

ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ДОНЕЦКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ  
КАФЕДРА ДИЗАЙНА И ART-МЕНЕДЖМЕНТА



Е. И. Скафа

022 в апреле 2020 г.

Рабочая программа учебной дисциплины  
«КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ»

Укрупненная группа направлений подготовки и специальностей	<i>54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств</i>
Направление подготовки	<i>54.03.01 Дизайн</i>
Профиль подготовки	<i>Графический дизайн</i>
Образовательная программа	<i>Бакалавриат</i>
Квалификация	<i>Академический бакалавр</i>
Форма обучения	<i>Очная, заочная</i>

Донецк 2020

**УТВЕРЖДАЮ:**

И. о. декана экономического факультета  
Полшков Ю. Н.

« 21 » апреля 2020 г.

М.П.



Рабочая программа учебной дисциплины «Компьютерные технологии в графическом дизайне» составлена на основе Государственного образовательного стандарта высшего профессионального образования (ГОС ВПО) по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденного приказом МОН ДНР от 28.09.2016 г. № 988, зарегистрированный в Министерстве юстиции ДНР «18» октября 2016 г. № 1636; Порядка организации учебного процесса в образовательных организациях высшего профессионального образования Донецкой Народной Республики, утвержденного приказом Министерства образования и науки ДНР № 1171 от 10.11.2017 г. (с изменениями, внесенными от 03.05.2019 г. №567); учебного плана и основной образовательной программы высшего профессионального образования направления подготовки 54.03.01 Дизайн (Профиль: Графический дизайн), разработанных в ГОУ ВПО «ДОННУ».

Разработчик:

*старший преподаватель кафедры дизайна и art-менеджмента*

*старший преподаватель кафедры дизайна и art-менеджмента*

Гурова Н. А.

Испанова Н. В.

Программа учебной дисциплины утверждена на заседании кафедры «Дизайн и art-менеджмент»

Протокол № 8а от «16» апреля 2020 г.

Зав. кафедрой

Трошкин А. В.

Программа учебной дисциплины одобрена учебно-методической комиссией экономического факультета

Протокол № 8 от «20» апреля 2020 года

Председатель УМК

Стрелина Е. Н.

## 1. ОБЛАСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ И МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ

Учебная дисциплина «Компьютерные технологии в графическом дизайне» относится к базовой части профессионального блока образовательной программы. Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, *формируемые предшествующими* (пропедевтика и композиция в графическом дизайне, цветоведение, информационные технологии в графическом дизайне, компьютерная графика) *и сопутствующими дисциплинами* (проектирование в графическом дизайне). Данная дисциплина является основой для последующих дисциплин – информационные технологии в сфере визуальных коммуникаций, типографика и шрифты, портфолио, инфографика, технологии полиграфии и упаковки, основы производственного мастерства, веб-дизайн и анимация, дизайн и рекламные технологии, дизайн цифровых публикаций, трехмерное компьютерное моделирование и подготовки выпускной квалификационной работы бакалавра.

## 2. СТРУКТУРА ДИСЦИПЛИНЫ

Характеристика учебной дисциплины		
Направление подготовки	54.03.01 Дизайн	
Профиль подготовки	Графический дизайн	
Образовательная программа	Бакалавриат	
Квалификация	Академический бакалавр	
Количество содержательных модулей и тем	4 (6)	
Дисциплина базовой / вариативной части образовательной программы	Базовая часть	
Формы контроля (МК, экзамен, зачет)	модульный контроль – 3, 4 сем., экзамен-3, 4 сем.	2 экзамена на 2 курсе
Показатели	очная форма обучения	заочная форма обучения
Количество зачетных единиц	4/4	4/4
Количество часов	144/144	144/144
Год подготовки	2	2
Семестр	3, 4	×
Количество часов		
- лекционных	-	-
- практических, семинарских	-	-
- лабораторных	72/64	10/10
- самостоятельной работы	72/80	134/134
в т.ч. индивидуальное задание		
Недельное количество часов, т.ч.		
аудиторных	4	×
самостоятельной работы студента	4	×

## 3. ОПИСАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

**Целью** дисциплины «Компьютерные технологии в графическом дизайне» является формирование профессиональных компетенций и овладение студентами знаниями в области компьютерных технологий; обучение студентов профессиональной работе с основными графическими редакторами и перспективными графическими системами.

