

МИНОБРАЗОВАНИЯ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Факультет компьютерных наук и информационных технологий



УТВЕРЖДАЮ

Декаан факультета компьютерных наук
и информационных технологий

С.В. Миронов

05 2022г.

Рабочая программа дисциплины

Графический дизайн в рекламе и связях с общественностью

Направление подготовки бакалавриата

42.03.01 Реклама и связи с общественностью

Квалификация (степень) выпускника

Бакалавр

Форма обучения

очно-заочная

Саратов,
2022

Статус	ФИО	Подпись	Дата
Преподаватель-разработчик	Мулдашев Р.М.		24.05.2022
Председатель НМК	Кондратова Ю.Н.		24.05.2022
Заведующий кафедрой	Александрова Н.А.		24.05.2022
Специалист Учебного управления			

1. Цели освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины является знакомство студентов с основами компьютерной графики и цифрового проектирования в дизайне, методами компьютерного редактирования, обработки и преобразования векторных и растровых изображений.

Задачи курса:

- получение необходимых для практической работы сведений о ПВМ и программных продуктах компьютерного дизайна;
- формирование систематизированного представления о ведущих технологиях компьютерной графики и дизайна;
- получение практических навыков работы с системным программным обеспечением для автоматизации процессов дизайн-проектирования;
- получение практической подготовки в области создания, редактирования и представления элементов компьютерной графики и дизайна;
- формирование представления о тенденциях развития области компьютерного дизайна.

2. Место дисциплины в структуре ООП

Учебная дисциплина «Графический дизайн в рекламе и связях с общественностью» (Б1.О.14) относится к Обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)» ООП и направлена на формирование у обучающихся общепрофессиональных и профессиональных компетенций.

Для изучения дисциплины необходимы компетенции, сформированные в результате изучения дисциплины «Компьютерные технологии и информатика».

Компетенции, сформированные при изучении данной дисциплины, используются при изучении дисциплин профессионального цикла, а также при подготовке и оформлении выпускной квалификационной работы бакалавра.

3. Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора (индикаторов) достижения компетенции	Результаты обучения
ОПК-6 Способен использовать в профессиональной деятельности современные технические средства и информационно-коммуникационные технологии	ОПК-6.1 Отбирает для осуществления профессиональной деятельности необходимое техническое оборудование и программное обеспечение ОПК-6.2 Применяет современные цифровые устройства, платформы и программное обеспечение на всех этапах создания текстов рекламы и связей с общественностью и (или) иных коммуникационных продуктов.	Знать: <ul style="list-style-type: none">• программные средства компьютерной графики для создания элементов графического дизайна и обработки растровых и векторных изображений, создания графических проектов и их элементов;• современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании;• функциональные особенности шрифта;• исторические этапы возникновения шрифтов, историю развития и смены стилей разных эпох, нашедших отражение в шрифтовых гарнитурах;

		<ul style="list-style-type: none">• мировой и отечественный опыт художественной культуры типографики;• типографические концепции западного и отечественного графического дизайна;• принципы сочетания шрифтовых решений с художественной и технической графикой;• принципы подбора шрифтов;• принципы композиционных решений в организации любого типографического изображения на плоскости;• методы создания острых, неординарных решений в графических работах с использованием шрифтов;• принципы фиксации на плоскости графических образов средствами типографики;• методы подбора оптимального графического языка шрифтовой гарнитуры для профессионального решения дизайнерских задач. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none">• применять современные технологии в профессиональной деятельности;• работать с современным системным программным обеспечением для автоматизации процессов дизайн-проектирования;• создавать индивидуальные настройки современного программного обеспечения;• использовать современные средства и технологии подготовки макетов графических дизайн-проектов к печати на различных устройствах вывода изображений;• использовать принципы оценки качества растровых, векторных изображений и шрифтов, применять программные средства компьютерной графики для создания элементов графического дизайна и обработки растровых и векторных изображений;
--	--	---

		<ul style="list-style-type: none">• создавать графические проекты и их элементы;• обрабатывать графическую информацию: корректировать, монтировать растровые изображения, работать с панелью инструментов, каналами, слоями, палитрой и основными фильтрами в растровых редакторах, применять основы композиционного анализа сложных графических образов;• применять на практике методы проектирования и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none">• принципами оценки качества растровых, векторных изображений и шрифтов, программными средствами компьютерной графики для создания элементов графического дизайна и обработки растровых и векторных изображений, создания графических проектов и элементов; принципами сочетания шрифтовых решений с художественной и технической графикой, принципами подбора шрифтов, принципами композиционных решений в организации любого типографического изображения на плоскости и принципами фиксации на плоскости графических образов средствами типографики;• методами создания острых, неординарных решений в графических работах с использованием шрифтов, а также методами подбора оптимального графического языка шрифтовой гарнитуры для профессионального решения дизайнерских задач;• способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-
--	--	--

		<p>проектам;</p> <ul style="list-style-type: none"> • навыками работы с современным системным программным обеспечением для автоматизации процессов дизайн-проектирования; навыками формирования индивидуальных настроек современного программного обеспечения; навыками работы с современными средствами и технологиями подготовки макетов графических дизайн-проектов к печати на различных устройствах вывода изображений; навыками проектирования и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов.
--	--	---

4. Структура и содержание дисциплины (модуля)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетные единицы 144 часа.

