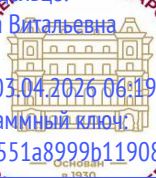


Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Щёкина Вера Витальевна
Должность: Ректор
Дата подписания: 03.04.2026 06:19:39
Уникальный программный ключ:
a2232a55157e5766551a8999b1190897af58989420420336ffbf577a434a57789



**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Благовещенский государственный педагогический университет»**

**ОСНОВНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
Рабочая программа дисциплины**

«УТВЕРЖДАЮ»

**Декан факультета физико-
математического образования и
технологии ФГБОУ ВО «БГПУ»**

 **Н.В. Слесаренко**

«11» июня 2025 г.

**Рабочая программа дисциплины
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ**

**Направление подготовки
44.03.05 ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ
(с двумя профилями подготовки)**

**Профиль
«ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО»**

**Профиль
«ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ»**

**Уровень высшего образования
БАКАЛАВРИАТ**

**Принята на заседании кафедры
экономики, технологии и ИЗО
(протокол № 7 от «26» марта 2025 г.)**

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|--|-----------|
| 1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА | 3 |
| 2 УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ | 4 |
| 3 СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ (РАЗДЕЛОВ) | 6 |
| 4 МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ (УКАЗАНИЯ) ДЛЯ СТУДЕНТОВ ПО ИЗУЧЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ | 8 |
| 5 ПРАКТИКУМ ПО ДИСЦИПЛИНЕ | 10 |
| 6 ДИДАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ (САМОКОНТРОЛЯ) УСВОЕННОГО МАТЕРИАЛА..... | 11 |
| 7 ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ..... | 18 |
| 8 ОСОБЕННОСТИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ИНВАЛИДАМИ ИЛИЦАМИ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ | 18 |
| 9 СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННЫХ РЕСУРСОВ..... | 18 |
| 10 МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА..... | 19 |
| 11 ЛИСТ ИЗМЕНЕНИЙ И ДОПОЛНЕНИЙ | 20 |

1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1 Цель дисциплины: формирование целостной системы знаний в области современных компьютерных технологий, их возможностях и особенностях использования в сфере искусства; привитие навыков использования, современных программно-инструментальных средств в создании художественных произведений.

1.2 Место дисциплины в структуре ООП: Дисциплина «Компьютерные технологии в дизайне» относится к дисциплинам по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений блока Б1 (Б1.В.03.ДВ.01.02).

Дисциплина «Компьютерные технологии в дизайне» органично продолжает изучение материала, полученного студентами на занятиях по «Рисунок», «Живопись», «Композиция», «Основы композиции», «Основы цветоведения», «Перспектива», развивает знания, умения, навыки, сформированные в предыдущих семестрах, а также формирует знания, умения, навыки работы в цифровой среде.

Освоение дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне» является расширением и применением навыков изобразительного искусства в новых форматах художественной деятельности

1.3 Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций: ПК-2

- ПК-2. Способен осуществлять педагогическую деятельность по профильным предметам (дисциплинам, модулям) в рамках программ основного общего, среднего общего и дополнительного образования, **индикаторами** достижения которой являются:

- ПК-2.2 Владеет инструментарием, методами, приемами и практическими навыками работы в изобразительном и декоративно-прикладном искусстве (по видам) и компьютерной графике.
- ПК-2.4 Готов реализовывать изобразительные навыки в работе над композицией в живописи, графике, декоративно-прикладном искусстве.
- ПК-2.5 Готов к самостоятельной художественно-творческой деятельности в области изобразительного и декоративно-прикладного искусства, компьютерной графики.

1.4 Перечень планируемых результатов обучения. В результате изучения дисциплины студент должен

знать:

- особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
- методы описания цветов в компьютерной графике – цветовые модели;
- способы получения цветовых оттенков на экране;
- методы сжатия графических данных;
- назначение и функции различных графических программ.

уметь:

- уметь создавать и обрабатывать растровые и векторные графические изображения
- грамотно излагать теоретические основы компьютерной графики, различать отдельные виды компьютерного искусства;
- создавать цифровую живопись, графику и коллажи.

владеть:

- владеть принципами формирования цифрового изображения;
- владеть навыками выполнять эскизы на компьютере;
- навыками в создании графических изображений в системах растровой и векторной графики;
- навыками работы в графических редакторах;
- владеть профессиональными приемами рисования.

1.5 Общая трудоемкость дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне» составляет 5 зачетных единицы (далее – ЗЕ) (180 часов).

Программа предусматривает изучение материала на лекциях и лабораторных занятиях. Предусмотрена самостоятельная работа студентов по темам и разделам. Проверка знаний осуществляется фронтально, индивидуально.

