,
к.искусствоведения, доц., доцент



Т. А. Вековцева

СОГЛАСОВАНО

Руководитель направления
к.пед.н., доц.



И. Н. Лычагина

1. Цели и задачи дисциплины

Целью изучения учебной дисциплины является формирование у будущих бакалавров практических навыков по использованию средств компьютерной графики для решения различного рода профессиональных задач. Задачами преподавания и изучения дисциплины являются: - знакомство с основными понятиями компьютерного дизайна и особенностями векторной и растровой графики; - формирование представлений и принципов работы в пакетах векторной графики на примере изучения пакета CorelDraw, и пакета растровой графики Adobe Photoshop; - формирование базовых знаний и практических навыков работы в пакете векторной графики CorelDraw и в пакете растровой графики Photoshop; - формирование основных навыков создания различных видов рекламных продуктов и презентационных материалов; - изучение возможностей компьютерного дизайна на основе анализа примеров лучших работ современных дизайнеров-рекламистов.

Краткое содержание дисциплины

В результате изучения курса студент должен знать принципы построения и функционирования основных программных пакетов, реализующих графику, уметь грамотно использовать программные средства компьютерной графики для визуализации данных при решении профессиональных задач, приобрести навыки по использованию средств деловой и иллюстративной графики, а так же применять средства отображения графической информации для решения прикладных задач.

2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Планируемые результаты освоения ОП ВО (компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-4 Способен применять в профессиональной деятельности основные технологические решения, технические средства, приемы и методы онлайн и оффлайн коммуникаций	Знает: Программы растровой и векторной графики (Photoshop, Adobe Illustrator и Corel Draw), программы верстки и графические программы свободного доступа для создания рекламных продуктов (Adobe In Design и Canva) Умеет: "Работать в графических программах. Создавать графические рекламные продукты. Владеет инструментарием пакетов графических программ." Имеет практический опыт: Имеет практический опыт создания визуальных графических рекламных продуктов – макетов листовок, плакатов, буклетов, открыток, обложек для книг и журналов.

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Перечень предшествующих дисциплин, видов работ учебного плана	Перечень последующих дисциплин, видов работ
Нет	1.Ф.09 Практикум по видам профессиональной деятельности

Требования к «входным» знаниям, умениям, навыкам студента, необходимым при освоении данной дисциплины и приобретенным в результате освоения предшествующих дисциплин:

Нет

4. Объём и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 з.е., 72 ч., 36,25 ч. контактной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Распределение по семестрам в часах	
		Номер семестра	
		3	
Общая трудоёмкость дисциплины	72	72	
<i>Аудиторные занятия:</i>	32	32	
Лекции (Л)	16	16	
Практические занятия, семинары и (или) другие виды аудиторных занятий (ПЗ)	16	16	
Лабораторные работы (ЛР)	0	0	
<i>Самостоятельная работа (СРС)</i>	35,75	35,75	
с применением дистанционных образовательных технологий	0		
Редактор растровой графики Photoshop	10	10	
Изучение инструментов векторной графики	25,75	25,75	
Консультации и промежуточная аттестация	4,25	4,25	
Вид контроля (зачет, диф.зачет, экзамен)	-		зачет

5. Содержание дисциплины

№ раздела	Наименование разделов дисциплины	Объем аудиторных занятий по видам в часах			
		Всего	Л	ПЗ	ЛР
Раздел 1	Компьютерная графика и ее виды	4	4	0	0
Раздел 2	Программы растровой графики	12	6	6	0
Раздел 3	Программы векторной графики	16	6	10	0

5.1. Лекции

№ лекции	№ раздела	Наименование или краткое содержание лекционного занятия	Кол-во часов
1-2	Раздел 1	Введение в компьютерную графику. Основные направления компьютерной графики. Классификация компьютерной графики. Виды компьютерной графики. Программные средства компьютерной графики. Основные понятия КГ: разрешение изображения и его размер. Свет и цвет в компьютерной графике.	4
3-4	Раздел 2	Графические интерфейсы компьютерной графики. Растровая графика в программе Photoshop. Основные инструменты выделения, редактирования, копирования в программе Photoshop. Работа со слоями и масками.	4

