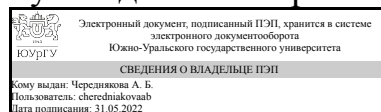


ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДАЮ:
Руководитель направления



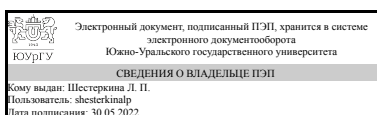
А. Б. Черediaкова

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

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

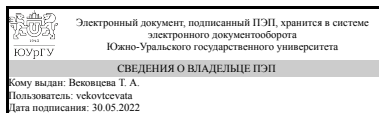
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 42.03.01 Реклама и связи с общественностью, утверждённым приказом Минобрнауки от 08.06.2017 № 512

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



Л. П. Шестеркина

Разработчик программы,
к.искусствоведения, доц., доцент



Т. А. Вековцева

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
1.Ф.02 Основы интегрированных коммуникаций (рекламы и связей с общественностью)	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:

Дисциплина	Требования
1.Ф.02 Основы интегрированных коммуникаций (рекламы и связей с общественностью)	Знает: Основные технологии маркетинговых коммуникаций, технические приемы интеграции коммуникационных средств коммуникаций, приемы и методы интегрированных онлайн и оффлайн маркетинговых коммуникаций, Этапы планирования и организации интегрированных маркетинговых коммуникаций в сфере рекламы и связей с общественностью Умеет: Разрабатывать комплекс маркетинговых коммуникаций и применять технические средства для распространения контента маркетинговых коммуникаций, на основе приемов и методов онлайн и оффлайн воздействия., Формулировать концепцию интегрированных маркетинговых коммуникаций, планировать, разрабатывать коммуникационные программы и проводить оценку их эффективности Имеет практический опыт: Применения онлайн и оффлайн технологий продвижения предмета маркетинговых коммуникаций, основываясь на технологиях и технических средствах распространения контента., Планирования и разработки коммуникационных проектов в области рекламы и связей с общественностью на основе интегрированного подхода

4. Объём и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 з.е., 72 ч., 12,25 ч. контактной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Распределение по семестрам в часах
		Номер семестра
		5
Общая трудоёмкость дисциплины	72	72
<i>Аудиторные занятия:</i>	8	8
Лекции (Л)	4	4
Практические занятия, семинары и (или) другие виды аудиторных занятий (ПЗ)	4	4
Лабораторные работы (ЛР)	0	0
<i>Самостоятельная работа (СРС)</i>	59,75	59,75
Редактор растровой графики Photoshop	30	30
Изучение инструментов векторной графики	29,75	29.75
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	Программы растровой графики	4	2	2	0
Раздел 2	Программы векторной графики	4	2	2	0

5.1. Лекции

№ лекции	№ раздела	Наименование или краткое содержание лекционного занятия	Кол-во часов
1	Раздел 1	Графические интерфейсы компьютерной графики. Растровая графика в программе Photoshop. Основные инструменты выделения, редактирования, копирования в программе Photoshop. Работа со слоями и масками.	1
2	Раздел 1	Цветовая коррекция в программе Photoshop, фильтры и их возможности. Работа с текстом, эффекты объема и прозрачности в программе Photoshop.	1
3	Раздел 2	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.	1
4	Раздел 2	Основные инструменты и принципы работы в программе Corel Draw: работа с контейнером, эффекты перетекания, создание прозрачности и интерактивной заливки, импортирование растровых объектов.	1

5.2. Практические занятия, семинары

№ занятия	№ раздела	Наименование или краткое содержание практического занятия, семинара	Кол-во часов
1	Раздел 1	Задание 1. Ретушь в программе Photoshop	1
2	Раздел 1	Задание 1. Выделение в программе Photoshop. Создание иллюстрации поговорки.	1
4	Раздел 2	Задание 2. Авторский шрифт и создание обложки авторского журнала	1
4	Раздел 2	Задание 3. Разработка серии плакатов на социальную тему	1

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	5	30

	допечатная подготовка в полиграфическом процессе: учебник / И.А. Никулина. Краснодар: Кубанский гос. ун-т, 2010, С.23		
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	5	29,75

6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации

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	5	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	5	Текущий контроль	Задание 6. Авторский шрифт и создание обложки авторского журнала	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	зачет

						выполнено с опозданием и содержит грубые ошибки. "3 балла" ставится, если задание выполнено не верно, с грубыми ошибками и сдано позже срока.	
3	5	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
4	5	Промежуточная аттестация	Зачет	-	5	5 баллов - вопрос раскрыт полностью 4 балла - вопрос раскрыт не полностью или содержит несколько ошибок, но студент отвечает на дополнительные вопросы четко и полно 3 балла - вопрос раскрыт не полностью или содержит несколько ошибок, студент отвечает на дополнительные вопросы не четко и не полно 2 балла - вопрос раскрыт лишь частично 1 балл - ответ с большим количеством ошибок	зачет

6.2. Процедура проведения, критерии оценивания

Вид промежуточной аттестации	Процедура проведения	Критерии оценивания
зачет	Прохождение промежуточной аттестации необязательно. К зачету студент должен сдать все задания в контрольных точках. Для повышения оценки студенты отвечают на контрольный вопрос на зачете.	В соответствии с пп. 2.5, 2.6 Положения

6.3. Паспорт фонда оценочных средств

Компетенции	Результаты обучения	№ КМ			
		1	2	3	4
ПК-4	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)	+	+	+	+

ПК-4	Умеет: "Работать в графических программах. Создавать графические рекламные продукты. Владеет инструментарием пакетов графических программ. "	+	+	+	+
ПК-4	Имеет практический опыт: Имеет практический опыт создания визуальных графических рекламных продуктов – макетов листовок, плакатов, буклетов, открыток, обложек для книг и журналов.	+	+	+	+

Типовые контрольные задания по каждому мероприятию находятся в приложениях.

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Печатная учебно-методическая документация

а) основная литература:

1. Швайгер, А. М. Растровая компьютерная графика - Photoshop [Текст] учеб. пособие для бакалавров по направлению "Дизайн" А. М. Швайгер ; Юж.-Урал. гос. ун-т, Каф. Дизайн и изобразит. искусства ; ЮУрГУ. - Челябинск: Издательский Центр ЮУрГУ, 2011. - 112, [1] с. ил. электрон. версия

б) дополнительная литература:

1. Инженерная и компьютерная графика Учеб. для вузов Э. Т. Романычева, А. К. Иванова, А. С. Куликов и др.; Под ред. Э. Т. Романычевой. - М.: Высшая школа, 1996. - 366,[1] с. ил.

в) отечественные и зарубежные журналы по дисциплине, имеющиеся в библиотеке:

Не предусмотрены

г) методические указания для студентов по освоению дисциплины:

1. Компьютерная графика

из них: учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студента:

1. Компьютерная графика

Электронная учебно-методическая документация

№	Вид литературы	Наименование ресурса в электронной форме	Библиографическое описание
1	Методические пособия для самостоятельной работы студента	Образовательная платформа Юрайт	Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 181 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-10964-1. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. https://urait.ru/bcode/454518

Перечень используемого программного обеспечения:

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