

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Смоленский государственный университет»

Кафедра дизайна и декоративно-прикладного искусства

«Утверждаю»
Проректор по учебно-методической работе
_____ Устименко Ю. А.
«23» июня 2022 г.

**Рабочая программа дисциплины
Б1.О.11 Компьютерные технологии в дизайне**

Направление подготовки: **54.03.01 Дизайн**
Направленность (профиль): **Графический дизайн**
Форма обучения: очная
Курс – 2
Семестр – 4
Всего зачетных единиц – 3, часов – 108
Форма отчетности: экзамен – 4 семестр

Программу разработал
кандидат педагогических наук, доцент Устименко Ю.А.

Одобрена на заседании кафедры
«16» июня 2022 г., протокол № 9

Заведующий кафедрой

Ю.А. Устименко

Смоленск
2022

1. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина «Компьютерные технологии в дизайне» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана (Б1.О.11).

Изучение дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне» необходимо для успешного освоения таких дисциплин, как «Типографика», «Проектирование в рекламной графике», «Проектирование в промышленной графике», а также для прохождения практик и выполнения ВКР.

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине

Компетенция	Индикаторы достижения
<p>ОПК-6 - способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности</p>	<p>Знать: сущность и значение информационных технологий для современного общества в эру цифровой трансформации; методы и средства поиска, получения, хранения, анализа и переработки информации из различных источников и баз данных; основные операционные системы, файловые структуры и пользовательские интерфейсы; основные требования информационной безопасности; современные информационные ресурсы и компьютерные технологии дизайна; принципы работы с современным программным обеспечением для автоматизации процессов дизайн-проектирования;</p> <p>Уметь: управлять информацией и средствами её трансляции; ориентироваться в форматах получения и предоставления информации; использовать компьютерные, сетевые и информационные технологии; пользоваться информационно-вычислительной техникой и программным обеспечением для профессиональной работы в различных областях дизайна; решать задачи профессиональной деятельности с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности;</p> <p>Владеть: современной профессиональной информационно-технической базой и навыками работы с ней; доступом к основным профессиональным информационным ресурсам; навыками работы с информационно-коммуникационным оборудованием и новейшим программным обеспечением в профессиональной области дизайн-проектирования; навыками создания объектов цифрового искусства</p>
<p>ПК-6 – способен использовать специальные компьютерные программы для создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>Знать: основы теории и методы компьютерного проектирования; информационные и компьютерные технологии, применяемые в профессиональной деятельности графического дизайнера; возможности компьютерной графики для реализации дизайн-проекта; средства репрезентации проектного замысла в графическом дизайне; приемы и способы разработки</p>

	<p>и реализации авторской идеи средствами компьютерной графики; графические редакторы, необходимые для создания дизайн-проекта и его последующей презентации;</p> <p>Уметь: использовать теоретические знания в практической работе дизайнера; проектировать объекты графического дизайна, опираясь на требования заказчика и руководствуясь принципами реализации авторской идеи; выполнять графические элементы визуальной среды в материале; использовать компьютерные технологии в проектировании графических объектов;</p> <p>Владеть: компьютерными технологиями, необходимыми для проектирования объектов графического дизайна; навыками выполнения объектов графического дизайна с помощью программ растровой и векторной графики.</p>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3. Содержание дисциплины.

Программой дисциплины предусмотрено изучение графического редактора Corel DRAW, благодаря которому студенты должны уметь выполнять весь спектр полиграфической продукции графического дизайна.

Изучаются возможности программы Corel DRAW: создание и редактирование векторных объектов, применение к ним различных фильтров и эффектов, работа с текстом и т.д., а также возможности программы для создания графических объектов – знаков, логотипов, плакатов, полиграфической продукции.

4. Тематический план

№ п/п	Разделы и темы	Всего часов	Формы занятий	
			лабораторные занятия	самостоятельная работа
1	Место и роль Corel DRAW среди других программ векторной графики. Знакомство с интерфейсом программы и его инструментарием.	4	2	2
2	Создание векторных объектов из стандартных фигур и с помощью различных линий.	10	6	4
3	Знакомство с палитрами. Работа с заливкой и контуром.	8	4	4
4	Объекты. Редактирование объектов. Операции с несколькими объектами.	8	4	4
5	Эффекты в Corel DRAW.	10	6	4
6	Рисование натюрморта средствами программы	12	8	4
7	Работа с текстом. Простой и фигурный текст.	12	8	4
8	Выполнение итоговой графической работы – социального плаката на заданную тему	17	10	7
	Подготовка к экзамену	27		27
	Итого за семестр	108	48	60

5. Виды учебной деятельности.

Лабораторные занятия

1. Место и роль CorelDRAW среди других программ векторной графики. Знакомство с интерфейсом программы.

Вопросы обсуждения: пиксельные и векторные изображения, достоинства и недостатки каждого из них при разработке графического проекта; процесс рендеринга; профессиональные функции программы CorelDraw; требования к системе для работы с CorelDraw X5. Рабочая среда и интерфейс пользователя; основные элементы интерфейса (внешний вид экрана, управление панелями, закрепленные окна); вспомогательные элементы интерфейса (линейки, направляющие, сетка); настройка рабочей среды.

Задания для аудиторной работы: выполнение тренировочных упражнений на знакомство с инструментами программы.

Задания для самостоятельной работы: работа с литературой: рассмотреть исторический обзор появления и развития растровых и векторных редакторов; выявить их особенности и сферу применения в дизайн-проектировании; определить роль программы CorelDraw для графического дизайна.