5	Раздел 2	Цветовая коррекция в программе Photoshop, фильтры и их возможности. Работа с текстом, эффекты объема и прозрачности в программе Photoshop.	2
6-7	Раздел 3	Векторная графика. Основные инструменты и принципы работы в программе Corel Draw: инструменты рисования примитивов, свободная форма, работа с текстом, цветовые палитры и эффекты работы с цветом и прозрачностью. Свойства объектов в программе Corel Draw.	4
8	Раздел 3	Основные инструменты и принципы работы в программе Corel Draw: работа с контейнером, эффекты перетекания, создание прозрачности и интерактивной заливки, импортирование растровых объектов.	2

5.2. Практические занятия, семинары

№ занятия	№ раздела	Наименование или краткое содержание практического занятия, семинара	Кол-во часов
1	Раздел 2	Задание 1. Ретушь и программе Photoshop	2
2	Раздел 2	Задание 2. Выделение в программе Photoshop. Создание иллюстрации поговорки.	2
3	Раздел 2	Задание 3. Создание серии открыток для несуществующих праздников	2
4	Раздел 3	Задание 4. Разработка знака - монограммы и визитной карточки	2
5	Раздел 3	Задание 5. Верстка афиши с применением растровой и векторной графики	2
6	Раздел 3	Задание 6. Авторский шрифт и создание обложки авторского журнала	2
7	Раздел 3	Задание 7. Разработка серии плакатов на социальную тему	2
8	Раздел 3	Задание 8. Разработка календаря для рекламного агентства	2

5.3. Лабораторные работы

Не предусмотрены

5.4. Самостоятельная работа студента

Выполнение СРС			
Подвид СРС	Список литературы (с указанием разделов, глав, страниц) / ссылка на ресурс	Семестр	Кол-во часов
Редактор растровой графики Photoshop	Никулина, И.А. Верстка, дизайн и допечатная подготовка в полиграфическом процессе: учебник / И.А. Никулина. Краснодар: Кубанский гос. ун-т, 2010, С.23	3	10
Изучение инструментов векторной графики	Никулина, И.А. Верстка, дизайн и допечатная подготовка в полиграфическом процессе: учебник / И.А. Никулина. Краснодар: Кубанский гос. ун-т, 2010 - С.11-14, С.212	3	25,75

6. Текущий контроль успеваемости, промежуточная аттестация

Контроль качества освоения образовательной программы осуществляется в соответствии с Положением о балльно-рейтинговой системе оценивания результатов учебной деятельности обучающихся.

6.1. Контрольные мероприятия (КМ)

№ КМ	Се-местр	Вид контроля	Название контрольного мероприятия	Вес	Макс. балл	Порядок начисления баллов	Учитывается в ПА
1	3	Текущий контроль	Задание 2. Выделение в программе Photoshop. Создание иллюстрации поговорки.	1	10	За каждое задание студент получает оценки от 3 до 10 баллов. "10 баллов" ставится за полное и своевременное выполненное задание. "8 баллов" ставится, если задание выполнено вовремя, но с небольшими недочетами. "6 баллов" ставится, если задание выполнено с опозданием и содержит грубые ошибки. "3 балла" ставится, если задание выполнено не верно, с грубыми ошибками и сдано позже срока.	зачет
2	3	Текущий контроль	Задание 1. Ретушь и программа Photoshop	1	10	"10 баллов" ставится за полное и своевременное выполненное задание. "8 баллов" ставится, если задание выполнено вовремя, но с небольшими недочетами. "6 баллов" ставится, если задание выполнено с опозданием и содержит грубые ошибки. "3 балла" ставится, если задание выполнено не верно, с грубыми ошибками и сдано позже срока.	зачет
3	3	Текущий контроль	Задание 3. Создание серии открыток для несуществующих праздников	1	10	За каждое задание студент получает оценки от 3 до 10 баллов. "10 баллов" ставится за полное и своевременное выполненное задание. "8 баллов" ставится, если задание выполнено вовремя, но с небольшими	зачет