1.6 Объем дисциплины и виды учебной деятельности

Очная форма подготовки

| Вид учебной работы | Всего часов | Семестр |
|------------------------|-------------|---------------|
| | | 8 |
| Общая трудоемкость | 180 | 180 |
| Аудиторные занятия | 72 | 72 |
| Лекции | 10 | 10 |
| Лабораторная работа | 62 | 62 |
| Самостоятельная работа | 72 | 72 |
| Вид итогового контроля | 36 | 36 экзамен |

2 УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

2.1 Очная форма обучения

| № | Наименование тем (разделов) | Всего часов | Аудиторные занятия | | Самостоятельная работа |
|----|---|-------------|--------------------|---------------------|------------------------|
| | | | Лекции | Лабораторная работа | |
| 1. | Введение. Векторная и растровая графика. Цветовые модели. | 4 | 2 | | 2 |
| 2. | Интерфейс программы CorelDraw. Знакомство с рабочей областью. Вспомогательные элементы интерфейса: линейка, сетка, направляющие. Изучение панели инструментов, палитр, режимы отображения, способы масштабирования. | 4 | 2 | | 2 |
| 3. | Построение примитивов (прямоугольник, эллипс, полигон и др.). Работа с обводками, присвоение цвета объектам. Сохранение на палитре Образцы. Создание градиентной заливки. Заливка паттернами | 2 | 1 | | 1 |
| 4. | Инструменты выделения, выравнивание и распределение объектов. Изменение порядка фигур. Группировка объ- | 2 | 1 | | 1 |

| | | | | | |
|--------------|---|------------|-----------|-----------|-----------|
| | ектов. | | | | |
| 5. | Трансформация объектов: поворот, вращение, отражение, наклон. Создание сложных форм из простых при помощи панели «Формирование объектов». Эффекты (интерактивное искажение, тень, перетекание и др.). | 2 | 1 | | 1 |
| 6. | Создание простейшего проекта «Домик в деревне». | 10 | | 5 | 5 |
| 7. | Использование инструмента Перо, Свободная форма и т.д. Работа с узлами. Редактирование контуров, операции с опорными точками. Рисование по силуэту. | 2 | 1 | | 1 |
| 8. | Создание простейшего проекта «Натюрморт с вазой». | 10 | | 5 | 5 |
| 9. | Работа с текстом (текст в области, текст по контуру, преобразование текста в кривые и др.). | 2 | 1 | | 1 |
| 10. | Создание театральной афиши | 18 | | 9 | 9 |
| 11. | Фирменный стиль. Элементы фирменного стиля. | 2 | 1 | | 1 |
| 12. | Создание элементов фирменного стиля (логотипа). | 30 | | 15 | 15 |
| 13. | Создание элементов фирменного стиля (визитки). | 20 | | 10 | 10 |
| 14. | Создание элементов фирменного стиля (разработка упаковки). | 20 | | 10 | 10 |
| 15. | Создание элементов фирменного стиля (разработка деловой документации, конвертов, папки). | 16 | | 8 | 8 |
| Экзамен | | 36 | | | |
| ИТОГО | | 180 | 10 | 62 | 72 |

Интерактивное обучение по дисциплине

| № | Наименование тем (разделов) | Вид занятия | Форма интерактивного занятия | Кол-во часов |
|---|---|-------------|----------------------------------|--------------|
| 1 | Создание простейшего проекта «Домик в деревне». | ЛР | Индивидуальная творческая работа | 5 |
| 2 | Создание простейшего проекта «Натюрморт с вазой». | ЛР | Индивидуальная творческая работа | 5 |
| 3 | Создание театральной афиши | ЛР | Индивидуальная творческая | 9 |

| | | | | |
|---|--|----|----------------------------------|----|
| | | | работа | |
| 4 | Создание элементов фирменного стиля (логотипа). | ЛР | Индивидуальная творческая работа | 15 |
| 5 | Создание элементов фирменного стиля (визитки). | ЛР | Индивидуальная творческая работа | 10 |
| 6 | Создание элементов фирменного стиля (разработка упаковки). | ЛР | Индивидуальная творческая работа | 10 |
| 7 | Создание элементов фирменного стиля (разработка деловой документации, конвертов, папки). | ЛР | Индивидуальная творческая работа | 8 |
| | ИТОГО | | | 62 |

3 СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ (РАЗДЕЛОВ)

Тема 1. Введение. Векторная и растровая графика. Цветовые модели.

Цель: знакомство с образовательной программой. Правила техники безопасности и поведения в кабинете компьютерной графики. Обзор графических редакторов, достоинства и недостатки растровой и векторной графики. Описание цветовых оттенков на экране монитора (цветовые модели). Цветовая модель RGB. Цветовая модель CMYK.

Задачи: объяснить правила техники безопасности и поведения в компьютерном классе. Инструктаж. Знакомство с программой курса. Сравнение растровой и векторной графики. Особенности растровых и векторных программ. Кодирование цвета в различных цветовых моделях.

Тема 2. Интерфейс программы CorelDraw. Знакомство с рабочей областью. Вспомогательные элементы интерфейса: линейка, сетка, направляющие. Изучение панели инструментов, палитр, режимы отображения, способы масштабирования.

Цель: знакомство с программой CorelDRAW. Настройка программного интерфейса. Знакомство с линейкой, сеткой, направляющими. Знакомство с панелями инструментов и палитр.