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)			КСР	Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Формы промежуточной аттестации (по семестрам)
				Лекции	Практические			
					Общая трудоемкость	практическая подготовка		
1	Основы компьютерной графики	3	1	0	2		2	Рефераты
2	Принципы компьютерной графики	3	2	0	2		3	
3	Понятие цвета и его представление в компьютерном дизайне и графике	3	3-4	0	2		3	
4	Графические форматы, их особенности и характеристики	3	5-7	0	2		3	Рефераты на 7 неделе
5	Ввод и вывод графической информации	3	8-10	0	2		3	
6	Коррекция и обработка изображений	3	11-13	0	3		3	Круглый стол на 13 неделе
7	Имитация техник графического дизайна	3	14-16	0	3		3	

		Зачет					
ИТОГО за 3 семестр				0	16	20	
8	Теория дизайна	4	1-2	3	4		3
9	Основы композиционного и пространственно-перспективного построения изображений	4	3-5	3	6		4
10	Основы пропорции	4	6-8	3	7		4
11	Основы работы в Microsoft Office Publisher	4	9-12	4	8		4
12	Методы подготовки графических проектов	4	13-18	3	9		5
		Экзамен					
ИТОГО за 4 семестр				16	34	20	
ВСЕГО				16	34	58	

Содержание дисциплины

Основы компьютерной графики. Принципы компьютерной графики. Виды графики: растровая графика; векторная графика; 3D-графика. Принципы представления растровой и векторной информации, примеры. Программные средства компьютерной графики: растровые редакторы, векторные редакторы, 3D-редакторы, анимация.

Принципы компьютерной графики. Основы работы в растровых редакторах: знакомство с интерфейсом, меню и основными компонентами программы, настройками рабочей зоны. Работа в растровом редакторе.

Понятие цвета и его представление в компьютерном дизайне и графике. Определение цвета. Особенности восприятия цвета. Цветовые модели: RGB, CMY(K), CIE Lab, HSB, другие. Характеристики цвета: глубина, динамический диапазон, гамма цветов устройств, цветовой охват. Управление цветом, его составляющие. Профили.

Графические форматы, их особенности и характеристики. Понятие формата. Принципы сжатия изображений. Внутренние форматы графических пакетов (растровой и векторной графики). Универсальные растровые графические форматы. Форматы графических файлов, используемые для WEB (GIF, PNG). Форматы графических файлов, используемые для полноцветных изображений (в полиграфии) (TIFF, Scitex CT, PCX, Photo CD). Универсальные графические форматы, их особенности и характеристики (BMP, JPEG, IFF и т.д.). Язык PostScript, форматы PS, PDF, EPS. Универсальные векторные графические форматы (CGM, WMF, PGML).

Ввод и вывод графической информации. Устройства ввода графической информации: сканеры, цифровые фотоаппараты, камеры. Типы сканеров. Принцип работы, технические характеристики планшетного сканера. Устройства вывода графической информации (на экран): ЭЛТ; ЖК; плазменные панели. Настройка устройств ввода/вывода графической информации. Калибровка монитора. Подготовка изображений для печати. Этапы допечатной подготовки изображений. Виды печати. Виды печатных устройств, принцип работы. Лазерная печать. Растривание, методы растривания.

Коррекция и обработка изображений. Коррекция изображений. Инструменты коррекции. Этапы коррекции изображения. Тоновая коррекция, цветовая коррекция. Настройка резкости изображений.

Имитация техник графического дизайна. Графика. Создание карандашного наброска, рисунка углем, карандашом, пером и т.д. Техника работы с масками и слоями. Живопись акварелью, гуашью, маслом и т.д. Методика обработки фотографического изображения для

имитации живописи. Работа с фильтрами, имитирующими живопись, использование масок и фильтров, слоев. Использование специальных плагинов для имитации живописи.

Теория дизайна. Понятие дизайна. Концепции дизайна. Основные виды дизайна. Становление и эволюция дизайна, его место и значение в обществе. Понятие о средствах работы дизайнера и применении в них информационных технологий. Методика дизайн-проектирования.

Основы композиционного и пространственно-перспективного построения изображений. Понятие композиции. Правила комфортности. Средства организации композиции. Способы выделения композиционного центра. Определение композиционного анализа. Понятие тона. Тоновый композиционный анализ. Цветовой композиционный анализ. Линейный композиционный анализ. Плоскость и пространство изображения. Простые художественные средства пространственного построения. Геометрическое отображение. Перспектива. Параллельная и центральная проекции. Рамки перспективы. Виды перспективы: обратная, перцептивная, сферическая, цветовая. Признаки пространственно-перспективных отношений. Графические иллюзии на изображениях.

Основы пропорции. Понятия пропорции. Основные пропорции, используемые в изобразительном искусстве. Гармоничные отношения. Подобия в композиции. Модульная сетка.

Основы работы в MicrosoftOfficePublisher. Программы верстки, программы для ввода/вывода графической информации, программы для создания электронных изданий (сетевых и локальных), программы-конструкторы шрифтов, конверторы для различных графических форматов.

Методы подготовки графических проектов. Разработка полиграфического проекта. Создание обложки книги, рекламного буклета, листовки, и т.д. Виды полиграфической продукции. Методика создания реалистичного изображения на плоскости. Примеры, приемы, используемые для графических проектов. использование различных форматов для полиграфии.

План практических занятий

Наряду с прослушиванием лекций по курсу «Графический дизайн в рекламе и связях с общественностью» важное место в учебном процессе занимают практические занятия, призванные закреплять полученные студентами теоретические знания.

Перед практическим занятием студенту необходимо восстановить в памяти теоретический материал по теме практического занятия. Для этого следует обратиться к соответствующим главам учебника, конспекту лекций. Каждое занятие начинается с повторения теоретического материала по соответствующей теме. Студенты должны чётко уметь ответить на вопросы, поставленные преподавателем. По характеру ответов преподаватель делает вывод о том, насколько тот или иной студент готов к выполнению упражнений. После такой проверки студентам предлагается выполнить соответствующие задания.