2. Создание векторных объектов из стандартных фигур и с помощью различных линий.

Вопросы обсуждения: рисование стандартных фигур; рисование прямоугольников, применение клавиш-модификаторов, закругление углов прямоугольника; рисование и модификация эллипсов, дуг и секторов; построение и модификация многоугольников и звезд; построением спиралей и сеток. Рисование прямых, кривых и ломаных линий различными инструментами: модель кривой (точки излома, сглаженные узлы, симметричные узлы, линии замкнутые, разомкнутые и соединенные); построение линий инструментом Freehand, построение линий инструментом Bezier; линии переменной ширины и инструмент Artistic Media (режимы каллиграфии, заготовки, кисти, распылителя); элементы чертежей и схем (размерные, соединительные и выносные линии).

Задания для аудиторной работы: выполнение тренировочных упражнений на рисование и редактирование стандартных фигур, а также прямых, кривых и ломаных линий:

- 1) Рисование прямоугольников и квадратов.
- 2) Рисование кругов и эллипсов, секторов и дуг.
- 3) Рисование стандартных фигур: полигонов, звезд, спиралей, сеток и т.д.
- 4) Преобразование стандартных фигур с помощью команды Форма (F10).
- 5) Рисование инструментом Freehand Tool (Свободная рука).
- 6) Рисование инструментом Bezier (Кривая Безье).
- 7) Рисование инструментом Pen Tool (Перо).
- 8) Рисование инструментом Polyline Tool (Полилиния).
- 9) Рисование инструментом Живопись.
- 10) Создание симметричных объектов.

Задания для самостоятельной работы:

- работа с литературой и интернет-ресурсами;
- завершение тренировочных упражнений;
- графическая работа: на листе формата А4 создать 4 силуэта фигур животных (по выбору студента), используя различные инструменты рисования программы CorelDRAW.

3. Знакомство с палитрами. Работа с заливкой и контуром

Вопросы обсуждения: цветовые палитры и модели цвета; однородные заливки; специальные заливки (градиентные и сетчатые заливки); заливки узором (двухцветным, цветным, точечным), текстурные заливки; параметры контура и управление ими (толщина, вид, завершители, углы, наконечники, цвет, форма и разворот пера контурной линии); способы копирования параметров контура.

Задания для аудиторной работы:

- 1) Выполнение тренировочных упражнений на заливку графических объектов цветом или градиентом.
- 2) Построение симметричных объектов (ваза, графин, бутылка и т.д.) с передачей объема и цвета предметов с помощью заливок.

Задания для самостоятельной работы: работа с литературой и интернет-ресурсами, завершение тренировочных упражнений.

4. Объекты. Редактирование объектов. Операции с несколькими объектами.

Вопросы обсуждения: выделение объектов; манипулирование объектами (размещение, сдвиг, копирование и дублирование, растяжение и сжатие, поворот, скос и блокировка объектов); панель Shape (форма) и инструменты изменения формы объектов; инструмент «форма» и манипулирование узлами кривых (выделение узлов, перетаскивание направляющих точек узла, перемещение, редактирование, добавление и удаление узлов, сглаживание кривой); разрезание объектов инструментом «лезвие», работа инструментами «ластик», «размазывание», «грабли», «произвольное преобразование», «удаление виртуального сегмента». Операции с несколькими объектами: группирование и разгруппирование объектов; соединение и разъединение объектов; построение объекта сложной формы путем объединения; пересечение объектов; исключение объектов; преобразование объекта в кривые.

Задания для аудиторной работы: выполнение тренировочных упражнений на редактирование графических объектов и создание сложных объектов различной формы:

- 1) Построение декоративных розеток за счет вращения копий стандартного объекта и получения сложной формы путем объединения этих копий.
- 2) Построения декоративных орнаментальных полос за счет смещения, зеркального отражения или масштабирования копий стандартных объектов и объединения их контуров.

Задания для самостоятельной работы: работа с литературой и интернет-ресурсами, завершение тренировочных упражнений.

5. Эффекты в Corel DRAW.

Вопросы обсуждения: преобразование перспективы, построение перспективы для текста; тени и инструмент «интерактивная тень»; экструзия объектов (построение базового тела экструзии, добавление фасок, заливка тел экструзии, эффекты освещения, вращение тел экструзии).

Линзы: преобразование линзы; типы линз: полупрозрачная линза (увеличительная линза (режим «точка обзора», режим «работа с копией»); осветляющая линза; линза негативного изображения; линза сложения цветов; каркасная линза; линза «рыбий глаз» и др.

Понятие прозрачности и приемы работы с ней; работа с инструментом «интерактивная настройка прозрачности»; построение линзы прозрачности.

Фигурная обрезка: построение и редактирование фигурной обрезки; применение фигурной обрезки.

Задания для аудиторной работы: выполнение тренировочных упражнений на создание у графических объектов тени, перспективного искажения, экструзии, на применение к графическим объектам различных эффектов линз, прозрачности и фигурной обрезки.

Задания для самостоятельной работы:

- работа с литературой и интернет-ресурсами;
- завершение тренировочных упражнений;
- графическая работа: на листе формата А4 создать 3 графических объекта (по выбору студента), применив к ним различные эффекты программы Corel DRAW.

6. Рисование натюрморта средствами программы

Вопросы обсуждения: построение симметричных фигур с помощью инструмента Безье.

Задания для аудиторной работы: выполнение натюрморта из трех предметов, один из которых симметричный (ваза, кувшин и т.д.), и драпировок с передачей цвета, фактуры предметов, объема и светотени.