Задачи: показать расположения панели инструментов, настроек инструментов, панели слоев, палитры. Показать способы масштабирования рабочего пространства. Показать возможности вспомогательных элементов интерфейса: линейки, сетки, направляющих. Показать основные принципы работы в CorelDRAW.

Тема 3. Построение примитивов (прямоугольник, эллипс, полигон и др.). Работа с обводками, присвоение цвета объектам. Сохранение на палитре Образцы. Создание градиентной заливки. Заливка паттернами

Цель: знакомство с панелью геометрических примитивов и панелью их характеристик: обводка, заливка.

Задачи: научить созданию основных геометрических форм. Работа с цветом. Выбор цвета и цветовые библиотеки. Редактирование цвета. Заливки градиентные и узорные. Создание новых узоров. Копирование свойств заливки и обводки.

Тема 4. Инструменты выделения, выравнивание и распределение объектов. Изменение порядка фигур. Группировка объектов.

Цель: знакомство со способами распределять, выравнивать и упорядочивать объекты.

Задачи: научить выделению, выравниванию и распределению объектов. Копирование объектов. Упорядочение размещения объектов. Научить способам группировки и соединения объектов.

Тема 5. Трансформация объектов: поворот, вращение, отражение, наклон. Создание сложных форм из простых при помощи панели «Формирование объектов». Эффекты (интерактивное искажение, тень, перетекание и др.).

Цель: знакомство со способами изменения геометрии объекта с помощью инструментов редактирования формы. Создание сложных форм из простых. Знакомство с приемами художественной работы с объектами.

Задачи: изучить инструменты редактирования и трансформации объектов. Изучить возможности панели «Формирование объектов». Изучить возможности группы инструментов: Прозрачность объекта, Создание тени, Градиентные сетки, Эффект перетекания объектов, Добавление перспективы и т.д.

Тема 6. Создание простейшего проекта «Домик в деревне».

Цель: закрепить полученные знания по использованию инструментов работы с графическими примитивами.

Задачи: создать композицию с использованием простых геометрически фигур. Использовать масштабирование, вращение, свободное трансформирование, инструменты формирования и группировки объектов, различные заливки, обводки и эффекты.

Тема 7. Использование инструмента Перо, Свободная форма и т.д. Работа с узлами. Редактирование контуров, операции с опорными точками. Рисование по силуэту.

Цель: знакомство с инструментами свободного рисования и редактирования узлов.

Задачи: изучить инструменты: Перо, Свободная форма, Безье и др. Изучить основные принципы работы с узлами и контуром.

Тема 8. Создание простейшего проекта «Натюрморт с вазой».

Цель: закрепить полученные знания по использованию инструментов свободного рисования и редактирования узлов.

Задачи: создать композицию с использованием инструментов свободного рисования.

Тема 9. Работа с текстом (текст в области, текст по контуру, преобразование текста в кривые и др.).

Цель: знакомство с инструментами для работы с текстом.

Задачи: изучить возможности инструмента «Текст». Параграф и Фигурный текст. Привязка текста к контуру. Преобразование текста в кривые. Редактирование текста.

Тема 10. Создание театральной афиши

Цель: закрепить полученные знания по использованию инструмента «Текст».

Задачи: создать шрифтовую композицию с применением инструмента «Текст», геометрических примитивов и инструментов свободного рисования.

Тема 11. Firmenный стиль. Элементы фирменного стиля.

Цель: знакомство с понятием Firmenный стиль.

Задачи: изучить элементы фирменного стиля их особенности и предназначения.

Тема 12. Создание элементов фирменного стиля (логотипа).

Цель: создание элементов фирменного стиля.

Задачи: используя навыки работы в CorelDRAW разработать и создать логотип.

Тема 13. Создание элементов фирменного стиля (визитки).

Цель: создание элементов фирменного стиля.

Задачи: используя навыки работы в CorelDRAW разработать и создать макет визитки.

Тема 14. Создание элементов фирменного стиля (разработка упаковки).

Цель: создание элементов фирменного стиля.

Задачи: используя навыки работы в CorelDRAW разработать и создать макет упаковки.

Тема 15. Создание элементов фирменного стиля (разработка деловой документации, конвертов, папки).

Цель: создание элементов фирменного стиля.

Задачи: используя навыки работы в CorelDRAW разработать и создать макеты деловой документации, конвертов, папки.

4 МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ (УКАЗАНИЯ) ДЛЯ СТУДЕНТОВ ПО ИЗУЧЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1 Общие методические рекомендации

Материалы учебной дисциплины предоставляют возможность студентам получить представление в области современных компьютерных технологий, их возможностях и особенностях использования в сфере искусства; привитие навыков использования, современных программно-инструментальных средств в создании художественных произведений.

Содержание методических рекомендаций отражает ряд важных аспектов:

- рекомендации по использованию материалов учебной дисциплины;
- рекомендации по работе с литературой;
- разъяснения и примеры, необходимые для качественного выполнения заданий практикума.

Практикум по дисциплине включает:

- тематику и план лабораторных занятий;
- краткие теоретические и учебно-методические материалы по каждой теме, позволяющие студенту ознакомиться с вопросами, обсуждаемыми на практическом занятии;
- список литературы, необходимой для целенаправленной подготовки студентов к каждому занятию.