№ п/п	Тема	Задания для решения в аудитории	Задания для домашней работы
1	<i>Основы компьютерной графики</i>	Практическое занятие № 1	
2	<i>Принципы компьютерной графики</i>	Практическое занятие № 2	
3	<i>Понятие цвета и его представление в компьютерном дизайне и графике</i>	Практическое занятие №3	
4	<i>Графические форматы, их особенности и</i>	Практическое	

	<i>характеристики</i>	занятие №4	
5	<i>Ввод и вывод графической информации</i>	Практическое занятие №5	
6	<i>Коррекция и обработка изображений</i>	Практическое занятие № 6	
7	<i>Имитация техник графического дизайна</i>	Практическое занятие № 7	
8	<i>Теория дизайна</i>	Практическое занятие № 8	
9	<i>Основы композиционного и пространственно-перспективного построения изображений</i>	Практическое занятие № 9	
10	<i>Основы пропорции</i>	Практическое занятие № 10	
11	<i>Основы работы в Microsoft Office Publisher</i>	Практическое занятие № 11	
12	<i>Методы подготовки графических проектов</i>	Практическое занятие № 12	

Тема 1. Основы компьютерной графики

Практическое задание:

1. Используя панель рисования текстового процессора MSWord, нарисуйте по образцу:

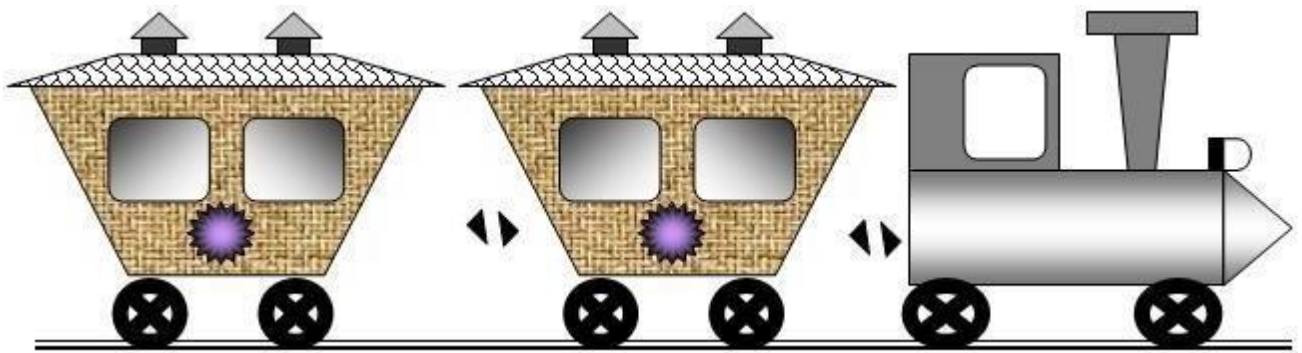


рис. 1

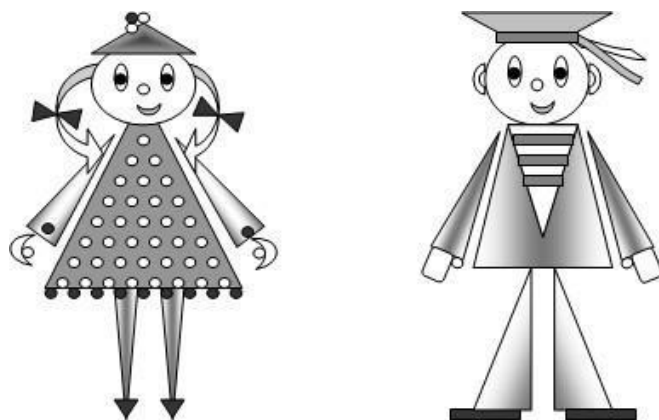
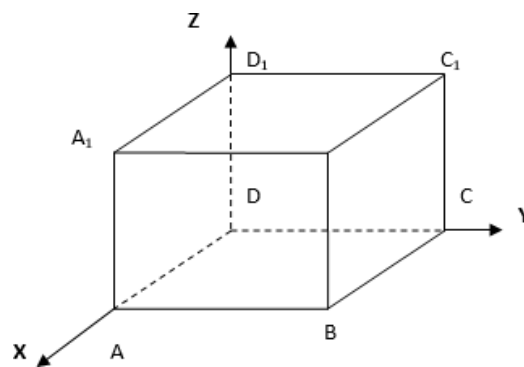
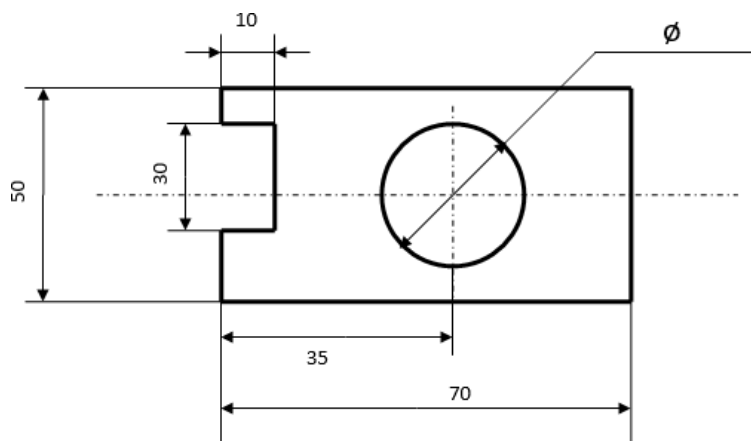


рис. 2

2. Используя панель рисования текстового процессора MSWord, изобразите предложенные чертежи:



Вопросы для самопроверки по теме:

1. Дайте определение «компьютерной графике», объясните основные принципы представления изображений.
2. Что такое растровая графика? Опишите принцип представления растровых изображений, их достоинства и недостатки.

Задания для самостоятельной работы обучающихся:

1. Что такое кривая Безье, опишите ее составляющие, покажите на схеме.
2. Назовите программы, работающие с векторной графикой, их особенности, отличия.

Тема 2. Принципы компьютерной графики

Практическое задание:

1. Изучить возможности веб-приложения Planner 5D, предназначенного для проектирования помещений и дизайна интерьера в виде 2D и 3D моделей (<https://planner5d.com/ru/>).
2. Подготовить проект 3-х комнатной квартиры с соблюдением размеров помещения и дизайном интерьера.