Задания для самостоятельной работы: завершение натюрморта.

7. Работа с текстом. Простой и фигурный текст.

Вопросы обсуждения: фигурный текст (атрибуты фигурного текста, создание блока фигурного текста).

Простой текст: создание и редактирование простого текста, обтекание текстом, атрибуты шрифта, интервалов, табуляции.

Взаимные преобразования фигурного и простого текстов, инструмент «форма» и текстовые объекты (корректировка расстояния между смежными символами, словами, строками, изменение формы символов).

Задания для аудиторной работы: выполнение тренировочных упражнений на создание и редактирование фигурного и простого текстов:

- 1) Создание авторского текста за счет изменения формы символов инструментом Форма.
- 2) Создание текста по заданной кривой линии.
- 3) Создание текста внутри замкнутого контура (круга, треугольника, многоугольника и т.д.).
- 4) Применение к тексту различных текстур и фактур.
- 5) Применение к тексту эффектов прозрачности, перспективы, искажения и т.д.
- 6) Текстовые эффекты с Artistic Media.
- 7) Построение ажурных розеток и орнаментальных полос с использованием буквы в качестве элемента трансформации.

Задания для самостоятельной работы:

- работа с литературой и интернет-ресурсами;
- завершение тренировочных упражнений;
- графическая работа: на листе формата А4 создать 3 текстовых надписи, имитирующих различные настроения (радость, веселье, страх, гнев и т.д. – по выбору студента), применив к ним различные эффекты программы Corel DRAW.

8. Выполнение итоговой графической работы – социального плаката на заданную тему

Вопросы обсуждения: определение, история развития и особенности социальных плакатов. Средства и базовые принципы выразительности и актуальности плакатов. Варианты использования вербальной (словесной) компоненты плаката. Основные принципы дизайна социального плаката (однозначность толкования, лаконизм, соотношение текста и изображения и др.). Композиционное построение плаката. Цветовое и тоновое решение плаката.

Задания для аудиторной работы: по предложенной преподавателем теме разработать и выполнить средствами графического редактора социальный плакат.

Задания для самостоятельной работы: завершение работы над социальным плакатом.

Самостоятельная работа

Задания для самостоятельной работы приведены в планах лабораторных занятий.

6. Критерии оценивания результатов освоения дисциплины (модуля)

6.1. Оценочные средства и критерии оценивания для текущей аттестации

Текущая аттестация осуществляется на каждом практическом занятии в процессе фронтального опроса, выполнения заданий для аудиторной работы, проверки самостоятельной работы.

Проведение текущего контроля осуществляется также посредством проведения тестов и итоговой графической работы.

1. Тесты

Тест по теме «Инструментарий CorelDraw»

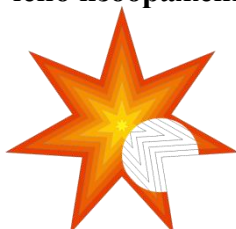
Инструкция: в заданиях с выбором одного правильного ответа из предложенных обведите кружком номер правильного ответа.

1. Создать окружность можно командой Эллипс, удерживая клавишу:

- 1) Enter
- 2) Shift
- 3) Ctrl
- 4) Alt

2. Каким типом линзы получено изображение, приведенное на рисунке?

- 1) Прозрачность
- 2) Инвертировать
- 3) Каркас
- 4) Увеличение



Инструкция: в заданиях на установление соответствия в строке ответ запишите цифру из первого списка, которая соответствует букве из второго списка.

3. Установите соответствие между «горячими клавишами» программы CorelDRAW и командами, которые они выполняют

- | | |
|---------------|--------------------------|
| 1) <Ctrl + N> | А) комбинировать объекты |
| 2) <Ctrl + C> | Б) создать новый файл |
| 3) <Ctrl + L> | В) скопировать объект |
| 4) <Ctrl + G> | Г) сгруппировать объекты |
| 5) <Ctrl + V> | Д) вставить объект |

Ответ: 1 – _____; 2 – _____; 3 – _____; 4 – _____; 5 – _____.

4. Установите соответствие между изображением и эффектом, примененным к нему.



- 1) 2) 3) 4)
- А) интерактивная тень
 Б) интерактивный контур
 В) интерактивная прозрачность
 Г) интерактивное искажение
 Д) интерактивное выдавливание
 Е) интерактивное перетекание

Ответ: 1 – _____; 2 – _____; 3 – _____; 4 – _____.

5. Установите правильную последовательность выполнения текста по контуру.

- | | |
|--------------------------|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> | – отредактировать текст |
| <input type="checkbox"/> | – выделить текст |
| <input type="checkbox"/> | – построить контур |
| <input type="checkbox"/> | – ввести текст |
| <input type="checkbox"/> | – образовать на тексте рабочий контур |

***Инструкция:** в заданиях с выбором одного правильного ответа из предложенных запишите в строке Ответ букву правильного ответа.*

6. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Выделение одного или нескольких объектов, перемещение выбранного объекта, трансформация объекта (трансформация, наклон).

- А)  Б)  В)  Г) 

Ответ: _____

7. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Используется для обработки контуров Безье. Вторая функция инструмента - выделение произвольных текстовых символов в блоке текста с целью их одновременного форматирования.

- А)  Б)  В)  Г) 

Ответ: _____

8. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Перемещает документ в рабочем окне при нажатой кнопке мыши.

- А)  Б)  В)  Г) 

Ответ: _____

9. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Создаёт контур Безье, форма которого определяется с помощью щелчков в местах расположения его узелков с последующей регулировкой мышью контрольных точек, относящихся к текущему узелку.