### **Задачи дисциплины:**

– формирование у студентов знаний, умений и навыков использования средств и методов компьютерной графики для разработки издательской продукции, визуализации

пространственных объектов и применения результатов в различных аспектах профессиональной деятельности дизайнера.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ГОС ВПО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», утвержденного приказом МОН ДНР от 28.09.2016 г. № 988:

**а) общекультурных (ОК):**

владеет культурой мышления, способен к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей ее достижения (ОК-1);

готов к кооперации с коллегами, работе в коллективе (ОК-3);

стремится к саморазвитию, повышению своей квалификации и мастерства (ОК-6);

осознает социальную значимость своей будущей профессии, обладает высокой мотивацией к выполнению профессиональной деятельности (ОК-8);

осознает сущность и значение информации в развитии современного общества; владеет основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации (ОК-14);

ориентирован на применение методов и средств познания, обучение и самоконтроль для интеллектуального развития, повышение культурного уровня и профессиональной компетенции, сохранение своего здоровья, нравственное и физическое самосовершенствование (ОК-15);

**б) профессиональных (ПК):**

анализирует и определяет требования к дизайн-проекту; составляет подробную спецификацию требований к дизайн-проекту; способен синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; научно обосновать свои предложения (ПК-1);

владеет рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи; элементарными профессиональными навыками скульптора; владеет современной шрифтовой культурой; приемами работы в макетировании и моделировании; приемами работы с цветом и цветовыми композициями; методами и технологией классических техник станковой графики (гравюра, офорт, монотопия и др.); основными правилами и принципами набора и верстки (ПК-2);

**в) профессионально-специализированных (ПСК):**

**художественная деятельность:**

способность учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств (ПСК-2);

**проектная деятельность:**

способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПСК-3);

способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале (ПСК-4);

**информационно-технологическая деятельность:**

способность использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам (ПСК-6).

**В результате изучения учебной дисциплины студент должен:**

**знать:**

- программное и техническое обеспечение компьютерных технологий в дизайне;
- основные принципы использования компьютерных технологий в дизайне, алгоритмы интегрированного использования различных графических программных пакетов;
- особенности форматов графических файлов и специфику их применения;

- основы компьютерной верстки издательской продукции, создания и подготовки иллюстраций;
- технологию предпечатной подготовки. основы анимационной графики;
- особенности работы в редакторах векторной и растровой графики, в программных пакетах для верстки;
- в редакторах веб-страниц, в системе трехмерной графики и анимации.

**уметь:**

- использовать компьютерные технологии для решения проектных задач;
- использовать возможности различных графических пакетов для представления проектных материалов в цифровой форме;
- работать с современными графическими интерфейсами графических пакетов;
- готовить необходимые файлы и распечатки (оригинал–макеты) объектов графического проектирования;

**владеть:**

- приемами работы с компьютерными графическими программами, навыками создания полиграфической продукции, публикаций и презентаций, методами подготовки оригинал макет для графического проектирования;
- методикой проектирования фирменного стиля;
- основами анимационной графики;
- правилами работы в системе трехмерной графики и анимации.

#### **4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ И ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА**

Дисциплина «Компьютерные технологии в графическом дизайне» предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лабораторные занятия, самостоятельную работу студентов.

Материал излагается с использованием объяснительно-иллюстративных, эвристических и исследовательских методов преподавания. При проведении лабораторных занятий используются мультимедийные, документальные и анимационные видеоролики научно-познавательного характера.

В учебном процессе применяются активные и интерактивные формы проведения занятий (разбор конкретных ситуаций, дискуссия), внеаудиторная самостоятельная работа, балльно-рейтинговая система оценки успеваемости, личностно-ориентированное обучение, междисциплинарное обучение, методы проблемного и проектного обучения, поисковые лабораторные работы. Использование в учебном процессе интернет-ресурсов по данному курсу; рассмотрение задач, максимально приближенных к конкретным практическим ситуациям; самостоятельная работа.

Самостоятельная работа студентов предусматривает подготовку к лабораторным занятиям, изучение учебной и методической литературы, просмотр видеороликов научно-познавательного характера.

##### **Тематический план дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне»**

<b>Темы</b>	<b>Краткое содержание темы</b>
<b>Содержательный модуль 1. Возможности программы Adobe Photoshop</b>	
Тема 1. Инструментальные возможности программы Adobe Photoshop	Виды графики. Форматы графических файлов. Основные цветовые модели. Назначение Adobe Photoshop. Возможности программы Фотошоп Интерфейс программы Adobe Photoshop. Преимущества и недостатки программы. Основные настройки программы.
<b>Содержательный модуль 2.</b>	

