

Министерство образования и науки Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего  
образования  
«Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого»  
Институт непрерывного педагогического образования

---

Кафедра изобразительных искусств и методики преподавания



## КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ

Учебный модуль по направлению подготовки  
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)  
Профили «Изобразительное искусство и дополнительное образование: декоративно-  
прикладное искусство»

Рабочая программа

СОГЛАСОВАНО

Начальник учебного отдела  
Жегурова В.В. Жегурова

Разработал доцент Поровский А.Г.

Поровский 5.06.17

Принято на заседании кафедры  
Протокол № 6 от 7 июня 2017 г.  
Заведующий кафедрой  
Поровская Г.А. Поровская

7.06 2017 г.

## 1 Цели и задачи учебного модуля

Цели учебного модуля: формирование у студентов базовых теоретических знаний и основных практических навыков в области графического дизайна — художественно-проектной деятельности по созданию эффективной визуально-коммуникативной среды с применением компьютерных технологий.

Задачами УМ являются:

- приобретение компетенций в сфере создания визуальных коммуникаций;
- формирование навыков художественного проектирования и создания продукта графического дизайна с использованием компьютерных технологий.
- расширение возможностей художника-педагога в собственной художественно-творческой деятельности;

Ведущая идея учебного модуля: в результате изучения УМ «КТ в графическом дизайне»: *интеграция* принципов художественно-образительной деятельности с использованием компьютерных технологий в процессе создания продукта графического дизайна в сфере визуальных коммуникаций.

## 2 Место учебного модуля в структуре ОП направления подготовки

УМ «КТ в графическом дизайне» относится к вариативной части блока Модуля 1 профиля дополнительное образование в модулях по выбору.

Для освоения УЭМ «КТ в графическом дизайне» студенты используют знания, умения, навыки, полученные в процессе изучения модулей «Основы рисунка и живописи», «Композиция», «Математика и информационные технологии в образовании» и др.

В свою очередь, изучение данного УМ является одной из основ для изучения модулей художественного цикла: «Графический дизайн», «Художественное оформление в образовательном учреждении», «Методика преподавания изобразительного и декоративно-прикладного искусства», «Педагогическая практика» и других.

Логическая и содержательно-методическая связь УМ «КТ в графическом дизайне» с другими учебными модулями художественного цикла заключается в циклическом развитии специальных компетенций художественно-педагогической деятельности, основанных на взаимобменных процессах между этими учебными модулями.

## 3 Требования к результатам освоения учебного модуля

Процесс изучения УМ направлен на формирование компетенций по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Профили «Изобразительное искусство и дополнительное образование: декоративно-прикладное искусство».

В результате освоения модуля студент должен:

Код компетенции	Уровень освоения компетенции	Знать	Уметь	Владеть
<b>СК-1</b> владеет теоретическими основами графического дизайна	Пороговый уровень	историю развития и возникновения направлений графического дизайна и использования компьютерных техноло-	уметь определять необходимый набор средств, технологических процессов создания продукта графического ди-	специальной терминологией, основными понятиями, «языком» компьютерных технологий графического дизай-

		гий, открытия, школы, имена, тенденции развития.	зайна в зависимости от задач художественного проектирования;	на.
<b>СК-2</b> владеет инструментарием, методами, приемами и практическими навыками работы в графическом дизайне и компьютерной графике	Пороговый уровень	основные графические редакторы, принципы редактирования растровых и векторных изображений, иметь представление о создании продукта дизайна в среде компьютерных технологий;	пользоваться инструментами ввода, вывода и обработки графической информации, графических редакторов;	навыками проектирования в графическом дизайне и создания несложных оригинал-макетов с использованием инструментов ввода, вывода и обработки графической информации, графических редакторов;
<b>СК-4</b> Готов реализовывать изобразительные навыки в работе над композицией в живописи, графике, декоративно-прикладном искусстве, дизайне	Базовый уровень	Умеет планировать работу над композицией в живописи, графике, декоративно-прикладном искусстве и дизайне	Умеет пользоваться средствами художественной выразительности (цвет, тон, колорит, контраст, линия, пятно, силуэт, форма, пропорции, перспектива) в работе над композицией.	Способен передать в композиции основной замысел с применением средств художественной выразительности.