- A)  B)  B)  Г) 

Ответ: _____

10. Какой инструмент выполняет следующие функции?

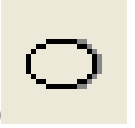

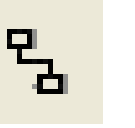
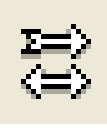
Рисует фигуры в форме выпуклых и звёздчатых многоугольников

- A)  B)  B)  Г) 

Ответ: _____

11. Какой инструмент выполняет следующие функции?


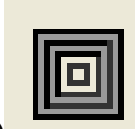
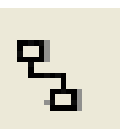
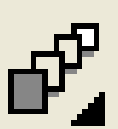
Рисует автофигуры, форма которых выбирается на панели свойств, а геометрические параметры регулируются в интерактивном режиме с помощью управляющих маркеров.

- A)  B)  B)  Г) 

Ответ: _____

12. Какой инструмент выполняет следующие функции?


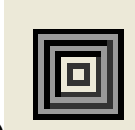
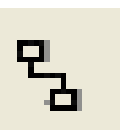
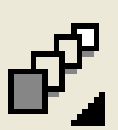
Создает эффект перехода между 2 векторных объектов.

- A)  B)  B)  Г) 

Ответ: _____

13. Какой инструмент выполняет следующие функции?

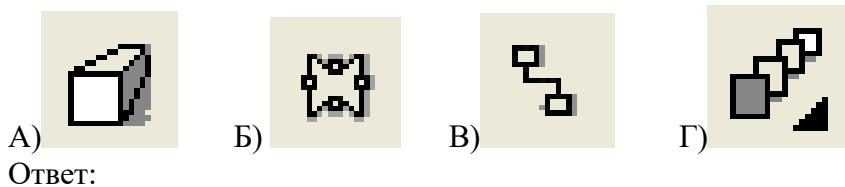
Создает в векторном объекте эффект выдавливания.

- A)  B)  B)  Г) 

Ответ: _____

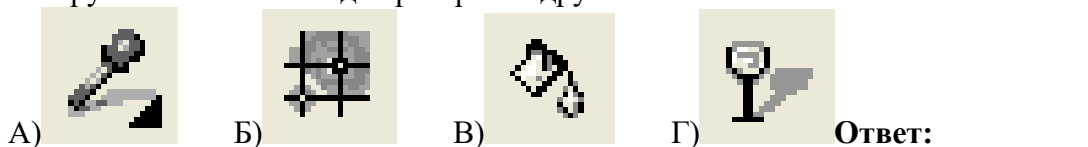
14. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Создает в векторном объекте эффект контура.



15. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Позволяет выбрать и зафиксировать в строке состояния программы цвет любой точки рабочей области документа с целью его последующего использования с помощью инструмента Paintbucket для раскраски другого объекта.



Критерии выставления оценки за тест

Правильно выполненные задания, %	Оценивание по 10-ти бальной системе
98-100%	10 / отлично
93-97%	9 / отлично
86-92%	8 / отлично
78-85%	7 / хорошо
69-77%	6 / хорошо
60-68%	5 / удовлетворительно
50-59%	4 / удовлетворительно
36-49%	3 / неудовлетворительно
1-35%	2 / неудовлетворительно
0%	1/ неудовлетворительно

Баллы, полученные за тест, учитываются в процессе текущей и промежуточной оценки знаний программного материала.

2. Итоговое графическое задание

Разработать и выполнить средствами графического редактора по предложенной преподавателем теме социальный плакат.

Требования к итоговому контрольному заданию

Плакат должен быть выполнен на листе формата А2 с помощью графического редактора Corel Draw и содержать в себе текстовую и иллюстративную части. Кроме того данный проект должен отвечать следующим требованиям:

- Композиционное равновесие.
- Привлечение внимание.
- Ярко-выраженная смысловая нагрузка.
- Обобщенность форм (мгновенно запоминающихся).
- Кадрированность изображения.
- Большая роль силуэта.
- Наличие яркого локального цветового пятна,
- Согласованность всех элементов композиции.
- Выбор шрифта (зависимость рисунка букв от содержания текста, ритм, стилевое единство шрифтов в плакате).

Критерии оценивания контрольных заданий

Показатели по уровням	оценка
-----------------------	--------

Студент выполняет задание самостоятельно, максимально использует возможности программы Corel Draw для решения поставленной задачи, задание выполнено на 100%	Десять / отлично
Студент выполняет задание самостоятельно, максимально использует возможности программы Corel Draw для решения поставленной задачи, задание выполнено на 95%	Девять / отлично
Студент выполняет задание самостоятельно, максимально использует возможности программы Corel Draw для решения поставленной задачи, задание выполнено на 90%	Восемь / отлично
Студент выполняет задание самостоятельно, возникают некоторые проблемы с использованием возможностей программы Corel Draw для решения поставленной задачи, задание выполнено на 85-89%	Семь / хорошо
Студент выполняет задание самостоятельно, возникают некоторые проблемы с использованием возможностей программы Corel Draw для решения поставленной задачи, задание выполнено на 80-84%	Шесть / хорошо
Студенту при выполнении заданий требуется помощь, возникают проблемы с использованием возможностей программы Corel Draw для решения поставленной задачи, задание выполнено на 65-79%	Пять / удовлетворительно
Студенту при выполнении заданий требуется помощь, возникают проблемы с использованием возможностей программы Corel Draw для решения поставленной задачи, задание выполнено на 60-64%	Четыре / удовлетворительно
Студент не может самостоятельно выполнить задание, не может использовать возможности программы Corel Draw для решения поставленной задачи, задание выполнено менее чем на 60%	Три / неудовлетворительно
Студент не может самостоятельно выполнить задание, не может использовать возможности программы Corel Draw для решения поставленной задачи, задание выполнено менее чем на 50%	Два / неудовлетворительно
Студент не может самостоятельно выполнить задание, не может использовать возможности программы Corel Draw для решения поставленной задачи, задание не выполнено	Один / неудовлетворительно