Вопросы для самопроверки по теме:

1. Назовите программы, работающие с растровой графикой, их особенности, отличия.
2. Что такое векторная графика? Опишите принцип представления векторных изображений, их достоинства и недостатки.

Задания для самостоятельной работы обучающихся:

1. Опишите принцип представления 3D изображений, их достоинства и недостатки.
2. Назовите программы, работающие с 3D-графикой, их особенности, отличия.
3. Назовите специализированные графические редакторы, которые вы знаете, опишите их назначение и основные функции.

Тема 3. Понятие цвета и его представление в компьютерном дизайне и графике

Практическое задание:

1. Составить таблицу сравнения цветовых моделей.

№ п/п	Модель (описание)	Схема модели	Преимущества	Недостатки

Вопросы для самопроверки по теме:

1. Изложите основные сведения о теории цвета и его представлении в компьютерной графике: понятие цвета, спектральная чувствительность глаза, цветовой диапазон, цветовая гамма, глубина цветов.
2. Изложите основные сведения о цветовой модели RGB.
3. Изложите основные сведения о цветовой модели CMYK.
4. Изложите основные сведения о цветовой модели Lab.
5. Изложите основные сведения о цветовой модели HSB.

Задания для самостоятельной работы обучающихся:

1. Опишите основные характеристики цвета, способы его измерения.
2. Изложите основные сведения об управлении цветом: причины, цели, составляющие, взаимодействие составляющих.
3. Изложите основные сведения о цветовом профиле, классы профилей, структура, особенности создания.

Тема 4. Графические форматы

Практическое задание:

1. Составить таблицу сравнения графических форматов.

Вопросы для самопроверки по теме:

1. Опишите основные внутренние форматы графических редакторов, их особенности и характеристики (AI, CDR, FH8, PSD).
2. Опишите основные форматы графических файлов, используемые для WEB, их особенности и характеристики (GIF, PNG). Подробно опишите структуру формата GIF.
3. Опишите основные форматы графических файлов, используемые для полноцветных изображений (в полиграфии), их особенности и характеристики (TIFF, Scitex CT, PCX, Photo CD). Подробно опишите структуру формата TIFF.
4. Опишите основные универсальные графические форматы, их особенности и характеристики (BMP, JFIF, JFI, JPG, JPEG, IFF, ILM, ILBM, LBM). Подробно опишите структуру формата JPEG.

Задания для самостоятельной работы обучающихся:

1. Опишите форматы графических файлов, используемые язык PostScript, их характеристики (PS, PDF, EPS).
2. Опишите основные универсальные векторные графические форматы, их особенности и характеристики (CGM, WMF, PGML).

Тема 5. Ввод и вывод графической информации

Практическое задание:

1. Выполните сканирование и настройку изображений в растровом редакторе (на выбор учащегося), импорт изображений, полученных при помощи цифровой камеры, осуществите настройку печати.

Вопросы для самопроверки по теме:

1. Назовите типы сканеров, которые вы знаете. Опишите принцип работы планшетного сканера и его основные технические характеристики.
2. Что такое печать, печатная форма? Назовите и опишите основные способы печати.
3. Назовите основные этапы допечатной подготовки изображений.
4. Опишите технологию черно-белой лазерной печати.
5. Опишите технологию цветной лазерной и светодиодной печати.

6. Что такое растривание изображений? Опишите основные методы растривания.

Задания для самостоятельной работы обучающихся:

1. Опишите основные характеристики полутонового растра (АМ-растр), проблемы, связанные с воспроизведением изображений таким способом.
2. Опишите основные характеристики стохастического растра (ЧМ-растр), его достоинства, проблемы, связанные с воспроизведением изображений таким способом.
3. Назовите и опишите математические алгоритмы, которые применяются для растривания.

Тема 6. Коррекция и обработка изображений

Практическое задание:

1. Выполните следующие онлайн уроки:
 - 1) Цветность и насыщенность (<https://creativo.one/lessons/photo/8049-rejimyi-nalozheniya-photoshop-tsvetnost-i-nasyischennost.html>).
 - 2) Создание маски оттенков (<https://creativo.one/lessons/photo/7291-sozdanie-maski-ottenkov-v-photoshop.html>).

Вопросы для самопроверки по теме:

1. Назовите и опишите основные составляющие (этапы) коррекции полноцветных изображений, инструменты, цели коррекции.
2. Изложите основные сведения о тоновой коррекции изображений, особенности нелинейной коррекции.
3. Изложите основные сведения о цветовой коррекции изображений: цели коррекции, принцип цветового баланса, особенности проверки равновесия серых нейтральных значений, настройки не нейтральных оттенков.
4. Изложите основные сведения о настройке резкости изображений. Когда и при каких условиях требуется повышение резкости? Объясните принцип работы фильтров повышения резкости. Опишите методы настройки резкости в цветовых каналах.

Задания для самостоятельной работы обучающихся:

1. Опишите команды автоматизации обработки изображений.
2. Расскажите об использовании специальных цветовых профилей для коррекции изображений.

Тема 7. Имитация техник графического дизайна

Практическое задание:

1. Выполните следующие онлайн уроки:
 - 1) Эффект живописи на фото (<https://creativo.one/lessons/photo/8060-dobavlyaem-effekt-jivopisi-na-foto.html>).
 - 2) Преобразуем портрет в рисунок (<https://creativo.one/lessons/photo/8077-stilizuem-portret-v-risunok-gelevoy-ruchkoy.html>) или Портрет аэрозольной краской (<https://creativo.one/lessons/photo/8039-sozdaem-portret-aerozolnoy-kraskoy.html>).
2. Создайте постер к кинофильму в соответствии с требованиями:
 - 1) наличие в постере собственного изображения,
 - 2) использование текста и применение текстовых эффектов,
 - 3) использование масок и слоев,
 - 4) применение фильтров, имитирующих живопись, графику.

Вопросы для самопроверки по теме:

1. Изложите основные сведения о методах имитации графики в Adobe Photoshop Portable.