<b>Способы обработки растровых изображений</b>	
Тема 2. Операции с растровым изображением.	Лабораторные работы по конфигурированию изображения и моделирования формы. Создание коллажей. Применение эффектов и фильтров к надписи. Моделирование виртуальной формы. Имитация материала. Интерпретация фотоизображения. Моделирование среды
Тема 3. Дополнительные возможности программы Adobe Photoshop и ее взаимосвязь с другими графическими приложениями.	Анимация. Подготовка изображений к печати. Подготовить изображение для Web
<b>Содержательный модуль 3. Возможности программы Adobe Illustrator</b>	
Тема 4. Инструментальные возможности программы Adobe Illustrator	Назначение Adobe Illustrator. Преимущества и недостатки Adobe Illustrator Интерфейс программы Adobe Illustrator. Основные настройки программы. Рассмотреть связь растровой и векторной графики
<b>Содержательный модуль 4. Принципы работы с векторным изображением</b>	
Тема 5. Операции с векторным изображением.	Лабораторные работы по конфигурированию и моделированию формы. Создание технических рисунков пола и одежды. Создание сеток Mash. Моделирование развертки твердой упаковки. Имитация материала.
Тема 6. Дополнительные возможности программы Adobe Illustrator и ее взаимосвязь с другими графическими приложениями.	Настройки файлов Adobe Illustrator для печати Оптимизация изображений для Web

\*- вопросы или темы, выносимые на самостоятельное изучение студентом

### Структура дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне» по видам учебной деятельности

Названия содержательных модулей и тем	Количество часов							
	Очная форма на базе СОО и СПО				Заочная форма на базе СОО и СПО			
	всего	в т.ч.			всего	в т.ч.		
		лекции	лабораторные	самостоятельная работа		лекции	лабораторные	самостоятельная работа
Содержательный модуль 1. Возможности программы Adobe Photoshop								
Тема 1. Инструментальные возможности программы Adobe Photoshop	72		34	38	72		4	68

<b>Итого по 1 содержательному модулю</b>	<b>72</b>		<b>34</b>	<b>38</b>	<b>72</b>		<b>4</b>	<b>68</b>
<b>Содержательный модуль 2. Способы обработки растровых изображений</b>								
Тема 2. Операции с растровым изображением.	52		24	28	60		4	56
Тема 3. Дополнительные возможности программы Adobe Photoshop и ее взаимосвязь с другими графическими приложениями.	20		10	10	12		2	10
<b>Итого по 2 содержательному модулю</b>	<b>72</b>		<b>34</b>	<b>38</b>	<b>72</b>		<b>6</b>	<b>66</b>
<b>Содержательный модуль 3. Возможности программы Adobe Illustrator</b>								
Тема 4. Инструментальные возможности программы Adobe Illustrator	72		34	38	72		4	68
<b>Итого по 3 содержательному модулю</b>	<b>72</b>		<b>34</b>	<b>38</b>	<b>72</b>		<b>4</b>	<b>68</b>
<b>Содержательный модуль 4. Принципы работы с векторным изображением</b>								
Тема 5. Операции с векторным изображением.	52		24	28	60		4	56
Тема 6. Дополнительные возможности программы Adobe Illustrator и ее взаимосвязь с другими графическими приложениями.	20		10	10	12		2	10
<b>Итого по 4 содержательному модулю</b>	<b>72</b>		<b>34</b>	<b>38</b>	<b>72</b>		<b>6</b>	<b>66</b>
<b>Всего часов по курсу</b>	<b>288</b>		<b>136</b>	<b>152</b>	<b>288</b>		<b>20</b>	<b>268</b>

## 5. ТЕМАТИКА ЛАБОРАТОРНЫХ ЗАНЯТИЙ

### Темы лабораторных занятий

<i>Название темы</i>	<i>Количество часов</i>
Тема 1. Инструментальные возможности программы Adobe Photoshop	34
Тема 2. Операции с растровым изображением.	24
Тема 3. Дополнительные возможности программы Adobe Photoshop и ее взаимосвязь с другими графическими приложениями.	10
Тема 4. Инструментальные возможности программы Adobe Illustrator	34
Тема 5. Операции с векторным изображением.	24
Тема 6. Дополнительные возможности программы Adobe Illustrator и ее взаимосвязь с другими графическими приложениями.	10
<b>Всего</b>	<b>136</b>

Планы лабораторных занятий с указанием рассматриваемых вопросов и выполняемых заданий приведены в: «Методические указания к изучению учебной дисциплины «Компьютерные технологии в графическом дизайне» / Н. А. Гурова – Облако сервиса mail.ru Гуровой Н. А. Папка «Компьютерные технологии в дизайне» – [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://cloud.mail.ru/public/3EaQ/YREXmSF8J>. Н. В. Испанова – Облако сервиса mail.ru Испановой Н. В. Папка «Компьютерные технологии в графическом дизайне» – [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://cloud.mail.ru/public/3dQ2/3jAE9woN9>.

## 6. ОРГАНИЗАЦИЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ И ИНДИВИДУАЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ

<i>Название темы</i>	<i>Количество часов</i>
Тема 1. Инструментальные возможности программы Adobe Photoshop	38
Тема 2. Операции с растровым изображением.	28
Тема 3. Дополнительные возможности программы Adobe Photoshop и ее взаимосвязь с другими графическими приложениями.	10
Тема 4. Инструментальные возможности программы Adobe Illustrator	38
Тема 5. Операции с векторным изображением.	28
Тема 6. Дополнительные возможности программы Adobe Illustrator и ее взаимосвязь с другими графическими приложениями.	10
<b>Всего</b>	<b>152</b>

Содержание самостоятельной и индивидуальной работы по темам и методические рекомендации по ее выполнению приведены в: «Методические указания к изучению учебной дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне» / Н. А. Гурова – Облако сервиса mail.ru Гуровой Н. А. Папка «Компьютерные технологии в графическом дизайне» – [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://cloud.mail.ru/public/3EaQ/YREXmSF8J>. Н. В. Испанова – Облако сервиса mail.ru Испановой Н. В. Папка «Компьютерные технологии в графическом дизайне». – [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://cloud.mail.ru/public/3dQ2/3jAE9woN9>.

## 7. КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ К ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

1. Какие разновидности компьютерной графики существуют?
2. Векторная модель изображения.
3. Растровая модель изображения
4. Фрактальная модель изображения
5. Природа цвета и физиологические основы его восприятия.
6. Растровое изображение. Источники получения.
7. Основные форматы векторных и растровых графических файлов.
8. Графические форматы
9. Графические файлы
10. Графические модели
11. Физические и логические пиксели
12. Определение цвета с помощью палитры
13. Цветовые модели
14. Аддитивные цветовые модели
15. Субтрактивные цветовые модели
16. Перцепционные цветовые модели
17. Плоскостные цвета и цветовые модели повышенной точности.
18. Векторные файлы.
19. Структура векторных файлов.
20. Преимущества и недостатки векторных файлов.
21. Векторные графические редакторы.
22. Растровые файлы.
23. Структура растрового файла.
24. Преимущества и недостатки растровых файлов.
25. Растровые графические редакторы.
26. Сжатие данных.
27. Физическое и логическое сжатие.



## 8. ОБРАЗЕЦ ЗАДАНИЯ МОДУЛЬНОГО КОНТРОЛЯ

Задание на модульную контрольную работу аналогично по структуре образцу экзаменационного билета, но включает все задания только по темам первого содержательного модуля.

## 9. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ЗАДАНИЯ МОДУЛЬНОГО КОНТРОЛЯ

Максимальная общая сумма баллов, которую может получить студент, успешно выполнив все виды заданий, составляет 20 баллов.

1. Теоретическое задание (2 теоретических вопроса) в случае полного правильного ответа на один вопрос – 2 балла; в случае определенных неточностей или неполного ответа – 1 балл; ответа нет – 0 баллов. Максимально за 2 теоретических вопроса – 4 балла.

2. Выполнение практического задания – 16 баллов.

Разработка образно-графического выполнения задания на заданную тему предполагает демонстрацию обучающимися умений и навыков в практической деятельности.

9-16 баллов – выразительно передана направленность разработки, раскрыта тема соответствующими визуальными решениями, найдена оптимальная форма подачи графического материала.

3-8 баллов – направленность разработки не выразительно передана, тема не раскрыта, не найдена оптимальная форма подачи графического материала.

## 10. ОБРАЗЕЦ ЭКЗАМЕНАЦИОННОГО БИЛЕТА

ГОУ ВПО «ДОНЕЦКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ

Уровень высшего образования: бакалавриат

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Программа подготовки: Бакалавриат

Форма обучения: очная

Семестр: третий

Учебная дисциплина: «Компьютерные технологии в графическом дизайне»

**Экзаменационный билет № n**

***Теоретическое задание.***

1. Какие разновидности компьютерной графики существуют

2. Векторные графические редакторы

***Практическое задание.***

Выполнение композиционного эскиза на заданную тему для выполнения коллажа в графическом редакторе. Поиск композиционной выразительности. Отбор деталей элементов композиции.

Манера исполнения по выбору: реалистическая; условно-декоративная, с элементами стилизации; абстрактная.

Формат A4, 300 dpi, RGB

## 11. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ЭКЗАМЕНАЦИОННОГО ЗАДАНИЯ

Максимальная общая сумма баллов, которую может получить студент, успешно выполнив все виды заданий, составляет 40 баллов.

На итоговом просмотре студент должен продемонстрировать знание базовых понятий данной дисциплины, продемонстрировать навыки создания оригинал-макетов.

***Теоретическое задание***

В случае полного правильного ответа на два вопроса – 10 баллов.

Студент полно и аргументированно отвечает по содержанию задания; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры не только по учебнику, но и самостоятельно составленные; излагает материал последовательно и правильно.

Есть все основные положения ответа, но допущены неточности – 7-9 баллов.