6.2. Оценочные средства и критерии оценивания для текущей аттестации

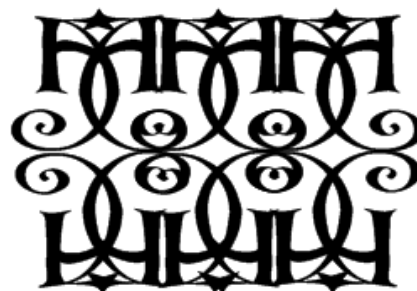
Форма промежуточной аттестации – экзамен.

Для определения уровня сформированности компетенций применяется процедура независимой оценки. Независимая оценка уровня сформированности компетенций осуществляется комиссией (с возможностью привлечения внешних экспертов со стороны работодателей). В состав комиссии входят 3 преподавателя: заведующий кафедрой – председатель комиссии и независимый эксперт, преподаватель, читающий дисциплину «Компьютерное проектирование в графическом дизайне», преподаватель кафедры – независимый эксперт. Экзамен проходит в традиционной форме – по билетам. В билет включены 3 практических задания. Ответ студента оценивается коллегиально, путем голосования. Каждый член комиссии имеет один голос. При расхождении оценок у преподавателей, решающим является голос заведующего кафедрой.

Задания для экзамена

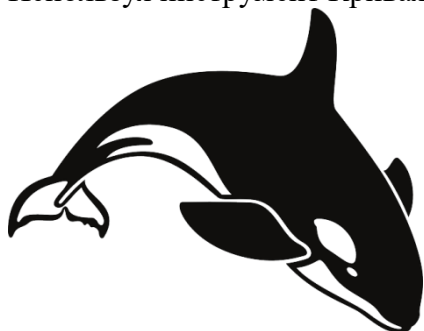
Задание 1.

Используя букву как элемент трансформации, постройте 2 орнамента в круге и 2 орнамента в прямоугольнике (рис 1).



Задание 2.

Используя инструмент Кривая Безье, нарисуйте предложенный объект.



Задание 3.

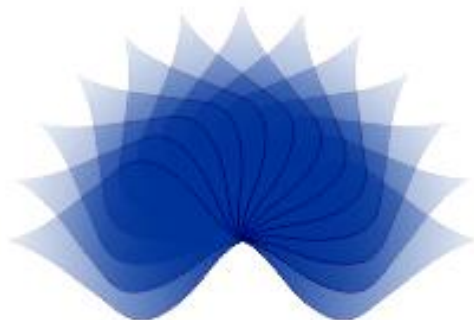
Постройте зеленый треугольник и красный шестиугольник. Выполните между ними эффект перетекания с количеством объектов – 20.

Постройте спираль с двумя витками.

Измените путь перетекания на путь по спирали. Скройте новый путь.

Задание 4.

Определите эффекты, приведенные на рисунке. Постройте изображение и примените к нему данные эффекты.



Задание 5.

Напишите представленный текст. Используя возможности программы, заключите текст в прямоугольник.

С М О Л Е Н С К И Й
Г О С У Д А Р С Т В Е Н Н Ы Й
У Н И В Е Р С И Т Е Т

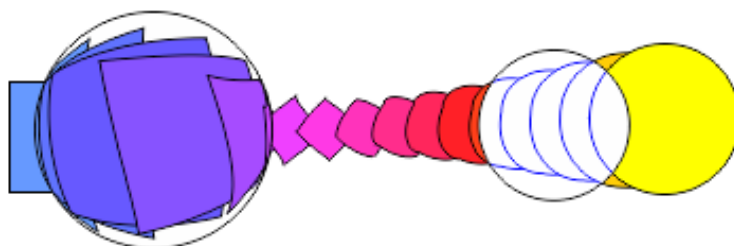
Задание 6.

Напишите слово, применив крупный жирный шрифт. Используя команды панели Преобразования, создайте текст-трафарет и текст с градиентной заливкой.



Задание 7.

На рисунке представлены 2 типа линз. Определите их и постройте предложенное изображение.



Задание 8.

Напишите любое слово. Примените к нему эффект Вытягивание и придайте тексту объем.



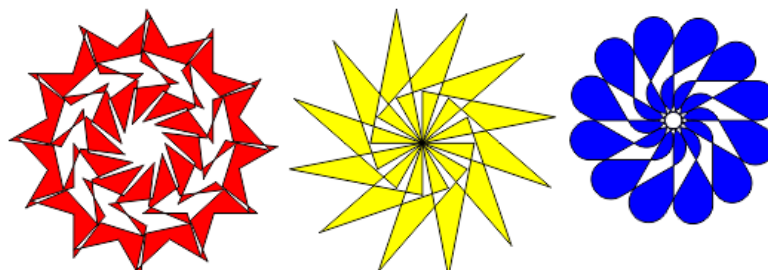
Задание 9.

Напишите три слова. Примените к ним различные типы заливок и обводок контура.



