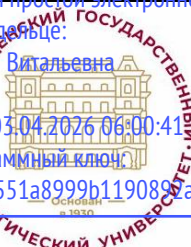



Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Щёкина Вера Витальевна
Должность: Ректор
Дата подписания: 03.04.2026 06:00:41
Уникальный программный ключ:
a2232a55157e526551a8999b1190897af58989420420336ffbf573a434a57789

	МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
	Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Благовещенский государственный педагогический университет»
ОСНОВНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА Рабочая программа дисциплины	

«УТВЕРЖДАЮ»
Декан индустриально-
педагогического факультета
ФГБОУ ВО «БГПУ»

Н.В. Слесаренко
«24» мая 2023 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
изобразительного искусства и методики его преподавания
(протокол № 9 от «24» мая 2023 г.)**

Благовещенск 2023

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
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 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.
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 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 2023 /2024 уч. г.

Изменения и дополнения к ООП рассмотрены и утверждены на заседании *кафедры изобразительного искусства и методики его преподавания* (протокол № 5 от «27» апреля 2023 г.). Рабочая программа дисциплины *Компьютерные технологии в дизайне* утверждена для реализации 2023-2024 уч. г. без изменений.