2. Опишите этапы обработки фотографического изображения для имитации графики, технику работы с масками и слоями.
3. Расскажите о методике работы с фильтрами, имитирующими графику, использовании специальных плагинов для имитации графики.
4. Изложите основные сведения о методах имитации живописи акварелью, гуашью, маслом и т.д.
5. Опишите методику обработки фотографического изображения для имитации живописи.

Задания для самостоятельной работы обучающихся:

1. Расскажите о принципах работы с фильтрами, имитирующими живопись, использования масок и фильтров, слоев, использования специальных плагинов для имитации живописи.
2. Опишите принципы рисования кистями.
3. Опишите принципы использования стилей слоя.
4. Изложите основные сведения о текстовых эффектах, о создании различных поверхностей и узоров.
5. Опишите методику выделения и маскирования.

Тема 8. Теория дизайна

Практическое задание:

1. Создайте презентацию на тему «Дизайн интерьера» (не менее 15 слайдов).

Вопросы для самопроверки по теме:

1. Изложите основные сведения о понятии и концепциях, видах дизайна.
2. Опишите основные виды дизайна.
3. Изложите основные сведения о становлении и эволюция дизайна, его место и значение в обществе.
4. Назовите и опишите средства работы дизайнера и применения в них информационных технологий.

Задания для самостоятельной работы обучающихся:

1. Изложите основные сведения о методике дизайн-проектирования.
2. Объясните понятие обратной перспективы, приведите примеры ее использования.

Тема 9. Основы композиционного и пространственно-перспективного построения изображений

Практическое задание:

1. Проведите композиционный анализ сложного графического образа (картины, фотографии и т.п.).
2. Изобразите графические иллюзии на изображениях; подберите изображения, содержащие графические иллюзии.

Вопросы для самопроверки по теме:

1. Понятие композиции. Средства организации композиции.
2. Способы выделения композиционного центра.
3. Плоскость и пространство изображения.
4. Простые художественные средства пространственного построения.
5. Геометрическое отображение.
6. Перспектива. Параллельная и центральная проекции.
7. Рамки перспективы
8. Виды перспективы: обратная, перцептивная, сферическая, цветовая.

Задания для самостоятельной работы обучающихся:

1. Правила комфортности.
2. Укажите основные признаки пространственно-перспективных отношений.

Тема 10. Основы пропорции

Практическое задание:

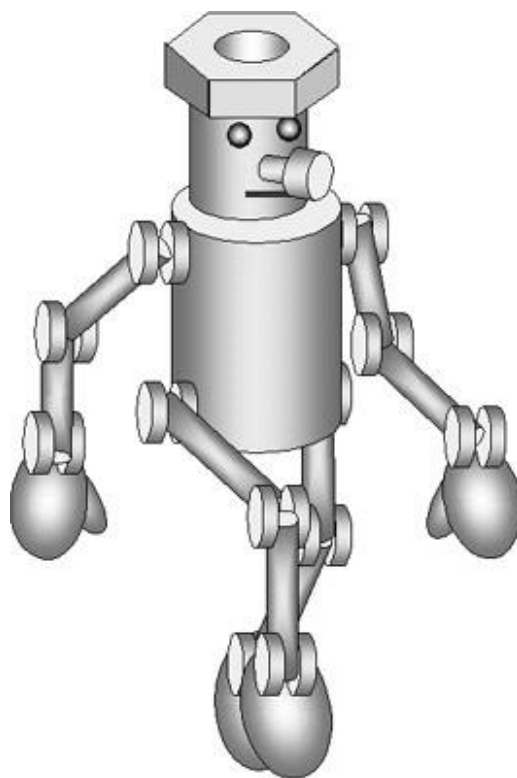
1. Средствами панели рисования текстового процессора MSWord нарисуйте железного человека из книги Александра Волкова «Волшебник Изумрудного Города».

Вопросы для самопроверки по теме:

1. Изложите основные сведения о пропорции ее роли в дизайне, приведите примеры использования из истории дизайна и в современной компьютерной графике.
2. Назовите основные пропорции, используемые в изобразительном искусстве, приведите примеры.

Задания для самостоятельной работы обучающихся:

1. Объясните понятия «гармоничных отношений», подобия в композиции.
2. Что такое «модульная сетка», как она используется в изобразительном искусстве и компьютерной графике.



Тема 11. Основы работы в MicrosoftOfficePublisher

Практическое задание:

1. Создать и научиться редактировать Визитную карточку.
2. Создать календарь с отслеживанием дат на 3 месяца (по выбору студента).

Вопросы для самопроверки по теме:

1. Особенности создания новой публикации на основе выбранного шаблона.
2. Подготовка публикации к печати в MS Publisher.

Задания для самостоятельной работы обучающихся:

1. Возможности создания Веб-узлов в среде MS Publisher.

Тема 12. Методы подготовки графических проектов

Практическое задание:

1. Создать рекламный буклет дисциплины «Графический дизайн в рекламе и связях с общественностью».

Вопросы для самопроверки по теме:

1. Изложите основные сведения о разработке полиграфического проекта, создания обложки книги, рекламного буклета, листовки, и т.д.
2. Опишите методику создания реалистичного изображения на плоскости, выделения и маскирования.
3. Опишите приемы, используемые для графических проектов, приведите примеры.

Задания для самостоятельной работы обучающихся:

1. Расскажите об использовании различных файловых форматов для полиграфии.
2. Изложите основные сведения о разработке мультимедиа проекта, методах, приемах, приведите примеры.

5. Образовательные технологии, применяемые при освоении дисциплины (модуля)

Предусматривается широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм: организация дискуссий и обсуждений спорных вопросов, использование метода мозгового штурма и метода проектов, а также технология электронного портфолио.

Удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах, составляет 50% аудиторных занятий.