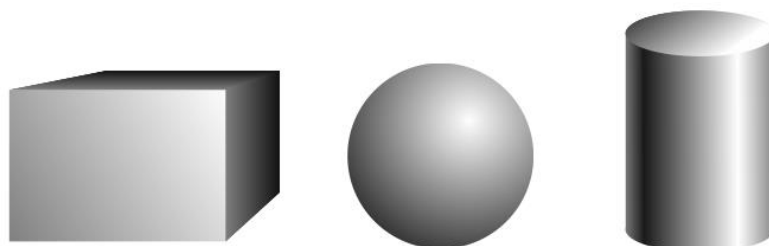
Задание 10.

Из набора стандартных фигур путем команд вращение копии и объединения создайте 3 фигуры, подобные приведенным на рисунке.



Задание 11.

Используя возможности градиентных заливок, постройте приведенные на рисунке объекты.



Задание 12.

Определите эффекты, приведенные на рисунке. Примените их к любому объекту.



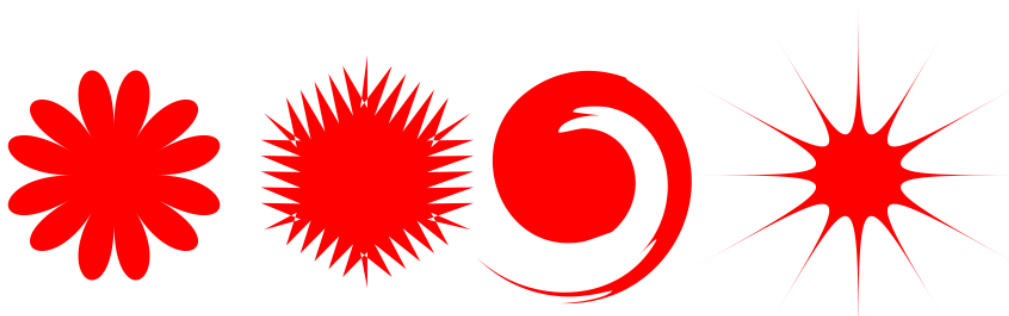
Задание 14.

Напишите текст и поместите его в любую стандартную фигуру.



Задание 15.

Постройте пятиугольник. Используя эффекты искажения, создайте из копий фигуры, приведенные на рисунке.



Критерии оценки за экзамен.

Оценка 10/ "Отлично" выставляется студенту, который демонстрирует при выполнении практического задания систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам учебной дисциплины, а также по основным вопросам, выходящим за ее пределы; безупречное владение инструментарием учебной дисциплины, умение его эффективно использовать в постановке и решении профессиональных задач; обладает способностью самостоятельно и творчески решать сложные проблемы в нестандартной ситуации; демонстрирует полное и глубокое усвоение содержания основной и дополнительной литературы, рекомендованной рабочей программой дисциплины; проявляет творческую самостоятельную работу на лабораторных занятиях, активное участие в групповых обсуждениях, высокий уровень культуры исполнения заданий; задания портфолио выполнены самостоятельно в полном объеме, на высоком качественном уровне с максимальным использованием возможностей программы Corel Draw для решения поставленной задачи, соответствуют всем требованиям к графическим работам.

Оценка 9/ "Отлично" выставляется студенту, который демонстрирует при выполнении практических заданий систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам учебной дисциплины; владение инструментарием учебной дисциплины, умение его использовать в постановке и решении профессиональных задач; обладает способностью самостоятельно и творчески решать сложные задачи в нестандартной ситуации в рамках учебной дисциплины; демонстрирует полное усвоение содержания основной и дополнительной литературы, рекомендованной рабочей программой дисциплины; проявляет активную самостоятельную работу на лабораторных занятиях, активное участие в групповых обсуждениях, высокий уровень культуры исполнения заданий; задания портфолио выполнены самостоятельно в полном объеме, на достаточно высоком качественном уровне с максимальным использованием возможностей программы Corel Draw для решения поставленной задачи, соответствуют всем требованиям к графическим работам.

Оценка 8/ "Отлично" выставляется студенту, который демонстрирует при выполнении практических заданий систематизированные, глубокие и полные знания по всем поставленным вопросам в объеме учебной дисциплины; владение инструментарием учебной дисциплины, умение его использовать в постановке и решении научных и профессиональных задач; обладает способностью самостоятельно решать сложные задачи в рамках учебной дисциплины; демонстрирует полное усвоение содержания основной и дополнительной литературы, рекомендованной рабочей программой дисциплины; проявляет активную самостоятельную работу на лабораторных занятиях, систематическое участие в групповых обсуждениях, высокий уровень культуры исполнения заданий; задания портфолио выполнены самостоятельно в полном объеме, на достаточно качественном уровне с максимальным использованием возможностей программы Corel Draw для решения поставленной задачи, соответствуют всем требованиям к графическим работам.

Оценка 7/ "Хорошо" выставляется студенту, который демонстрирует при выполнении заданий систематизированные, глубокие знания по всем поставленным вопросам в объеме учебной дисциплины; владение инструментарием учебной дисциплины, умение его использовать в постановке и решении профессиональных задач; обладает способностью свободно решать типовые задачи в рамках учебной дисциплины; демонстрирует усвоение содержания основной и дополнительной литературы, рекомендованной рабочей программой дисциплины; проявляет самостоятельную работу на лабораторных занятиях, участие в групповых обсуждениях, достаточный уровень культуры исполнения заданий; задания портфолио выполнены самостоятельно в полном объеме, на хорошем качественном уровне, с достаточным использованием возможностей программы Corel Draw для решения поставленной задачи, в целом соответствуют всем требованиям к графическим работам.