Студент полно и аргументированно отвечает по содержанию задания; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры не только по учебнику, но и самостоятельно составленные; излагает материал последовательно и правильно. Допускает незначительные неточности в ответе.

Есть отдельные положения ответа, есть ошибки в определениях – 4-6 баллов.

Студент обнаруживает незнание ответа на соответствующее задание, допускает ошибки в формулировке определений и правил, искажающие их смысл, беспорядочно и неуверенно излагает материал; отмечаются такие недостатки в подготовке студента, которые являются серьезным препятствием к успешному овладению последующим материалом.

Не более 20 % полного ответа, ошибки – 1-3 балла; нет ответа – 0 баллов.

### ***Практическое задание***

Критерии оценивания	Шкала оценивания
<ul style="list-style-type: none"> <li>– графическая работа посвящена заданной теме, выполнена самостоятельно, отличается экспериментальным, творческим характером, новизной, предлагаемые практические рекомендации способствуют решению реальных практических и теоретических проблем современного графического дизайна;</li> <li>– показана глубина разработки и оригинальность работы, уровень технических знаний и использование их в практических условиях;</li> <li>– собран, обобщен и проанализирован весь обусловленный темой работы методологический, теоретический, методический материал, на основе которого разработан проект, правильно сформулированы цели работы;</li> <li>– работа выполнена графически верно, использован установленный формат, соблюдены требования;</li> <li>– показана общая грамотность и качество оформления визуальной части работы;</li> <li>– показаны глубокие и всесторонние знания основ производственного мастерства, умение пользоваться ими в процессе изобразительной деятельности.</li> </ul> <p>Студент полно и аргументированно отвечает по содержанию задания; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры (самостоятельно составленные); излагает материал последовательно и правильно.</p>	20-30 баллов
<ul style="list-style-type: none"> <li>– графическая работа посвящена заданной теме, обладает определенной новизной и практической значимостью;</li> <li>– работа выполнена на основе обобщения определенного методологического, теоретического и методического материала, исследования имеют неточности, отсутствует креативность решений;</li> <li>– работа правильно и аккуратно оформлена, представлены все структурные компоненты графической работы;</li> <li>– есть отдельные неточности в построении композиции.</li> </ul> <p>Студент полно и аргументированно отвечает по содержанию задания; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры; излагает материал последовательно и правильно. Допускает незначительные неточности в ответе.</p>	13-19 баллов

<ul style="list-style-type: none"> <li>– в работе не использован весь необходимый материал для освещения темы;</li> <li>– допущено некачественное исполнение отдельных решений графической работы.</li> </ul> <p>Ставится, если студент обнаруживает знание и понимание основных положений данного задания, но:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– не умеет достаточно глубоко и доказательно обосновать свои суждения и привести свои примеры;</li> <li>– излагает материал непоследовательно и допускает ошибки.</li> </ul>	0-12 баллов
---	-------------

## 12. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ОБЩЕЙ УСПЕВАЕМОСТИ

Общая оценка знаний студентов по дисциплине проводится по 100-балльной шкале согласно следующим критериям:

Содержательные модули	Вид работы	Баллы
Содержательный модуль 1	Организационно-учебная работа студента в аудитории	5
	Самостоятельная работа	15
	Модульная работа (модульный просмотр)	20
	<b>Итого</b>	<b>40</b>
Содержательный модуль 2	Организационно-учебная работа студента в аудитории	5
	Самостоятельная работа	15
	<b>Итого</b>	<b>20</b>
<b>Экзамен</b>		<b>40</b>
<b>Общий итог</b>		<b>100</b>

Содержательные модули	Вид работы	Баллы
Содержательный модуль 3	Организационно-учебная работа студента в аудитории	5
	Самостоятельная работа	15
	Модульная работа (модульный просмотр)	20
	<b>Итого</b>	<b>40</b>
Содержательный модуль 4	Организационно-учебная работа студента в аудитории	5
	Самостоятельная работа	15
	<b>Итого</b>	<b>20</b>
<b>Экзамен</b>		<b>40</b>
<b>Общий итог</b>		<b>100</b>

*Организационно-учебная работа студента* в аудитории оценивается на основе таких критериев как посещаемость занятий, активность во время проведения лабораторных занятий (вопросы преподавателю по теме материала, участие в обсуждении пройденного материала).

*Самостоятельная работа* максимально оценивается в 15 баллов по каждому содержательному модулю. В разрезе отдельных тем оценивание осуществляется следующим образом.