При обучении лиц с ограниченными возможностями и инвалидов используются подходы, способствующие созданию безбарьерной образовательной среды: технологии дифференциации и индивидуализации обучения, сопровождение тьюторами в образовательном пространстве; увеличивается время на самостоятельное освоение материала.

6. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины.

В рамках самостоятельной работы студенты осуществляют следующий вид деятельности:

1. Самостоятельная работа с содержанием лекционного курса.
2. Самостоятельное изучение теоретического материала.
3. Выполнение домашних заданий тренировочно-контролирующего характера.
4. Реферирование литературы по заданной тематике.
5. Подготовка к контрольным работам, зачетам, экзамену.
6. Выполнение индивидуальных заданий.

При изучении каждой темы для студентов выделяются основные понятия, предлагаются вопросы для самостоятельной подготовки, практические задания для аудиторной и самостоятельной работы (в программе предлагается избыточное число заданий для аудиторной работы, с учетом выполнения части из них самостоятельно на усмотрение преподавателя).

Фонд оценочных средств дисциплины включает в себя задания для самостоятельной работы, темы дискуссии, темы рефератов, вопросы к зачету и экзамену.

Задания для самостоятельной работы

Содержание практических занятий представлены с избытком, соответственно часть из них, по усмотрению преподавателя, выходит на самостоятельную работу студентов.

Задания для написания рефератов

В процессе подготовки к практическим занятиям в каждой учебной группе должны быть написаны 5-6 докладов, которые оформляются в виде рефератов.

Тематика рефератов может выбираться из приведенных в тексте рабочей программы тем и вопросов для обсуждения. Рекомендуем в процессе подготовки реферата использовать самые разнообразные источники информации по рассматриваемой теме: статьи, сборники материалов различных конференций, учебники и пособия, информационные ресурсы Интернета, а также знания и навыки, приобретенные при изучении других дисциплин.

В процессе написания и оформления реферата обратите внимание на грамотное оформление текста реферата и титульного листа. Оформление текстовой части работы должно соответствовать требованиям ГОСТ 7.32,2.105,2.316.

Текст следует печатать, соблюдая следующие размеры полей: левое — не менее 30 мм, правое — не менее 10 мм (рекомендуем — 15 мм), верхнее — не менее 15 мм (рекомендуем — 20 мм), нижнее — не менее 20 мм.

Советуем при наборе текста на компьютере в текстовом редакторе MS WORD использовать шрифт TimesNewRoman, 14 кегль, интервал — 1,5.

Реферат состоит из содержания, введения, основной части (может быть разделена на 2-3 раздела), заключения, списка использованной литературы и приложения.

Введение (объем 1-2 страницы) включает в себя обоснование актуальности выбранной тематики, ее теоретического и/или практического значения, формулировку цели реферата, краткое содержание его разделов.

Основная часть (объем 15-20 страниц) может включать 2-3 раздела. В начале каждого раздела должно быть краткое введение в суть вопроса, а в конце – выводы.

В заключении следует обобщить изученный материал, сформулировать общие выводы, соответствующие поставленной цели, а также практические рекомендации.

Темы рефератов

1. Различные виды стереопроекций и построения стереокартинок.
2. Использование стереоизображений при создании фильмов.
3. Использование иллюзии и особенностей графическое восприятия в рекламе.
4. Виды перспектив в архитектуре.
5. Понятие цветового профиля.
6. Анимация.
7. Понятие компьютерной графики и область ее применения.
8. История развития компьютерной графики.
9. Аппаратное обеспечение компьютерной графики.
10. Цвет и его характеристики.
11. Цветовые модели.
12. Закон Грассмана (законы аддитивного смешивания цветов)
13. Цветовые модели.
14. Математические основы векторной графики.
15. Основные понятия растровой графики.
16. Интерфейс AdobePhotoshop.
17. Форматы графических файлов.
18. Характеристики источника света (Стандартные источники, Особенности восприятия цвета человеком)
19. Аддитивная цветовая модель RGB.
20. Субтрактивная цветовая модель CMY, CMYK.
21. Цветовая модель HSB.
22. Векторные форматы графических файлов. Основные достоинства и недостатки.
23. Растровые форматы графических файлов. Основные достоинства и недостатки.
24. История цифровых зеркальных фотокамер.
25. Компьютерная графика в кинематографе.
26. 3DMax.
27. Технологические возможности редактора векторной графики CorelDraw.
28. MicrosoftPowerPoint.
29. Цифровая фотография. Обработка графической информации.
30. Мультимедийный проектор, интерактивные обучающие системы.
31. 3D графика и анимация.
32. Особенности японской анимации, японские аниме-студии, процесс создания аниме.
33. Влияние новых технологий на искусство.
34. Стилль АРТ.
35. Композиция в графическом и компьютерном дизайне.
36. Виды иллюстраций. Заголовок. Карты. Логотип. Символы. Коллаж.
37. Содержание рекламы. Мотивы, используемые в рекламе. Социальная реклама.

Контрольные вопросы для проведения промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины в формезачета