Список литературы – расширенный и позволяет использовать материалы не только для подготовки к аудиторным занятиям, но и для организации самостоятельной работы, а также для расширения собственных представлений по отдельным аспектам изучаемой дисциплины.

4.2 Методические рекомендации по подготовке к лекциям

Одной из форм организации учебной деятельности является лекция, позволяющая дать систематизированные основы научных знаний по дисциплине.

При изучении и проработке теоретического материала необходимо:

- повторить законспектированный на лекционном занятии материал и дополнить его с учетом рекомендованной по данной теме литературы;
- при самостоятельном изучении теоретической темы сделать конспект, используя рекомендованную литературу.

4.3 Методические рекомендации по подготовке к лабораторным занятиям.

В структуре дисциплины лабораторные занятия следуют за теоретическими, что является важным условием для усвоения учебного материала.

При проведении лабораторных занятий рекомендуется использовать звеньевую и индивидуальную форму организации, так как во время лабораторных занятий необходимо наглядно демонстрировать поэтапное выполнение тех или иных изображений.

При организации занятий полезно начинать с показа больших, красочных работ, выполненных либо самим преподавателем, либо старшекурсниками, тем самым, убедив их в том, что они могут выполнить что-то еще более эффективное.

При проведении занятий важно создать творческую атмосферу, чтобы развить и реализовать творческие способности студентов. Для этого следует соблюдать ряд условий:

Для развития самостоятельности важно, чтобы задания не носили целиком исполнительного характера, а допускали некоторые варианты.

- подведение студентов к творческой идее или прямая постановка перед ними задач творческого характера.

- стимулирование творческой деятельности.

Творчество само по себе стимулирует деятельность студентов, так как оно связано с решением интересных лабораторных задач. Стимулирование достигается также поощрением преподавателя, популяризация достижений и т.д. Например, завершение изучения курса выставкой текущих, творческих, работ студентов может стимулировать высокие результаты итогов обучения.

Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов по дисциплине

| № | Наименование раздела (темы) | Формы/виды самостоятельной работы | Количество часов, в соответствии с учебно-тематическим планом |
|----------|---|---|--|
| 1. | Введение. Векторная и растровая графика. Цветовые модели. | Работа с литературой и информационными ресурсами по изучаемому разделу дисциплины | 2 |
| 2. | Интерфейс программы CorelDraw. Знакомство с рабочей областью. Вспомогательные элементы интерфейса: линейка, сетка, направляющие. Изучение панели инструментов, палитр, режимы отображения, способы масштабирования. | Работа с литературой и информационными ресурсами по изучаемому разделу дисциплины | 2 |
| 3. | Построение примитивов (прямоугольник, эллипс, полигон и др.). Работа с обводками, присвоение цвета объектам. Сохранение на палитре Образцы. Создание градиентной заливки. Заливка паттернами | Работа с литературой и информационными ресурсами по изучаемому разделу дисциплины | 1 |
| 4. | Инструменты выделения, выравнивание и распределение объектов. Изменение порядка фигур. Группировка объектов. | Работа с литературой и информационными ресурсами по изучаемому разделу дисциплины | 1 |

| | | | |
|-----|---|---|-----------|
| 5. | Трансформация объектов: поворот, вращение, отражение, наклон. Создание сложных форм из простых при помощи панели «Формирование объектов». Эффекты (интерактивное искажение, тень, перетекание и др.). | Работа с литературой и информационными ресурсами по изучаемому разделу дисциплины | 1 |
| 6. | Создание простейшего проекта «Домик в деревне». | Практическая работа | 5 |
| 7. | Использование инструмента Перо, Свободная форма и т.д. Работа с узлами. Редактирование контуров, операции с опорными точками. Рисование по силуэту. | Работа с литературой и информационными ресурсами по изучаемому разделу дисциплины | 1 |
| 8. | Создание простейшего проекта «Натюрморт с вазой». | Практическая работа | 5 |
| 9. | Работа с текстом (текст в области, текст по контуру, преобразование текста в кривые и др.). | Работа с литературой и информационными ресурсами по изучаемому разделу дисциплины | 1 |
| 10. | Создание театральной афиши | Практическая работа | 9 |
| 11. | Фирменный стиль. Элементы фирменного стиля. | Работа с литературой и информационными ресурсами по изучаемому разделу дисциплины | 1 |
| 12. | Создание элементов фирменного стиля (логотипа). | Практическая работа | 15 |
| 13. | Создание элементов фирменного стиля (визитки). | Практическая работа | 10 |
| 14. | Создание элементов фирменного стиля (разработка упаковки). | Практическая работа | 10 |
| 15. | Создание элементов фирменного стиля (разработка деловой документации, конвертов, папки). | Практическая работа | 8 |
| | ИТОГО | | 72 |

5 ПРАКТИКУМ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Лабораторная работа № 1. Создание простейшего проекта «Домик в деревне».