#### 4 Структура и содержание учебного модуля

##### 4.1 Трудоемкость учебного модуля

Учебная работа (УР)	Всего	Распределение по семестрам		Коды формиров-х компет-й
		5	6	
<b>Трудоемкость модуля в зачетных единицах (ЗЕТ)</b>	6		6	СК-1, СК-2, СК-4
<b>Распределение трудоемкости по видам УР в академических часах (АЧ):</b> <b>УМ КТ в графическом дизайне</b> - лекции - практические занятия в т.ч. аудиторная СРС, - внеаудиторная СРС			<b>90</b>  36 54 18 126	СК-1, СК-2, СК-4
<b>Аттестация: экзамен, в т.ч.</b>			<b>36</b>	

## 4.2 Содержание и структура разделов учебного модуля

### УМ «КТ в графическом дизайне»

Раздел 1. Информация в художественно-изобразительной деятельности.

1.1 Общие и различия в процессе художественно-изобразительной деятельности и проектной деятельности с применением компьютерных технологий.

1.2 Визуальные коммуникации в художественно-творческой деятельности.

Визуальные коммуникации в педагогической деятельности.

1.3 Создание и обработка графической информации в художественно-творческой деятельности. Компьютерные технологии в процессе работы профессионального художника в различных направлениях изобразительного искусства и художника-педагога.

Раздел 2. Программное обеспечение в художественно-изобразительной деятельности.

2.1 Графические редакторы в художественно-изобразительной деятельности.

Принципы работы.

Назначение и выбор редакторов в зависимости от особенностей творческого процесса и задач художественного проектирования.

Достоинства и недостатки применения различного программного обеспечения в художественно-творческой деятельности. Дополнительное программное обеспечение в процессах художественного проектирования.

Раздел 3. Цвет в среде визуальных коммуникаций и компьютерных технологий

3.1. Цвет как средство коммуникации. Физика, физиология и психология восприятия цвета. История изучения механизмов восприятия. Особенности восприятия цвета в среде компьютерных технологий. Описание цвета в среде компьютерных технологий. Системы измерений цвета.

Раздел 4. Компьютерные технологии, основные технологические процессы, оборудование в работе художника.

4.1 Виды визуальных коммуникаций и средств информации, в создании которых используется труд художника. История развития и современность.

Профессия дизайнер. Направления дизайна.

4.2 Виды и способы печати. Полиграфия. Допечатная подготовка, печать, послепечатная обработка, оборудование. Концепции развития в будущем.

Место дизайнера в производственных процессах.

4.3 Графический дизайн и современное производство. Творческая и инженерная составляющая работы дизайнера. Продукт графического дизайна.

Основные направления развития компьютерных технологий.

Использование возможностей компьютерных технологий графического дизайна в педагогической деятельности.

Раздел 5. Особенности использования шрифтов в компьютерных технологиях.

5.1 Шрифты. История развития. Шрифт в компьютерных технологиях и в художественно-изобразительной деятельности. Особенности применения и «классические» правила. Компьютерные шрифт, виды, форматы и параметры. Использование в дизайне. Программы для работы со шрифтами.

Раздел 6. Выполнение заданий с использованием инструментов графического редактора Adobe Photoshop

6.1 Редактирование изображения на основе композиционной задачи. Использование инструментов изменения размера и разрешения. Удаление деталей. Размытие.

6.2 Редактирование портрета. Инструменты цветокоррекции, кисти. Форматы растрового изображения.

6.3 Редактирование изображения, пейзаж, натюрморт. Цветокоррекция, «обтравка», замена слоя. Изменение размера и разрешения. Прозрачность. Форматы растрового изображения. Шрифты в Photoshop.

Раздел 7. Выполнение заданий с использованием инструментов графического редактора CorelDraw.

7.1 Редактирование растровых изображений в Corel. Изменение размера, разрешения, цветокоррекция.

7.2 Редактирование векторных изображений в Corel.

«Отрисовка» растрового изображения. Абрис и контур. Трассировка.

7.3 Работа с текстом, шрифты в Corel. Шрифтовая композиция на тему «Осень».

7.4 Создание макета визитной карточки.

7.5 Создание макета афиши и приглашения. Фильтры Corel.

Календарный план, наименование разделов учебного модуля с указанием трудоемкости по видам учебной работы представлены в технологической карте учебного модуля (Приложение Б).

#### **4.3 Организация изучения учебного модуля**

УМ «КТ в графическом дизайне» состоит из семи разделов; это теоретические и практические занятия, на которых рассматриваются основные вопросы интеграции принципов художественно-изобразительной деятельности с использованием компьютерных технологий в процессе создания продукта графического дизайна в сфере визуальных коммуникаций.