### Оценивание СРС по дисциплине «Компьютерные технологии в дизайне»

№ п/п	Тема	СРС	ИРС	Итого по теме
<b>Содержательный модуль 1. Возможности программы Adobe Photoshop</b>				

Тема 1. Инструментальные возможности программы Adobe Photoshop	13	2	15
<i>Итого по 1 содержательному модулю</i>	<b>13</b>	<b>2</b>	<b>15</b>
<b>Содержательный модуль 2. Способы обработки растровых изображений</b>			
Тема 2. Операции с растровым изображением.	10	1	11
Тема 3. Дополнительные возможности программы Adobe Photoshop и ее взаимосвязь с другими графическими приложениями.	3	1	4
<i>Итого по 2 содержательному модулю</i>	<b>13</b>	<b>2</b>	<b>15</b>
<i>Всего по СРС и ИРС в 3 семестре</i>	<b>26</b>	<b>4</b>	<b>30</b>
<b>Содержательный модуль 3. Возможности программы Adobe Illustrator</b>			
Тема 4. Инструментальные возможности программы Adobe Illustrator	13	2	15
<i>Итого по 3 содержательному модулю</i>	<b>13</b>	<b>2</b>	<b>15</b>
<b>Содержательный модуль 4. Принципы работы с векторным изображением</b>			
Тема 5. Операции с векторным изображением.	10	1	11
Тема 6. Дополнительные возможности программы Adobe Illustrator и ее взаимосвязь с другими графическими приложениями.	3	1	4
<i>Итого по 4 содержательному модулю</i>	<b>13</b>	<b>2</b>	<b>15</b>
<i>Всего по СРС и ИРС в 4 семестре</i>	<b>26</b>	<b>4</b>	<b>30</b>

### Виды заданий по СРС и ИРС

<b>Содержательный модуль 1. Возможности программы Adobe Photoshop</b>			
Количество баллов	Т1		Итого баллов
	СРС	ИРС	
	Написание реферата	Анализ аналогов	

max	13		2		15	
Содержательный модуль 2. Способы обработки растровых изображений						
Количество баллов	Т2		Т3		Итого баллов	Всего баллов по СРС и ИРС
	СРС	ИРС	СРС	ИРС		
	Написание реферата	дебютная клаузура	эскизы и поиски	работа над монокомпозицией		
max	10	1	3	1	15	30

Содержательный модуль 3. Возможности программы Adobe Illustrator						
Количество баллов	Т4				Итого баллов	
	СРС		ИРС			
	Написание реферата		Анализ аналогов			
max	13		2		15	
Содержательный модуль 4. Принципы работы с векторным изображением						
Количество баллов	Т5		Т6		Итого баллов	Всего баллов по СРС и ИРС
	СРС	ИРС	СРС	ИРС		
	Написание реферата	дебютная клаузура	эскизы и поиски	работа над монокомпозицией		
max	10	1	3	1	15	30

#### Порядок оценивания учебных достижений обучающихся

Оценка по шкале ECTS	Оценка по 100-балльной шкале	Оценка по государственной шкале	
		экзамен, дифференцированный зачет	зачет
A	90-100	5 (отлично)	зачтено
B	80-89	4 (хорошо)	зачтено
C	75-79	4 (хорошо)	зачтено
D	70-74	3 (удовлетворительно)	зачтено
E	60-69	3 (удовлетворительно)	зачтено
FX	35-59	2 (неудовлетворительно) с возможностью повторной аттестации	не зачтено
F	0-34	2 (неудовлетворительно) с	не зачтено

		возможностью повторной сдачи при условии обязательного набора дополнительных баллов	
--	--	---	--

### 13. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Для проведения лабораторных занятий требуется аудитория на группу, оборудованная меловой или интерактивной доской, мультимедийным проектором и экраном, ноутбук, выход в Интернет, Wi-Fi доступ в корпусах университета, текстовые и электронные ресурсы Научной библиотеки университета и других библиотечных баз данных.

В процессе обучения студенты имеют возможность использовать учебные материалы по дисциплине «Компьютерные технологии в дизайне», размещенные на платформе Moodle Центра дистанционного образования экономического факультета ГОУ ВПО «ДОННУ». С использованием ресурсов платформы дистанционного обучения также осуществляется текущий контроль знаний студентов на основе тестирования, размещения для проверки результатов самостоятельной работы.

### 14. РЕСУРСЫ ЭЛЕКТРОННОГО ОБУЧЕНИЯ И ДИСТАНЦИОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Изучение дисциплины «Компьютерные технологии в графическом дизайне» может осуществляться с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий:

1. *Дистанционный курс «Компьютерные технологии в графическом дизайне»* для студентов направления подготовки 54.03.01 Дизайн доступен по ссылке на платформе Moodle Центра дистанционного обучения экономического факультета ГОУ ВПО «ДОННУ»: <http://ef.donnu-support.ru/moodle/course/view.php?id=863>.