Задание: создать композицию с использованием простых геометрически фигур. Использовать масштабирование, вращение, свободное трансформирование, инструменты формирования и группировки объектов, различные заливки, обводки и эффекты.

Лабораторная работа № 2. Создание простейшего проекта «Натюрморт с вазой».

Задание: создать композицию с использованием инструментов свободного рисования.

Лабораторная работа № 3. Создание театральной афиши

Задание: создать шрифтовую композицию с применением инструмента «Текст», геометрических примитивов и инструментов свободного рисования.

Лабораторная работа № 4. Создание элементов фирменного стиля (логотипа).

Задание: используя навыки работы в CorelDRAW разработать и создать логотип.

Лабораторная работа № 5. Создание элементов фирменного стиля (визитки).

Задание: используя навыки работы в CorelDRAW разработать и создать макет визитки.

Лабораторная работа № 6. Создание элементов фирменного стиля (разработка упаковки).

Задание: используя навыки работы в CorelDRAW разработать и создать макет упаковки.

Лабораторная работа № 7. Создание элементов фирменного стиля (разработка деловой документации, конвертов, папки).

Задание: используя навыки работы в CorelDRAW разработать и создать макеты деловой документации, конвертов, папки.

6 ДИДАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ (САМОКОНТРОЛЯ) УСВОЕННОГО МАТЕРИАЛА

6.1 Оценочные средства, показатели и критерии оценивания компетенций

| Индекс компетенции | Оценочное средство | Показатели оценивания | Критерии оценивания сформированности компетенций |
|--------------------|--------------------|----------------------------------|--|
| ПК-2 | Экзамен | Низкий (неудовлетворительно) | <ul style="list-style-type: none"> • незнание значительной части программного материала; • не владение понятийным аппаратом дисциплины; • существенные ошибки при изложении учебного материала; • неумение строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса; • неумение делать выводы по излагаемому материалу. |
| | | Пороговый (удовлетворительно) | <ul style="list-style-type: none"> • демонстрирует общее знание изучаемого материала; • показывает общее владение понятийным аппаратом дисциплины; • умеет строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса; • знает основную рекомендуемую программой учебную литературу. |
| | | Базовый (хорошо) | <ul style="list-style-type: none"> • демонстрирует достаточно |

| | | | |
|------|---------------------------------------|----------------------------------|---|
| | | | <p>полное знание программного материала;</p> <ul style="list-style-type: none"> • демонстрирует знание основных теоретических понятий; • достаточно последовательно, грамотно и логически стройно излагает материал; • демонстрирует умение ориентироваться в литературе; • уметь сделать достаточно обоснованные выводы по излагаемому материалу. |
| | | Высокий (отлично) | <ul style="list-style-type: none"> • демонстрирует глубокое и прочное усвоение знаний программного материала; • исчерпывающе, последовательно, грамотно и логически стройно излагает теоретический материал; • правильно формулирует определения; • продемонстрировать умения самостоятельной работы с литературой; • умеет сделать выводы по излагаемому материалу. |
| ПК-2 | Контрольная работа (итоговое задание) | Зачтено (отлично) | Индивидуальное задание выполнено в полном объеме, обучающийся проявил высокий уровень самостоятельности и творческий подход к его выполнению |
| | | Зачтено (хорошо) | Индивидуальное задание выполнено в полном объеме, имеются отдельные недостатки в оформлении представленного материала |
| | | Зачтено (удовлетворительно) | Задание в целом выполнено, однако имеются недостатки при выполнении в ходе практики отдельных разделов (частей) задания, имеются замечания по оформлению собранного материала |
| | | Не зачтено (неудовлетворительно) | Задание выполнено лишь частично, имеются многочисленные замечания по оформлению собранного материала |

6.2 Промежуточная аттестация студентов по дисциплине

Промежуточная аттестация является проверкой всех знаний, навыков и умений студентов, приобретённых в процессе изучения дисциплины. Формой промежуточной аттестации по дисциплине является экзамен.

Для оценивания результатов освоения дисциплины применяется следующие критерии оценивания.

Оценочное средство: Экзамен

| Критерии оценки | Предел длительности контроля – 30 минут |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • уровень сформированности компетенций; • уровень усвоения теоретических положений дисциплины, правильность; формулировки основных понятий и закономерностей; • уровень знания фактического материала в объеме программы; • логика, структура и грамотность изложения вопроса; • умение связать теорию с практикой; • умение делать обобщения, выводы. | |
| Уровни | Показатели компонентов оценивания |
| <p align="center">Низкий (неудовлетворительно)</p> | <ul style="list-style-type: none"> • незнание значительной части программного материала; • не владение понятийным аппаратом дисциплины; • существенные ошибки при изложении учебного материала; • неумение строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса; • неумение делать выводы по излагаемому материалу. |
| <p align="center">Пороговый (удовлетворительно)</p> | <ul style="list-style-type: none"> • демонстрирует общее знание изучаемого материала; • показывает общее владение понятийным аппаратом дисциплины; • умеет строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса; • знает основную рекомендуемую программой учебную литературу. |
| <p align="center">Базовый (хорошо)</p> | <ul style="list-style-type: none"> • демонстрирует достаточно полное знание программного материала; • демонстрирует знание основных теоретических понятий; • достаточно последовательно, грамотно и логически стройно излагает материал; • демонстрирует умение ориентироваться в литературе; • уметь сделать достаточно обоснованные выводы по излагаемому материалу. |
| <p align="center">Высокий (отлично)</p> | <ul style="list-style-type: none"> • демонстрирует глубокое и прочное усвоение знаний программного материала; • исчерпывающе, последовательно, грамотно и логически стройно излагает теоретический материал; • правильно формулирует определения; • продемонстрировать умения самостоятельной работы с литературой; • умеет делать выводы по излагаемому материалу. |