Методические рекомендации по изучению учебного модуля: Приложение А и Б.

#### **5 Контроль и оценка качества освоения учебного модуля**

Контроль качества освоения студентами УЭМ и его составляющих осуществляется непрерывно в течение всего периода обучения с использованием балльно-рейтинговой системы (БРС).

Для оценки качества освоения модуля используются формы контроля: текущий – регулярно в течение всего семестра; рубежный (промежуточная аттестация) – на девятой неделе семестра; семестровый (промежуточная аттестация) – по окончании изучения УЭМ.

Оценка качества освоения модуля осуществляется с использованием фонда оценочных средств, разработанного для данного модуля, по всем формам контроля в соответствии с положением «Об организации учебного процесса по основным образовательным программам высшего профессионального образования» и положением о «Фонде оценочных средств».

Критерии оценки качества освоения студентами модуля «Компьютерные технологии в графическом дизайне»

6 семестр

Рубежная аттестация

- «удовлетворительно» – 62-87

- «хорошо» – 88-112

- «отлично» – 113-125 баллов

Промежуточная аттестация

- оценка «удовлетворительно» – 150-209

- оценка «хорошо» – 210-269

- оценка «отлично» – 270-300 баллов

Содержание видов контроля и их график отражены в технологической карте учебного модуля (ПРИЛОЖЕНИЕ Б).

#### **6 Учебно-методическое и информационное обеспечение учебного модуля.**

Представлено Картой учебно-методического обеспечения: Приложение В

#### **7 Материально-техническое обеспечение учебного модуля**

Образовательный процесс по УМ проводится в: аудитории для лекционных занятий, оборудованной мультимедиапроектором; компьютерном классе с доступом в Интернет и компьютерами с предустановленными графическими редакторами. Необходимо учитывать, что результатом работы над практическим заданием является макет выполненный «в материале», например, цветная печать, широкоформатная печать и т.д. Поэтому, необходимо предусмотреть возможность изготовления готовых образцов на собственном оборудовании или на заказ. Обязательно использование компьютерных технологий при организации коммуникации со студентами для представления информации, выдачи рекомендаций и консультирования по текущим вопросам (электронная почта, скайп или интернет-мессенджеры).

#### **Приложения (обязательные):**

А – Методические рекомендации для преподавателей и студентов по организации изучения учебного модуля

Б – Технологическая карта

В – Карта учебно-методического обеспечения УМ

Г – Паспорт компетенций

## Приложение А

### Методические рекомендации для преподавателей и студентов по организации изучения учебного модуля «Компьютерные технологии в графическом дизайне»

**Цели учебного модуля:** формирование у студентов базовых теоретических знаний и основных практических навыков в области графического дизайна — художественно-проектной деятельности по созданию эффективной визуально-коммуникативной среды с применением компьютерных технологий.

**Задачами УМ являются:**

- приобретение компетенций в сфересоздания визуальных коммуникаций;
- формирование навыков художественного проектирования и создания продукта графического дизайна с использованием компьютерных технологий.
- расширение возможностей художника-педагога в собственной художественно-творческой деятельности;

### Методические рекомендации для преподавателей по организации теоретической части УМ «Компьютерные технологии в графическом дизайне»:

1. Лекционные занятия по УМ «Компьютерные технологии в графическом дизайне» рекомендуется проводить для всей учебной группы в кабинете, оснащенном техническими средствами обучения для показа иллюстративного материала и лицензионным программным обеспечением (графическими редакторами).
2. Оборудование аудиторий к занятиям и количество рабочих мест должно соответствовать целям и задачам обучения специалистов данного профиля, занимаемым площадям и количеству студентов, а также учебной программе по УМ «Компьютерные технологии в графическом дизайне».
3. На занятиях следует использовать образцы работ известных мастеров зарубежного и отечественного изобразительного искусства, дизайна, работы студентов предшествующих выпусков из методического фонда кафедры.
4. Учебная литература, программы, наглядные пособия и другое учебно-методическое обеспечение должны отражать современные достижения в области истории, теории и методики преподавания.
5. Аудиторные занятия отводятся в основном:
  - лекциям и беседам по углублению теоретических знаний;
  - анализу текущих практических заданий с объяснением ошибок и причин их появления;
  - экскурсиям в организации, использующим в своей деятельности компьютерные технологии и производственные процессы на них основанные (типография, рекламное агентство, дизайн-бюро и т.д.).
6. Исследовательскую работу студентов рекомендуется проводить на основе образцов дизайна, музейных экспонатов, экспонатов художественных и полиграфических выставок и их изображений, что способствует повышению мотивации студентов к занятиям, к определению в выборе тем дипломных работ.