1. Принципы компьютерной графики.
2. Виды графики: растровая графика; векторная графика; 3D-графика.
3. Принципы представления растровой и векторной информации, примеры.
4. Программные средства компьютерной графики: растровые редакторы, векторные редакторы.
5. 3D-редакторы, анимация, программы верстки, программы для ввода/вывода графической информации, программы для создания электронных изданий (сетевых и локальных), программы-конструкторы шрифтов, конверторы для различных графических форматов.
6. Особенности работы в растровых редакторах.
7. Определение цвета. Особенности восприятия цвета.
8. Цветовые модели: RGB, CMY(K), CIE Lab, HSB, другие.
9. Характеристики цвета: глубина, динамический диапазон, гамма цветов устройств, цветовой охват.
10. Управление цветом, его составляющие. Профили.
11. Понятие формата.
12. Принципы сжатия изображений.
13. Внутренние форматы графических пакетов (растровой и векторной графики).
14. Универсальные растровые графические форматы.
15. Форматы графических файлов, используемые для WEB (GIF, PNG).
16. Форматы графических файлов, используемые для полноцветных изображений (в полиграфии) (TIFF, Scitex CT, PCX, Photo CD).
17. Универсальные графические форматы, их особенности и характеристики (BMP, JPEG, IFF и т.д.).
18. Язык PostScript, форматы PS, PDF, EPS.
19. Универсальные векторные графические форматы (CGM, WMF, PGML).
20. Цифровая живопись. основы.
21. Устройства ввода графической информации: сканеры, цифровые фотоаппараты, камеры.
22. Типы сканеров. Принцип работы, технические характеристики планшетного сканера.
23. Устройства вывода графической информации (на экран): ЭЛТ; ЖК; плазменные панели.
24. Настройка устройств ввода/вывода графической информации.
25. Калибровка монитора.
26. Подготовка изображений для печати.
27. Этапы допечатной подготовки изображений.
28. Виды печати. Виды печатных устройств, принцип работы.
29. Лазерная печать.
30. Растрирование, методы растрирования.
31. Сканирование и настройка изображений.
32. Импорт изображений.
33. Настройка печати. Коррекция изображений.
34. Инструменты коррекции.
35. Этапы коррекции изображения.
36. Тоновая коррекция, цветовая коррекция.
37. Настройка резкости изображений.
38. Цифровая живопись.

Контрольные вопросы для проведения промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины в форме экзамена

1. Основные пакеты программ графического дизайна. Специфика их применения.
2. Векторная и растровая графика. Область их применения в графическом дизайне.

3. Объемно-пространственное макетирование и 3-D моделирование. Их специфика и преимущества.
4. Понятие формы и контрформы в дизайне. Роль «поля» в восприятии визуальной информации.
5. Основные элементы художественной композиции, их иерархия, принципы взаимного подчинения.
6. Доцифровые и цифровые технологии создания изображений на плоскости. Их отличия и преимущества.
7. Основные техники графики и возможности их реконструкции средствами компьютерного графического моделирования.
8. Живописные техники и их эквиваленты в компьютерной графике.
9. Метод коллажного моделирования изображения. Преимущества и недостатки.
10. Роль доцифровых технологий создания объемно-пространственных композиций: макетирования, лепки, бумажное моделирования в развитии художественного мышления.
11. Цифровые технологии 3D-моделирования в проектной культуре дизайна. Преимущества и недостатки.
12. Создание «карандашного наброска», рисунка углем, карандашом, пером и т.д. цифровыми средствами.
13. Техника работы с масками и слоями.
14. Методы создания художественного изображения в компьютерной графике.
15. Живопись акварелью, гуашью, маслом и т.д. цифровыми средствами.
16. Методика обработки фотографического изображения для имитации живописи.
17. Работа с фильтрами, имитирующими живопись, использование масок и фильтров, слоев.
18. Использование специальных плагинов для имитации живописи.
19. Понятие компьютерного дизайна. Концепции компьютерного дизайна.
20. Основные виды компьютерного дизайна.
21. Понятие о средствах работы дизайнера и применении в них информационных технологий.
22. Методика компьютерного дизайн-проектирования.
23. Цветовой композиционный анализ в компьютерном дизайне.
24. Композиционный анализ сложного графического образа (картины, фотографии и т.п.).
25. Плоскость и пространство изображения.
26. Простые художественные средства пространственного построения в компьютерном дизайне.
27. Графические иллюзии на изображениях. Методы их создания цифровыми средствами.
28. Понятия пропорции. Основные пропорции, использующиеся в изобразительном искусстве. Их применение в компьютерном дизайне.
29. Модульная сетка. Принципы верстки.
30. Разработка полиграфического проекта средствами компьютерного дизайна.
31. Методы создание обложки книги, рекламного буклета, листовки, и т.д. средствами компьютерного дизайна.
32. Методика создания реалистичного изображения средствами компьютерного дизайна.

7. Данные для учета успеваемости студентов в БАРС

Программа оценивания учебной деятельности студента

Таблица 1.1 Таблица максимальных баллов по видам учебной деятельности

1	2	3	4	5	6	7	8	9
Семестр	Лекции	Лабораторные занятия	Практические занятия	Самостоятельная работа	Автоматизированное тестирование	Другие виды учебной деятельности	Промежуточная аттестация	Итого
3	15	0	25	25	0	10	25	100
4	0	0	25	30	0	10	35	100

3 семестр

Лекции: предусмотрено. Посещаемость, опрос, активность в течение семестра – от 0 до 15 баллов.

Лабораторные занятия: не предусмотрено.

Практические занятия: Контроль выполнения практических заданий в течение одного семестра – от 0 до 25 баллов

Самостоятельная работа: Контроль выполнения заданий для самостоятельной работы, рефератов, докладов в течение семестра – от 0 до 25 баллов.

Автоматизированное тестирование: не предусмотрено.

Другие виды учебной деятельности: Выполнение контрольных работ – от 0 до 10 баллов.

Промежуточная аттестация:

При определении разброса баллов при аттестации преподаватель может воспользоваться следующим примером ранжирования:

- 21-25 баллов – ответ на «отлично»
- 16-20 баллов – ответ на «хорошо»
- 11-15 баллов – ответ на «удовлетворительно»
- 0-10 баллов – неудовлетворительный ответ.

Таким образом, максимально возможная сумма баллов за все виды учебной деятельности студента за третий семестр по дисциплине «Графический дизайн в рекламе и связях с общественностью» составляет 100 баллов.

**Пересчет полученной студентом суммы баллов по дисциплине
«Графический дизайн в рекламе и связях с общественностью» в оценку (зачет):**

меньше 50 баллов	«не зачтено»
50 баллов и более	«зачтено»

4 семестр

Лекции: не предусмотрено.

Лабораторные занятия: не предусмотрено.

Практические занятия: Контроль выполнения практических заданий в течение одного семестра – от 0 до 25 баллов.