Оценочное средство: Контрольная работа (итоговое задание)

Оценка «зачтено» выставляется студенту, если:

- в творческой работе представлена своя идея;
- задание раскрыто интересным, необычным способом, при этом студент может

теоретически обосновать своё мнение с опорой на факты или личный социальный опыт;

- в творческой работе содержатся малозначительные ошибки по заданию;
- имеются незначительные недочёты в последовательности выполнения работы.
- задание выполнено наполовину.

Оценка «не зачтено» выставляется студенту, если:

- творческая работа выполнена формально, большая часть выполнена не по теме, не представлена собственная идея;
- аргументация своего мнения слабо связана с раскрытием задания;
- неправильное выполнение основных заданий творческой работы, искажение их смысла.
- беспорядочное выполнение задания.
- отсутствие выполненной работы.

Комплект материалов для проведения промежуточной аттестации студентов

Вопросы (задания) к экзамену

1. Сравнение растровой и векторной графики
2. Цветовые модели. Различия в использовании
3. Фирменный стиль
4. Технологии создания логотипов
5. Обзор панелей рабочей среды CorelDRAW
6. Изменение типа бумаги и ориентации листа в
7. Инструменты рисования кривых в CorelDRAW
8. Абрис и заливка объекта в CorelDRAW
9. Инструменты эффектов в CorelDRAW
10. Редактирование кривых и опорных точек в CorelDRAW
11. Создание и трансформация геометрических примитивов в CorelDRAW
12. Работа с текстом в CorelDRAW
13. Сохранение и экспорт файлов в CorelDRAW

6.3 Оценочные средства для проверки уровня сформированности компетенций ПК-2

Тесты содержат следующие типы заданий

| Тип задания | № задания | Вес задания (балл) | Результат оценивания (баллы, полученные за выполнение задания / характеристика правильности ответа) |
|---|------------------|---------------------------|---|
| задания закрытого типа с выбором одного правильного (1 из 4) | 1, 2, 3 | 1 балл | 1 б - полное правильное соответствие; 0 б - остальные случаи |
| задания закрытого типа с выбором нескольких правильных ответов (3 из 6) | 4, 5, 6, 7 | 2 балла | 2 б – полное правильное соответствие (последовательность вариантов ответа может быть любой); 1 б – если допущена одна ошибка / ответ правильный, но не полный; 0 б – остальные случаи |
| задания закрытого типа на установле- | 8, 9 | 2 балла | 2 б – полное правильное соответствие; 1 б – если допущена одна ошибка / ответ |

| | | | |
|---|----------------|---------|--|
| ние соответствия (4 на 4) | | | правильный, но не полный; 0 б – остальные случаи |
| задание закрытого типа на установление последовательности | 10, 11 | 2 балла | 2 б – полное правильное соответствие; 1 б – если допущена одна ошибка / ответ правильный, но не полный; 0 б – остальные случаи |
| задания открытого типа с кратким ответом | 12, 13, 14, 15 | 3 балла | 3 б – полное правильное соответствие; 0 б – остальные случаи. |

| Формируемая компетенция | Индикаторы сформированности компетенции |
|---|---|
| ПК-2. Способен осуществлять педагогическую деятельность по профильным предметам (дисциплинам, модулям) в рамках программ основного общего, среднего общего и дополнительного образования. | ПК-2.2 Владеет инструментарием, методами, приемами и практическими навыками работы в изобразительном и декоративно-прикладном искусстве (по видам) и компьютерной графике. ПК-2.4 Готов реализовывать изобразительные навыки в работе над композицией в живописи, графике, декоративно-прикладном искусстве. ПК-2.5 Готов к самостоятельной художественно-творческой деятельности в области изобразительного и декоративно-прикладного искусства, компьютерной графики. |

Задание 1. Какой инструмент в CorelDRAW используется для создания кривых?

Внимательно прочитайте задание и выберите правильный ответ:

- 1) прямоугольник
- 2) кривая Безье
- 3) эллипс
- 4) текст

Ответ: 2

Задание 2. Какая цветовая модель используется для печати?

Внимательно прочитайте задание и выберите правильный ответ:

- 1) RGB
- 2) CMYK
- 3) HSB
- 4) LAB

Ответ: 2

Задание 3. Какой инструмент в Adobe Photoshop используется для восстановления старых фотографий?

