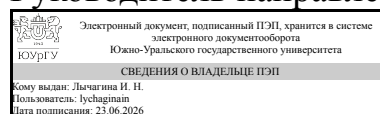


ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДАЮ:
Руководитель направления



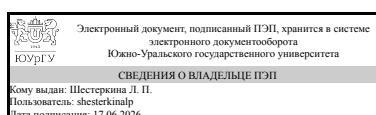
И. Н. Лычагина

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины 1.Ф.06 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

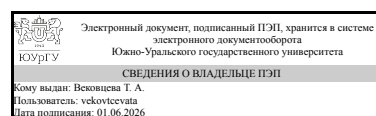
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 42.03.01 Реклама и связи с общественностью, утверждённым приказом Минобрнауки от 08.06.2017 № 512

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



Л. П. Шестеркина

Разработчик программы,
к.искусствоведения, доц., доцент



Т. А. Вековцева

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 офлайн 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.14 Цифровой монтаж, 1.Ф.10 Практикум по видам профессиональной деятельности, 1.Ф.03 Интегрированные маркетинговые

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
Изучение инструментов векторной графики. Доработка задания 5 - создание фирменного знака и визитной карточки для заданного объекта проектирования	21,75	21.75
Доработка задания 8 - оформление итогового альбома. Требования и примеры	4	4
Редактор растровой графики Photoshop. Доработка задания 2 - выделение в программе Photoshop.	10	10
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	Введение в компьютерную графику. Основные направления компьютерной	4

	1	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.	
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 в программе Photoshop	2
2	Раздел 2	Задание 2. Выделение в программе Photoshop. Создание иллюстрации поговорки.	2
3	Раздел 2	Задание 3. Создание фирменного знака и визитной карточки для заданного объекта проектирования	2
4	Раздел 3	Задание 4. Верстка и дизайн обложки в ВК для заданного объекта	2
5	Раздел 3	Задание 5. Разработка дизайна серии постов в ВК для заданного объекта проектирования	2
6	Раздел 3	Задание 6. Разработка дизайна карточек для WB для заданного товара	2
7	Раздел 3	Задание 7. Разработка серии плакатов на социальную тему	2
8	Раздел 3	Задание 8. Оформление итогового альбома. Корректировка всех макетов.	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
Изучение инструментов векторной графики. Доработка задания 5 - создание фирменного знака и визитной карточки для заданного объекта проектирования	Левкове, Л. Б. Векторная графика. CorelDRAW X6 : учебное пособие / Л. Б. Левкове. — Санкт-Петербург : НИУ ИТМО, 2013. — 357 с. — Текст :	3	21,75

	электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/43584 (дата обращения: 18.05.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей. - Глава 2. С. 215-257.		
Доработка задания 8 - оформление итогового альбома. Требования и примеры	Курс Основы компьютерного дизайна в Электронном ЮУрГУ - edu.susu.ru	3	4
Редактор растровой графики Photoshop. Доработка задания 2 - выделение в программе Photoshop.	Боресков, А. В. Основы компьютерной графики : учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 219 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-13196-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/560176 (дата обращения: 15.05.2025).	3	10

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	3	Текущий контроль	Задание 1. Ретушь и программе Photoshop	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 2. Дизайн афиши	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 фирменного знака и визитной карточки для заданного объекта проектирования	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	3	Текущий контроль	Задание 4. Верстка и дизайн обложки в ВК для заданного объекта	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
5	3	Текущий контроль	Задание 5. Разработка дизайна серии постов в ВК для заданного объекта проектирования	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

						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.	
6	3	Текущий контроль	Задание 6. Разработка дизайна карточек для WB для заданного товара	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
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	Промежуточная аттестация	Зачет	-	100	Приведен в приложении	зачет

6.2. Процедура проведения, критерии оценивания

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

6.3. Паспорт фонда оценочных средств

Компетенции	Результаты обучения	№ КМ							
		1	2	3	4	5	6	7	8
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 : 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.. URL: http://www.lib.susu.ac.ru/ftd?base=SUSU_METHOD&key=000483266
2. Хейфец А. Л. Компьютерная графика для строителей : учебник для вузов по архит.-строит. направлениям / А. Л. Хейфец, В. Н. Васильева, И. В. Буторина ; под ред. А. Л. Хейфеца. - 2-е изд., перераб. и доп.. - Москва : Юрайт, 2021. - 258, [1] с. : ил.

б) дополнительная литература:

1. Швайгер А. М. Компьютерная графика и Web-конструирование : учеб. пособие по направлению "Дизайн" / А. М. Швайгер ; Юж.-Урал. гос. ун-т, Каф. Дизайн и изобразит. искусства ; ЮУрГУ. - Челябинск : Издательский Центр ЮУрГУ, 2013. - 173, [1] с. : ил.. URL: http://www.lib.susu.ac.ru/ftd?base=SUSU_METHOD&key=000504511
2. Реклама и связи с общественностью в новых медиа : учеб. пособие для студентов специальностей 42.03.01 "Реклама и связи с общественностью" и 42.03.02 "Журналистика" / Е. Н. Васильева и др.; под ред. Л. П. Шестеркиной, Л. К. Лободенко ; Юж.-Урал. гос. ун-т, Каф. Журналистика, реклама и связи с общественностью ; ЮУрГУ. - Челябинск : Издательский центр ЮУрГУ, 2023. - 304, [1] с.

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

1. Реклама. Теория и практика : ежекв. журн.: 16+ / ЗАО "Издат. дом Гребенникова". - М., 2006-2016. -

г) методические указания для студентов по освоению дисциплины:

1. Ольга Леонидовна Голубева Основы композиции. Учебное пособие

из них: учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студента:

Электронная учебно-методическая документация

№	Вид литературы	Наименование ресурса в электронной форме	Библиографическое описание
1	Основная литература	Образовательная платформа Юрайт	Боресков, А. В. Основы компьютерной графики : учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 219 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-13196-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/560176 (дата обращения: 15.05.2025).
2	Дополнительная литература	Учебно-методические материалы кафедры	Методические указания к выполнению заданий в контрольных точках по курсу "Основы компьютерного дизайна" http://edu.susu.ru/
3	Методические пособия для самостоятельной работы студента	ЭБС издательства Лань	Левкове, Л. Б. Векторная графика. CorelDRAW X6 : учебное пособие / Л. Б. Левкове. — Санкт-Петербург : НИУ ИТМО, 2013. — 357 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/43584 (дата обращения: 18.05.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей. - Глава 2. С. 215-257.

Перечень используемого программного обеспечения:

1. Adobe-Creative Suite Premium (Bridge, Illustrator, InDesign, Photoshop, Version Cue, Acrobat Professional, Dreamweaver, GoLive)(бессрочно)
2. Microsoft-Office(бессрочно)
3. 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
Практические занятия и семинары	446 (1)	мультимедийный проектор и компьютеры
Лекции	446 (1)	Мультимедийный проектор и компьютеры