<b>УМ «Компьютерные технологии в графическом дизайне»:</b>		
Разделы	Часов ЛК	Задачи раздела
Раздел 1. Информация в художественно-изобразительной деятельности.	12	Выделение общего и различия в процессе художественно-изобразительной деятельности и проектной деятельности с применением компьютерных технологий. Определение понятий визуальные коммуникации в художественно-

		творческой деятельности, визуальные коммуникации в педагогической деятельности. Создание и обработка графической информации в художественно-творческой деятельности. Компьютерные технологии в процессе работы профессионального художника в различных направлениях изобразительного искусства и художника-педагога.
Раздел 2. Программное обеспечение в художественно-изобразительной деятельности.	4	Как применяются графические редакторы в художественно-изобразительной деятельности. Принципы работы. Назначение и выбор редакторов в зависимости от особенностей творческого процесса и задач художественного проектирования. Достоинства и недостатки применения различного программного обеспечения в художественно-творческой деятельности. Дополнительное программное обеспечение в процессах художественного проектирования.
Раздел 3. Цвет в среде визуальных коммуникаций и компьютерных технологий	4	Обоснование цвета как средства коммуникации. Физика, физиология и психология восприятия цвета. История изучения механизмов восприятия. Особенности восприятия цвета в среде компьютерных технологий. Описание цвета в среде компьютерных технологий. Системы измерений цвета.
Раздел 4. Компьютерные технологии, основные технологические процессы, оборудование в работе художника.	12	Виды визуальных коммуникаций и средств информации, в создании которых используется труд художника. История развития и современность. Профессия дизайнер. Направления дизайна. Виды и способы печати. Полиграфия. Допечатная подготовка, печать, послепечатная обработка, оборудование. Концепции развития в будущем. Место дизайнера в производственных процессах. Графический дизайн и современное производство. Творческая и инженерная составляющая работы дизайнера. Продукт графического дизайна. Основные направления развития компьютерных технологий. Использование возможностей компьютерных технологий графического дизайна в педагогической деятельности.
Раздел 5. Особенности использования шрифтов в компьютерных технологиях.	4	Шрифты. История развития. Шрифт в компьютерных технологиях и в художественно-изобразительной деятельности. Особенности применения и «классические» правила. Компьютерные шрифт, виды, форматы и параметры. Использование в дизайне. Программы для работы со шрифтами.

**Методические рекомендации для преподавателей по организации практической части УМ «Компьютерные технологии в графическом дизайне»:**

Следует учитывать, что уровень начальной подготовки студентов в области информатики и компьютерных технологий неоднороден. Поэтому, необходимо предусмотреть возможность выполнения практических заданий разного уровня сложности — от простых, предполагающих постепенное овладение инструментами графического редактора, до более сложных — создания оригинал-макетов на основе хорошего знания программ.

Работа в компьютерном классе предполагает наличие в нём компьютеров, по своей конфигурации имеющих возможность для работы с графическими редакторами. Доступность ПК в домашних условиях сегодня, компьютерных классов является основанием для разработки комплекса домашних заданий.

Не все практические занятия должны проходить в компьютерном классе, где группа делится на подгруппы для обеспечения процесса индивидуальной работы со студентами. Задания, связанные с созданием оригинал-макетов открытки, визитки, шрифтовой композиции и т.д. на основе законов художественной композиции и в соответствии с правилами, принятыми в области компьютерных технологий, предпочтительнее, в основном, проводить как самостоятельную работу вне стен вуза, т.к. одной из целей данного курса является подготовка студентов к самостоятельной работе в сфере компьютерных технологий графического дизайна с использованием персонального компьютера и свободно распространяемого или лицензионного программного обеспечения.

Необходимо учитывать, что результатом работы над практическим заданием является макет выполненный «в материале», например, цветная печать, широкоформатная печать и т.д. Поэтому, желательно предусмотреть возможность изготовления или использования готовых образцов — цветной печати.

Работа над практическими заданиями в компьютерном классе должна предусматривать возможность свободного доступа к сети Интернет. Обязательно использование компьютерных технологий при организации дистанционной коммуникации со студентами для представления информации, выдачи рекомендаций и консультирования по текущим вопросам (электронная почта).