Внимательно прочитайте задание и выберите правильный ответ:

- 1) кисть
- 2) штамп
- 3) градиент
- 4) лассо

Ответ: 2

Задание 4. Выберите три основных вида компьютерной графики:

Внимательно прочитайте задание и выберите 3 правильных ответа:

- 1) векторная
- 2) фрактальная
- 3) растровая
- 4) цифровая
- 5) станковая
- 6) прикладная

Ответ: 1, 2, 3

Задание 5. Какие из приведенных утверждений характеризуют растровую графику?

Внимательно прочитайте задание и выберите 3 правильных ответа:

- 1) изображение строится на основе математических описаний объектов (геометрических примитивов).
- 2) изображение состоит из пикселей — цветных точек, расположенных на сетке.
- 3) при значительном увеличении изображение не теряет качества и остается четким.
- 4) основным недостатком является потеря качества при масштабировании (появление «пикселизации»).
- 5) наиболее подходит для создания логотипов, чертежей и технических иллюстраций.
- 6) фотографии, отсканированные изображения и цифровая живопись обычно являются растровыми.

Ответ: 2, 4, 6

Задание 6. Какие из следующих утверждений о цветовых моделях являются верными?

Внимательно прочитайте задание и выберите 3 правильных ответа:

- 1) модель RGB основана на свойствах света и используется для отображения на экранах мониторов
- 2) модель CMYK является аддитивной и формирует цвет путем сложения излучаемых цветов
- 3) модель CMYK используется в полиграфии и основана на свойствах поглощения света красками на бумаге
- 4) в модели RGB цвет формируется путем смешения голубой (Cyan), пурпурной (Magenta) и желтой (Yellow) красок
- 5) цветовая модель — это способ кодирования цвета, позволяющий работать с цветом в графических программах
- 6) модель RGB является субтрактивной, а CMYK — аддитивной

Ответ: 1, 3, 5

Задание 7. Какие из перечисленных инструментов и функций Adobe Photoshop непосредственно связаны с реставрацией и восстановлением старых фотографий?

Внимательно прочитайте задание и выберите 3 правильных ответа:

- 1) инструмент «Текст» (Type Tool) для добавления подписей.
- 2) инструмент «Штамп» (Clone Stamp) для клонирования участков изображения.
- 3) работа с корректирующими слоями «Кривые» (Curves) для тоновой коррекции.
- 4) инструмент «Фигура» (Shape Tool) для создания векторных объектов.

- 5) инструмент «Заплата» (Patch Tool) для устранения дефектов.
 6) инструмент «Лечащая кисть» (Healing Brush) для ретуши с учетом текстуры и освещения.

Ответ: 2, 5, 6

Задание 8. Установите соответствие между инструментами и функциями Adobe Photoshop:

Инструмент «Штамп» (Clone Stamp) : Клонирование фрагментов изображения для восстановления деталей

Гистограмма : Анализ тонового диапазона изображения

Панель «Слой» (Layers) : Организация элементов для независимого редактирования

Цветовая модель RGB : Модель цвета, используемая для отображения на экране монитора

Задание 9. Установите соответствие между элементами интерфейса Adobe Photoshop и их описанием или функцией:

Панель «Слой» (Layers) : Палитра для управления порядком, видимостью и режимами наложения отдельных элементов изображения

Инструмент «Лассо» (Lasso) : Инструмент для создания свободной формы выделенной области

Меню «Фильтр» (Filter) : Меню для применения специальных эффектов и искажений к изображению или его части

Инструмент «Перемещение» (Move) : Инструмент для перемещения выделенных областей или отдельных слоев

Задание 10. Установите правильную последовательность операций при создании многослойного коллажа в Adobe Photoshop:

Внимательно прочитайте задание на установление соответствия

- 1 : создание нового слоя
- 2 : переименование слоя для удобства организации работы
- 3 : перемещение и масштабирование содержимого слоя
- 4 : изменение режима наложения и непрозрачности слоя
- 5 ; применение фильтра для стилизации изображения
- 6 : объединение необходимых слоев

Задание 11. Установите правильную последовательность действий для раскрашивания черно-белой фотографии с помощью инструментов «Кисть» и «Заливка»:

- 1 : выбор основного цвета на панели инструментов
- 2 : настройка параметров кисти: непрозрачность, нажим, жесткость
- 3 : создание нового слоя для цветов и установление для него режима наложения «Умножение» (Multiply)
- 4 : выбор инструмента «Заливка» для больших областей однородного цвета
- 5 : аккуратное раскрашивание деталей изображения инструментом «Кисть»
- 6 : корректировка цвета с помощью инструментов «Цветовой тон/Насыщенность»

Задание 12. Какой инструмент в Adobe Photoshop, помимо «Кисти», позволяет создавать плавные переходы между несколькими цветами?

Внимательно прочитайте задание и дайте краткий ответ:

Ответ: градиент

Задание 13. Как называется основной тип объектов в CorelDRAW, к которому относятся прямоугольники, эллипсы и многоугольники?

Внимательно прочитайте задание и дайте краткий ответ:

Ответ: геометрические примитивы

Задание 14. Назовите два основных параметра кисти для реалистичного рисунка.