2. *Облако сервиса mail.ru Гурова Н.А.* Папка «Компьютерные технологии в графическом дизайне» <https://cloud.mail.ru/public/3EaQ/YREXmSF8J>.

*Облако сервиса mail.ru Испанова Н.В.* Папка «Компьютерные технологии в графическом дизайне» <https://cloud.mail.ru/public/3dQ2/3jAE9woN9>.

### 15. РЕКОМЕНДОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

Дисциплина «Компьютерные технологии в графическом дизайне»			
№ п/п	Наименования основной литературы	Кол-во экземпляров в библиотеке	Наличие электронной версии в ЭБС:
		«ДОННУ»	«ДОННУ»
1	Калмыкова, Н. В., Максимова, И. А. Дизайн поверхности: композиция, пластика, графика, колористика: учебное пособие / Н.В Калмыкова, И. А. Максимова. – Издательство «КДУ», 2015. – 155 с.		+

	<i>Наименований основной литературы 1</i>	<i>0 печатный экземпляр</i>	<i>1 электронный ресурс</i>
№ п/п	Наименования дополнительной литературы	Кол-во экземпляров в библиотеке	Наличие электронной версии в ЭБС:
		«ДОННУ»	«Университетская библиотека ONLINE»
1.	Божко, А.Н. Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop / А.Н. Божко. – 2-е изд., испр. – Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. – 320 с. : ил. – [Электронный ресурс] / Режим доступа: <a href="http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=428970">http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=428970</a>		+
2.	Лепская, Н.А. Художник и компьютер: учебное пособие / Н.А. Лепская. – Москва: Когито-Центр, 2013. – 172 с. – [Электронный ресурс] / Режим доступа: <a href="http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=145067">http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=145067</a>		+
3.	Макарова, Т.В. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций: работа с растровой графикой в Adobe Photoshop / Т.В. Макарова ; Минобрнауки России, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Омский государственный технический университет». – Омск : Омский государственный технический университет (ОмГТУ), 2015. – 240 с. : ил. – [Электронный ресурс] / Режим доступа: <a href="http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=443143">http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=443143</a>		+
4.	Основные средства моделирования художественных объектов : учебное пособие / А.Р. Шайхутдинова, А.Н. Кузнецова, Л.В. Ахунова, Р.Р. Сафин ; Министерство образования и науки России, Казанский национальный исследовательский технологический университет. – Казань : Казанский научно-исследовательский технологический университет (КНИТУ), 2017. – 88 с. : ил. – [Электронный ресурс] / Режим доступа: <a href="http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=561114">http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=561114</a>		+
5.	Платонова, Н.С. Создание информационного листка (буклета) в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator : учебное пособие : [12+] / Н.С. Платонова. – Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ) : Бином. Лаборатория знаний, 2009. – 152 с. – (Лицей информационных технологий). – [Электронный ресурс] / Режим доступа: <a href="http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=233203">http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=233203</a>		+
6.	Платонова, Н.С. Создание информационного листка (буклета) в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator : учебное пособие : [12+] / Н.С. Платонова. – Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ) : Бином. Лаборатория знаний, 2009. – 152 с. – (Лицей информационных технологий). – [Электронный ресурс] / Режим доступа: <a href="http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=233203">http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=233203</a>		+
7.	Прогрессивные информационные технологии в современном образовательном процессе : учебное пособие / Е.М. Андреева, Б.Л. Крукиер, Л.А. Крукиер и др. ; Южный федеральный университет. – Ростов-на-Дону : Южный федеральный университет, 2011. – 256 с. – [Электронный ресурс] / Режим доступа: <a href="http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=240959">http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=240959</a>		+
8.	Третьяк, Т.М. Photoshop. Творческая мастерская компьютерной графики : учебное пособие : [12+] / Т.М. Третьяк, Л.А. Анеликова. – Москва : СОЛОН-ПРЕСС, 2008. – 166 с. –		+