Самостоятельная работа: Контроль выполнения заданий для самостоятельной работы, рефератов, докладов в течение семестра – от 0 до 30 баллов.

Автоматизированное тестирование: не предусмотрено.

Другие виды учебной деятельности: Выполнение контрольных работ – от 0 до 10 баллов.

Промежуточная аттестация:

При определении разброса баллов при аттестации преподаватель может воспользоваться следующим примером ранжирования:

- 30-35 баллов – ответ на «отлично»
- 21-29 баллов – ответ на «хорошо»
- 14-20 баллов – ответ на «удовлетворительно»
- 0-13 баллов – неудовлетворительный ответ.

Таким образом, максимально возможная сумма баллов за все виды учебной деятельности студента за четвертый семестр по дисциплине «Графический дизайн в рекламе и связях с общественностью» составляет 100 баллов.

**Пересчет полученной студентом суммы баллов по дисциплине
«Графический дизайн в рекламе и связях с общественностью» в оценку (экзамен):**

меньше 60 баллов	«неудовлетворительно»
от 60 до 75 баллов	«удовлетворительно»
от 76 до 85 баллов	«хорошо»
более 85 баллов	«отлично»

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

а) литература:

1. Информационные технологии в образовании: лабораторный практикум [Электронный ресурс]: учебное пособие / И.Н. Власова, М.Л. Лурье, И.В. Мусихина, А.Н. Худякова. — Электрон. текстовые данные. — Пермь: Пермский государственный гуманитарно-педагогический университет, 2015. — 100 с. — 2227-8397. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/70624.html>

2. Майстренко А.В. Информационные технологии в науке, образовании и инженерной практике [Электронный ресурс]: учебное пособие для студентов, обучающихся по направлениям 220100, 230400, 240700, 260100, всех форм обучения / А.В. Майстренко, Н.В. Майстренко. — Электрон. текстовые данные. — Тамбов: Тамбовский государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2014. — 97 с. — 2227-8397. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/64098.html>

3. Минин А.Я. Информационные технологии в образовании [Электронный ресурс]: учебное пособие / А.Я. Минин. — Электрон. текстовые данные. — М.: Московский педагогический государственный университет, 2016. — 148 с. — 978-5-4263-0464-2. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/72493.html>

4. Панкратова О.П. Информационные технологии в педагогической деятельности [Электронный ресурс]: практикум / О.П. Панкратова, Р.Г. Семеренко, Т.П. Нечаева. — Электрон. текстовые данные. — Ставрополь: Северо-Кавказский федеральный университет, 2015. — 226 с. — 2227-8397. ЭБС «РУКОНТ»

5. Прогрессивные информационные технологии в современном образовательном процессе [Электронный ресурс]: учебное пособие / Е.М. Андреева, Б.Л. Крукиер, Л.А. Крукиер [и др.]. — Электрон. текстовые данные. — Ростов-на-Дону: Южный федеральный университет, 2011. — 256 с. — 978-5-9275-0804-4. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/47100.html>

6. Фатеев А.М. Информационные технологии в педагогике и образовании [Электронный ресурс]: учебное пособие для студентов-бакалавров по направлениям 050100 — «Педагогическое образование» и 050400 — «Психолого-педагогическое образование» / А.М. Фатеев. — Электрон. текстовые данные. — М.: Московский городской педагогический университет, 2012. — 200 с. — 2227-8397. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/26491.html>

б) программное обеспечение и Интернет-ресурсы

1. Базы нормативных документов

- каталог образовательных ресурсов — www.edu.ru
- министерство образования РФ — www.ed.gov.ru
- ГосНИИ информационных технологий и телекоммуникации — www.informika.ru
- портал Единого Экзамена — ege.edu.ru
- Августовский педсовет — www.pedsovet.alledu.ru
- Справочные правовые системы <http://www.consultant.ru/>

2. Образовательные ресурсы

- портал «Учеба» - www.uroki.ru, www.posobie.ru, www.metodiki.ru
- сайт энциклопедии Кирилла и Мефодия — www.km.ru
- «Школьный сектор» - www.school-sector.relarn.ru
- федерация Интернет-образования — www.fio.ru
- виртуальная школа Кирилла и Мефодия — vschool.km.ru
- научная лаборатория школьников - www.nsu.ru/materials/ssl
- «Школьный мир» - school.holm.ru
- «Школы в Интернет» - schools.techno.ru
- Московский центр непрерывного математического образования - www.mccme.ru

- Рефераты, тесты, новости образования - www.5ballov.ru
- Сайт «Все образование Интернета» - www.alledu.ru
- Сетевое объединение методистов СОМ – сетевое объединение методистов: планы, программы, разработки уроков по предметам - <http://som.fio.ru/>
- Сайт журнала «Вопросы Интернет Образования» - <http://center.fio.ru/vio>
- Информационно-образовательный портал «Гуманитарные науки» - www.auditorium.ru
- Конкурс образовательных ресурсов - <http://konkurs.auditorium.ru/konkurs/>

3. Печатные издания

- «Учительская газета» - www.ug.ru
- «Первое сентября» - www.1september.ru
- «Домашний компьютер» - www.homepc.ru
- «Компьютер-Пресс» - www.compress.ru
- «Мир ПК» - www.osp.ru/pcworld

9. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Для проведения практических занятий требуются компьютерные классы с программным обеспечением (MicrosoftOffice), рассчитанные на обучение группы студентов из 10–15 человек, удовлетворяющие санитарно-гигиеническим требованиям, работающие под управлением операционной системы Windows с подключением к Internet.

Для проведения групповых лекционных занятий необходим проектор, подключенный к компьютеру, и экран. Требования к программному обеспечению:

- Операционная система Windows;
- MicrosoftOfficePowerPoint.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению 42.03.01 – Реклама и связи с общественностью.

Автор Мулдашев Р.М.

Программа одобрена на заседании кафедры информационных систем и технологий в обучении от 24 мая 2022 года, протокол №11.