Внимательно прочитайте задание и дайте краткий ответ:

Ответ: непрозрачность, нажим.

Задание 15. Назовите две основные операции преобразования примитива в кривую

Внимательно прочитайте задание и дайте краткий ответ:

Ответ: выделить, преобразовать.

7 ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ

Информационные технологии – обучение в электронной образовательной среде с целью расширения доступа к образовательным ресурсам, увеличения контактного взаимодействия с преподавателем, построения индивидуальных траекторий подготовки, объективного контроля и мониторинга знаний студентов.

В образовательном процессе по дисциплине используются следующие информационные технологии, являющиеся компонентами. Электронной информационно-образовательной среды БГПУ:

- Официальный сайт БГПУ;
- Корпоративная сеть и корпоративная электронная почта БГПУ;
- Система электронного обучения ФГБОУ ВО «БГПУ»;
- Система тестирования на основе единого портала «Интернет-тестирования в сфере образования www.i-exam.ru»;
- Система «Антиплагиат. ВУЗ»;
- Электронные библиотечные системы;
- Мультимедийное сопровождение лекций и практических занятий.

8 ОСОБЕННОСТИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ИНВАЛИДАМИ ИЛИЦАМИ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

При обучении лиц с ограниченными возможностями здоровья применяются адаптивные образовательные технологии в соответствии с условиями, изложенными в раздел «Особенности организации образовательного процесса по образовательным программам для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья» основной образовательной программы (использование специальных учебных пособий и дидактических материалов, специальных технических средств обучения коллективного и индивидуального пользования, предоставление услуг ассистента (помощника), оказывающего обучающимся необходимую техническую помощь и т.п.) с учётом индивидуальных особенностей обучающихся.

9 СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННЫХ РЕСУРСОВ

9.1 Литература

1. Компьютерная графика [Электронный ресурс]. – Режим досту-

па: <http://www.compgraph.org/>

2. Л. Н. Турлюн, Компьютерные технологии в изобразительном искусстве [Электронный ресурс]: учеб. пособие, АлтГУ, 2018, <http://elibrary.asu.ru/handle/asu/5570>

3. Л. Н. Турлюн, Н. В. Францева, Компьютерные технологии в искусстве костюма и текстиля. Коллаж в Adobe Photoshop [Электронный ресурс]: учеб. пособие, АлтГУ, 2018, <http://elibrary.asu.ru/handle/asu/5571>

9.2 Базы данных и информационно-справочные системы

1. Федеральный портал «Российское образование» – <http://www.edu.ru>.

2. Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам» – <http://www.window.edu.ru>.

3. Федеральный портал «Информационно-коммуникационные технологии в образовании» – <http://www.ict.edu.ru>.

4. Российский портал открытого образования – <http://www.openet.ru/University.nsf/>

5. Глобальная сеть дистанционного образования – <http://www.cito.ru/gdenet>.

6. Портал бесплатного дистанционного образования – www.anriintern.com

7. Портал научной электронной библиотеки – <http://elibrary.ru/defaultx.asp>.

9.3 Электронно-библиотечные ресурсы

1. ЭБС «Юрайт». – Режим доступа: <https://urait.ru>

2. Полпред (обзор СМИ). – Режим доступа: <https://polpred.com/news>

10 МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА

Для проведения занятий лекционного и лабораторного типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации используются аудитории, оснащённые учебной мебелью, аудиторной доской, компьютером с установленным лицензионным специализированным программным обеспечением, с выходом в электронно-библиотечную систему и электронную информационно-образовательную среду БГПУ, мультимедийными проекторами, экспозиционными экранами, учебно-наглядными пособиями (мультимедийные презентации, муляжи).

Для проведения лабораторных занятий также используется:

Компьютерный класс (ауд. 302): 32 посадочных места. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, самостоятельной работы.

Комплект учебной мебели, компьютерные столы, аудиторная доска, компьютеры с установленным лицензионным программным обеспечением, мультимедийный проектор, экспозиционный экран.

Используемое программное обеспечение: Microsoft®WINEDUperDVC AllLng Upgrade/SoftwareAssurancePack Academic OLV 1License LevelE Platform 1Year; Microsoft®OfficeProPlusEducation AllLng License/SoftwareAssurancePack Academic OLV 1License LevelE Platform 1Year; Dr.Web Security Suite; Java Runtime Environment; Calculate Linux.

Разработчик: Рыбак Н.Д., ст. преподаватель

11 ЛИСТ ИЗМЕНЕНИЙ И ДОПОЛНЕНИЙ

Утверждение изменений и дополнений к рабочей программе дисциплины *Компьютерные технологии в дизайне* для реализации в 2025/2026 уч. г.

Изменения и дополнения к ООП рассмотрены и утверждены на заседании *кафедры экономики, технологии и ИЗО* (протокол № 5 от «27» апреля 2023 г.). Рабочая программа дисциплины *Компьютерные технологии в дизайне* утверждена для реализации 2025-2026 уч. г. без изменений.