Оценка 6/ "Хорошо" выставляется студенту, который демонстрирует при выполнении заданий достаточно полные и систематизированные знания в объеме учебной дисциплины; владение инструментарием учебной дисциплины, умение его использовать в решении профессиональных задач; обладает способностью решать типовые задачи в рамках учебной дисциплины; демонстрирует усвоение содержания основной и дополнительной литературы, рекомендованной рабочей программой дисциплины; проявляет самостоятельную работу на лабораторных занятиях, периодическое участие в групповых обсуждениях, достаточный уровень культуры исполнения заданий; задания портфолио выполнены самостоятельно в полном объеме, на хорошем качественном уровне, с достаточным использованием возможностей программы Corel Draw для решения поставленной задачи, имеют незначительные несоответствия некоторым требованиям к графическим работам.

Оценка 5/ "Удовлетворительно" выставляется студенту, который демонстрирует при выполнении заданий достаточные знания в объеме учебной дисциплины; недостаточное владение инструментарием учебной дисциплины, умение его использовать только в решении стандартных (типовых) задач; умение решать стандартные (типовые) задачи в рамках учебной дисциплины с минимальной долей самостоятельности под руководством преподавателя; демонстрирует усвоение содержания основной литературы, рекомендованной рабочей программой дисциплины; умение под руководством преподавателя решать стандартные (типовые) задачи, допустимый уровень культуры исполнения заданий; задания портфолио выполнены не в полном объеме, имеют ряд погрешностей и несоответствий требованиям к графическим работам с недостаточным использованием возможностей программы Corel Draw для решения поставленной задачи.

Оценка 4/ "Удовлетворительно" выставляется студенту, который демонстрирует при выполнении заданий достаточный объем знаний в рамках учебной дисциплины; владение инструментарием учебной дисциплины только при решении стандартных (типовых) задач; работу на лабораторных занятиях выполняет только под руководством преподавателя; низкий уровень культуры исполнения заданий; проявляет пассивность на лабораторных занятиях, задания портфолио выполнены не в полном объеме, имеют большой ряд погрешностей и несоответствий требованиям к графическим работам с недостаточным использованием возможностей программы Corel Draw для решения поставленной задачи.

Оценка 3/ "Неудовлетворительно" выставляется студенту, который демонстрирует при выполнении заданий недостаточный объем знаний в рамках учебной дисциплины; слабое владение инструментарием учебной дисциплины, некомпетентность при решении стандартных (типовых) задач; работу на лабораторных занятиях не выполняет даже под руководством преподавателя; задания портфолио выполнены не в полном объеме, не соответствуют требованиям к графическим работам, имеют низкий уровень культуры выполнения; не показывает владение программой Corel Draw.

Оценка 2/ "Неудовлетворительно" выставляется студенту, который демонстрирует при выполнении заданий фрагментарные знания в рамках учебной дисциплины; невладение инструментарием учебной дисциплины, некомпетентность при решении стандартных (типовых) задач; задания портфолио не выполнены.

Оценка 1/ "Неудовлетворительно" выставляется студенту, который демонстрирует отсутствие приращения знаний и компетентности в рамках учебной дисциплины.

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы

7.1 Основная учебная литература

1. Боресков А. В. Основы компьютерной графики: учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. – Москва : Издательство Юрайт, 2020. – 219 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-13196-3. – Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/449497>
2. Колошкина И. Е. Компьютерная графика: учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. – 3-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2020. – 233 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12341-8. – Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/447417>
3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2020. – 208 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-07962-3. – Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/454519>

7.2. Список дополнительной литературы

1. Бове К., Аренс У. Современная реклама. – Тольятти: Довгань, 1995. – 286 с.
2. Борисов Б.Л. Технология рекламы и PR: учебное пособие. – М.: ИД «Вильямс», 2005. – 286 с.
3. Васильев Г. А. Основы рекламы: Учебное пособие / Г.А. Васильев, В. А. Поляков. – М.: Вузовский, 2009. – 407 с.
4. Викентьев И.Л. Приемы рекламы: методика для рекламодателей и рекламистов / И.Л. Викентьев. – Новосибирск: Наука, 2013. – 234 с.
5. Воронов Н.В. Дизайн: русская версия. – М.: Тюмень, 2003. – 344 с.
6. Гольман И. Реклама плюс, реклама минус. – М.: Центр, 2012. – 198 с.
7. Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. Corel DRAW 12. Трюки и эффекты. – СПб.: Питер, 2005. – 464 с.: ил.
8. Ефимова В. В. Моделирование и художественное оформление графического объекта. М.: МТ Пресс, 2000. – 198 с.
9. Жвалевский А., Гурская И, Гурский Ю. Компьютерная графика: Photoshop CS3, CorelDRAW X3, Illustrator CS3. Трюки и эффекты. – СПб.: Питер, 2008. – 992 с.
10. Комолова Н. Компьютерная верстка и дизайн. – СПб.: БХВ-Петербург, 2008. – 512 с.: ил.
11. Кросс Д., Вильямс М. Illustrator CS2. Советы знатоков. – М.: Вильямс, 2006. – 320 с.
12. Курушин В.Д. Графический дизайн и реклама. М.: ДМК Пресс, 2008. – 272 с.
13. Курушин В.Д. Дизайн и реклама. – М.: ДМК Пресс, 2006. – 272 с.: ил.
14. Лесняк В. Графический дизайн (основы профессии). М.: ИндексМаркет, 2011. – 416 с.
15. Летин А., Пашковский И., Летина О. Компьютерная графика. Гриф МО РФ. – М.: Форум, 2007. – 256 с.
16. Летин А.С.: Компьютерная графика . - М.: Форум, 2009. – 348 с.
17. Медведева Художественное конструирование графического объекта: Учебное пособие. М.: ИНФРА-М, 2003. – 242 с.
18. Миронов Д.Ф. Corel DRAW: Учебный курс. – СПб.: Питер, 2014. – 442 с.: ил.
19. Олспач Т., Андердал Б. Adobe Illustrator CS2. Библия пользователя. М.: Диалектика, 2006. – 656 с.
20. Парыгин А. Б. Шелкография как искусство. Техника, история, феноменология, художники. – СПб.: СПб ГУТД, 2009. – 261 с.
21. Райтман М. Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс. – Спб: Питер, 2011. – 593 с.