	(Элективный курс. Профильное обучение). – [Электронный ресурс] / Режим доступа: <a href="http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=227181">http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=227181</a>		
9.	Уразаева, Т.А. Графические средства в информационных системах : учебное пособие : [16+] / Т.А. Уразаева, Е.В. Костромина ; Поволжский государственный технологический университет. – Йошкар-Ола : Поволжский государственный технологический университет, 2017. – 148 с. : ил. – [Электронный ресурс] / Режим доступа: <a href="http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=483698">http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=483698</a>		+
10.	Хныкина, А.Г. Инженерная и компьютерная графика : учебное пособие / А.Г. Хныкина ; Министерство образования и науки РФ, Северо-Кавказский федеральный университет. – Ставрополь : Северо-Кавказский Федеральный университет (СКФУ), 2016. – 99 с. : ил. – [Электронный ресурс] / Режим доступа: <a href="http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=466914">http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=466914</a>		+
11.	Шпаков, П.С. Основы компьютерной графики : учебное пособие / П.С. Шпаков, Ю.Л. Юнаков, М.В. Шпакова ; Сибирский Федеральный университет. – Красноярск : Сибирский федеральный университет, 2014. – 398 с. : табл., схем. – [Электронный ресурс] / Режим доступа: <a href="http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=364588">http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=364588</a>		+
12.	Шпаков, П.С. Основы компьютерной графики : учебное пособие / П.С. Шпаков, Ю.Л. Юнаков, М.В. Шпакова ; Сибирский Федеральный университет. – Красноярск : Сибирский федеральный университет, 2014. – 398 с. : табл., схем. – [Электронный ресурс] / Режим доступа: <a href="http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=364588">http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=364588</a>		+
			«ДОННУ»
13.	Бондаренко, С. В. Adobe Photoshop CS4 / С. В. Бондаренко, М. Ю. Бондаренко. - Москва [и др.]: Диалектика, 2009. - 313 с. + электрон. опт. диск (CD-ROM).	1	
14.	Жадаев, Б. Adobe Illustrator CS: Офици. учеб. курс / Ред. Б. Жадаев. - М.: Триумф, 2005. - 496 с. + 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).	1	
15.	Ковтанюк, Ю. С. CorelDRAW 11 для дизайнера / Ю.С. Ковтанюк; Под ред. С. В. Соловьяна. – К.: Юниор; М.: ДиаСофтЮП, 2003. - 1040 с. + 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).	1	
16.	Кохен, Л. С. Adobe Illustrator CS: Дизайн-лаборатория / Л.С. Кохен. - М.: Триумф, 2005. - 383 с.	1	
17.	Лендер С. Adobe Photoshop CS с нуля: Учеб. пособие / С. Лендер, И. Нечаев. - М.: Лучшие кн., 2005. - 311 с. + 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).	1	
18.	Миронов, Д. CorelDRAW 10: Учеб. курс / Д. Миронов. - СПб.: Питер, 2001. - 448 с.	1	
19.	Сибрина, Т. П. Adobe Photoshop CS3 на примерах / Т.П. Сибрина. - СПб.: БХВ-Петербург, 2007. - 496 с. + [1] электрон. опт. диск (DVD).	1	
20.	Смолина, М. А. CorelDRAW X3 / М. А. Смолина; [ред. А. В. Слепцов]. - М. и др.: Диалектика, 2007. - 628 с.	1	
	<b>Наименований дополнительной литературы 20</b>	<b>8 печатных экземпляров</b>	<b>12 электронных ресурсов</b>
	<b>Всего по дисциплине «Компьютерные технологии в дизайне»</b>	<b>8 печатных</b>	<b>13 электронных</b>



	<i>Наименований 21</i>	<i>экземпляров</i>	<i>ресурсов</i>
№ п/п	<b>Периодические издания</b>	<b>Кол-во экземпляров в библиотеке ДонНУ</b>	<b>Наличие электронной версии в ЭБС «Elibrary»</b>
1	Международный журнал научных исследований «Дизайн. Искусство. Промышленность». Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет (Челябинск)		+ Доступный архив 2012-2019
2	Журнал «АРХИТЕКТУРА И ДИЗАЙН» Общество с ограниченной ответственностью "НБ-Медиа" (Москва)		+ Доступный архив 2017-2018
	<i>Наименований 2</i>	<i>0 печатных издания</i>	<i>2 электронных ресурса</i>

## 16. ИНФОРМАЦИОННЫЕ РЕСУРСЫ

1. Научная библиотека Донецкого национального университета. – Режим доступа: <http://library.donnu.ru>.
2. Сборник статей по истории и теории дизайна. – Режим доступа: <http://www.fondartproject.ru/publishing/problemny-dizaina-5-sbornik-statei>.
3. Официальный сайт Союза дизайнеров России. – Режим доступа: <http://www.design-union.ru>.
4. Блог о будущем дизайна, инновациях в технологиях, материалах и проектной деятельности, медиаресурсы о дизайне. – Режим доступа: <https://www.designboom.com>.
5. Информационное агентство Союза архитекторов. – Режим доступа: <http://www.architektor.ru>.
6. «3DStudio Max. Графика и анимация». – Режим доступа: <http://uspehdist.net.ua/kursi/3d.html>.

## 17. ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1. Windows 7 PRO (корпоративная лицензия ДОННУ № 46484614);
2. Microsoft Office (корпоративная лицензия ДОННУ лицензия № 46472919);
3. Microsoft Visual Studio (лицензия программы DreamSpark для высших учебных заведений);
4. Лицензии GPL для свободного программного обеспечения: Антивирус Касперского, Libre Office, Adobe Acrobat Reader, xPDF, Paint.NET.