						<p>недочетами.</p> <p>"6 баллов" ставится, если задание выполнено с опозданием и содержит грубые ошибки.</p> <p>"3 балла" ставится, если задание выполнено не верно, с грубыми ошибками и сдано позже срока.</p>	
4	3	Промежуточная аттестация	Задание 4. Разработка знака - монограммы и визитной карточки	1	10	<p>За каждое задание студент получает оценки от 3 до 10 баллов.</p> <p>"10 баллов" ставится за полное и своевременное выполненное задание.</p> <p>"8 баллов" ставится, если задание выполнено вовремя, но с небольшими недочетами.</p> <p>"6 баллов" ставится, если задание выполнено с опозданием и содержит грубые ошибки.</p> <p>"3 балла" ставится, если задание выполнено не верно, с грубыми ошибками и сдано позже срока.</p>	зачет
5	3	Текущий контроль	Задание 5. Верстка афиши с применением растровой и векторной графики	1	10	<p>За каждое задание студент получает оценки от 3 до 10 баллов.</p> <p>"10 баллов" ставится за полное и своевременное выполненное задание.</p> <p>"8 баллов" ставится, если задание выполнено вовремя, но с небольшими недочетами.</p> <p>"6 баллов" ставится, если задание выполнено с опозданием и содержит грубые ошибки.</p> <p>"3 балла" ставится, если задание выполнено не верно, с грубыми ошибками и сдано позже срока.</p>	зачет
6	3	Промежуточная аттестация	Задание 6. Авторский шрифт и создание обложки авторского журнала	1	10	<p>За каждое задание студент получает оценки от 3 до 10 баллов.</p> <p>"10 баллов" ставится за полное и своевременное выполненное задание.</p> <p>"8 баллов" ставится, если задание выполнено вовремя, но с небольшими недочетами.</p> <p>"6 баллов" ставится, если задание выполнено с опозданием и содержит грубые ошибки.</p>	зачет

						"3 балла" ставится, если задание выполнено не верно, с грубыми ошибками и сдано позже срока.	
7	3	Текущий контроль	Задание 7. Разработка серии плакатов на социальную тему	1	10	За каждое задание студент получает оценки от 3 до 10 баллов. "10 баллов" ставится за полное и своевременное выполненное задание. "8 баллов" ставится, если задание выполнено вовремя, но с небольшими недочетами. "6 баллов" ставится, если задание выполнено с опозданием и содержит грубые ошибки. "3 балла" ставится, если задание выполнено не верно, с грубыми ошибками и сдано позже срока.	зачет
8	3	Текущий контроль	Задание 8. Разработка календаря для рекламного агентства	1	10	За каждое задание студент получает оценки от 3 до 10 баллов. "10 баллов" ставится за полное и своевременное выполненное задание. "8 баллов" ставится, если задание выполнено вовремя, но с небольшими недочетами. "6 баллов" ставится, если задание выполнено с опозданием и содержит грубые ошибки. "3 балла" ставится, если задание выполнено не верно, с грубыми ошибками и сдано позже срока.	зачет

6.2. Процедура проведения, критерии оценивания

Вид промежуточной аттестации	Процедура проведения	Критерии оценивания
зачет	На зачет допускаются студенты, успешно сдавшие все практические работы и ответившие на контрольный вопрос на зачете. Зачтено ставится если, ответ на вопрос полный, раскрыты все детали вопроса. Не зачет ставится если, студент нечетко отвечает на вопрос, не может ответить на дополнительные вопросы преподавателя.	В соответствии с пп. 2.5, 2.6 Положения

6.3. Оценочные материалы

Компетенции	Результаты обучения	№ KM							
		1	2	3	4	5	6	7	8

1. Adobe-Creative Suite Premium (Bridge, Illustrator, InDesign, Photoshop, Version Cue, Acrobat Professional, Dreamweaver, GoLive)(бессрочно)
2. Corel-CorelDRAW Graphics Suite X(бессрочно)

Перечень используемых профессиональных баз данных и информационных справочных систем:

Нет

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Вид занятий	№ ауд.	Основное оборудование, стенды, макеты, компьютерная техника, предустановленное программное обеспечение, используемое для различных видов занятий
Лекции	446 (1)	Мультимедийный проектор и компьютеры
Практические занятия и семинары	446 (1)	мультимедийный проектор и компьютеры