22. Розета Мус, Ойана Эррера и др. Управление проектом в сфере графического дизайна = A Graphic Design Project from Start to Finish. – М.: Альпина Паблишер, 2013. – 220 с.
23. Руководство по Corel DRAW Graphics Suite X6. М.: Corel Corporation, 2013. – 350 с.
24. Руководство по полноцветной трафаретной печати. © 1998г. Sericol International Limited., © 2000г. IPS Limited
25. Сергеев А., Кущенко С. Основы компьютерной графики. Adobe Photoshop и CorelDRAW – два в одном. Самоучитель. – М.: Диалектика, 2007. – 544 с.
26. Серов С.И. Московский концептуальный плакат 1990-х годов. – М.: Линия График, 2004. – 198 с.
27. Туэмлоу Элис. Графический дизайн: фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи. М.: Астрель, 2006. – 256 с.
28. Федорова А.В. Adobe Illustrator CS. – СПб.: БХВ-Петербург, 2008. – 480 с.: ил.
29. Федорова А.В. Corel DRAW X3. Экспресс-курс. – СПб.: БХВ-Петербург, 2006. – 432 с.: ил.
30. Федотова Л.Н. Социология рекламной деятельности. – М.: Гардарики, 2002. – 214 с.
31. Феофанов О.А. Реклама: новые технологии в России. – СПб.: Питер, 2000. – 236 с.
32. Черневич Е. Русский графический дизайн 1880 – 1917. М.: Внешсигма, 1990. – 209 с.
33. Чумаченко И. Corel DRAW 12. – М.: ИТ Пресс, 2007. – 344 с.: ил.
34. Энциклопедия дизайнера печатной продукции (Серия: «Профессиональная работа») // Кнабе Г. А. – М.: Вильямс, 2006.

7.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

Для активного включения студентов в учебный процесс, формирования и поддержания интереса на занятиях используются иллюстрирующие компьютерные программы, образцы портфолио, слайд-шоу, презентации, книги.

Справочный материал:

Должностная инструкция дизайнера <http://yugstroy.com/index.php/dolzhnostnye-instrukcii/18-2011-01-18-22-45-38>

Квалификационный справочник: Художник-конструктор (дизайнер) http://cased.ru/doc_r-ek2_487_cased.html

Виды деятельности дизайнера <http://tsdi.ru/vidy-deyatelnosti-dizajnera.html>

Дизайнер-график <http://shkolazhizni.ru/archive/0/n-35604/>

Электронные учебники по дизайну <http://books.dore.ru/bs/f6sid114.html>

Видео-уроки:

Corel DRAW <http://uchisonline.ru/effekty-corel-draw-obuchayushhee-video/>

Самоучитель Corel Draw <http://corel.demiart.ru/book/>

Специальные эффекты в CorelDRAW http://www.3dray.ru/corel_effects_1.htm

Рисуем в CorelDRAW <http://www.interface.ru/home.asp?artId=35952>

Эффекты CorelDRAW X4 <http://www.itshop.ru/Effekty-Corel-Draw-X4/19i25832>

Эффекты CorelDRAW. Обучение онлайн <http://otveklik.com/4069-effekty-corel-draw-obuchenie-onlayn.html>

8. Материально-техническое обеспечение

Для реализации дисциплины используется учебная аудитория для проведения занятий лабораторных занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации (компьютерная аудитория), оснащенная компьютерами (16 шт.), мультимедийным проектором Acer (1 шт.), экраном, доской, принтером Samsung (1 шт.), сканером Lide (1 шт.), учебно-наглядными пособиями по дизайну.

Помещение для самостоятельной работы: аудитория, оснащенная компьютерами (16 шт.), мультимедийным проектором Acer (1 шт.), экраном, доской, принтером Samsung (1 шт.), сканером Lide (1 шт.), учебно-наглядными пособиями по дизайну; читальный зал и отдел электронных ресурсов библиотеки СмолГУ, оборудованный 12 компьютерами с выходом в Интернет.

9. Программное обеспечение

1. Microsoft Open License (Windows XP, 7, 8, 10, Server, Office 2003-2016),
Лицензия 66920993 от 24.05.2016, (бессрочно)
2. Microsoft Open License (Windows XP, 7, 8, 10, Server, Office 2003-2016),
Лицензия 66975477 от 03.06.2016, (бессрочно)
3. CorelDRAW (свободная версия для студентов).
4. KasperskyEndpointSecurity для бизнеса – Стандартный, Лицензия
1FB6181220135520512073, ежегодное обновление.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 03B6A3C600B7ADA9B742A1E041DE7D81B0
Владелец: Артеменков Михаил Николаевич
Действителен: с 04.10.2021 до 07.10.2022