## Методические рекомендации для СРС студентов по изучению УМ «Компьютерные технологии в графическом дизайне»

**Цели учебного модуля:** формирование у студентов базовых теоретических знаний и основных практических навыков в области графического дизайна — художественно-проектной деятельности по созданию эффективной визуально-коммуникативной среды с применением компьютерных технологий.

**Задачами УМ являются:**

- приобретение компетенций в сфересоздания визуальных коммуникаций;
- формирование навыков художественного проектирования и создания продукта графического дизайна с использованием компьютерных технологий.
- расширение возможностей художника-педагога в собственной художественно-творческой деятельности;

**Методические рекомендации по теоретической части самостоятельной работы студентов:**

Для подготовки к занятиям по УМ «Компьютерные технологии в графическом дизайне» необходимо пользоваться как учебной литературой по графическому дизайну, как виду искусства, так и литературой по компьютерным технологиям, печатным средствам информации, полиграфии, учебникам по обучению работе с графическими редакторами. Уровень усвоения материала теоретической части УМ определяется в период рубежной аттестации на коллоквиуме, который представляет собой промежуточный «мини-экзамен» проводимый в виде коллективного обсуждения подготовленных преподавателем вопросов (9 неделя).

Примерные задания из фонда оценочных средств. Коллоквиум.

1. Каковы особенности композиции в графическом дизайне?
2. Что такое «продукт графического дизайна»?
3. Что такое графический дизайн?
4. Что такое полиграфия?
5. Какие виды печати вы знаете?
6. Для чего используется послепечатная обработка в полиграфии?
7. Для чего нужны в педагогической деятельности компетенции КТ графического дизайна?
8. Как называется цветовая модель разработанная для визуального сравнения цветов в полиграфии и дизайне?
9. Каковы особенности применения шрифтов в компьютерных технологиях?
10. Как можно охарактеризовать профессию дизайнера сегодня?
11. Какие устройства для контроля и измерения цвета вы знаете?
12. Каково место художника (дизайнера) в современных полиграфических процессах?

<b>УМ «Компьютерные технологии в графическом дизайне»:</b>		
Разделы	Часов ПЗ и ауд. СРС	Задачи раздела
Раздел 1. Информация в художественно-изобразительной деятельности.	6	Выделение общего и различия в процессе художественно-изобразительной деятельности и проектной деятельности с применением компьютерных технологий. Определение понятий визуальные коммуникации в художественно-творческой деятельности, визуальные коммуникации в педагогической деятельности. Создание и обработка графической информации в

		художественно-творческой деятельности. Компьютерные технологии в процессе работы профессионального художника в различных направлениях изобразительного искусства и художника-педагога.
Раздел 2. Программное обеспечение в художественно-изобразительной деятельности.	2	Как применяются графические редакторы в художественно-изобразительной деятельности. Принципы работы. Назначение и выбор редакторов в зависимости от особенностей творческого процесса и задач художественного проектирования. Достоинства и недостатки применения различного программного обеспечения в художественно-творческой деятельности. Дополнительное программное обеспечение в процессах художественного проектирования.
Раздел 3. Цвет в среде визуальных коммуникаций и компьютерных технологий	2	Обоснование цвета как средства коммуникации. Физика, физиология и психология восприятия цвета. История изучения механизмов восприятия. Особенности восприятия цвета в среде компьютерных технологий. Описание цвета в среде компьютерных технологий. Системы измерений цвета.
Раздел 4. Компьютерные технологии, основные технологические процессы, оборудование в работе художника.	6	Виды визуальных коммуникаций и средств информации, в создании которых используется труд художника. История развития и современность. Профессия дизайнер. Направления дизайна. Виды и способы печати. Полиграфия. Допечатная подготовка, печать, послепечатная обработка, оборудование. Концепции развития в будущем. Место дизайнера в производственных процессах. Графический дизайн и современное производство. Творческая и инженерная составляющая работы дизайнера. Продукт графического дизайна. Основные направления развития компьютерных технологий. Использование возможностей компьютерных технологий графического дизайна в педагогической деятельности.
Раздел 5. Особенности использования шрифтов в компьютерных технологиях.	2	Шрифты. История развития. Шрифт в компьютерных технологиях и в художественно-изобразительной деятельности. Особенности применения и «классические» правила. Компьютерные шрифт, виды, форматы и параметры. Использование в дизайне. Программы для работы со шрифтами.

### Методические рекомендации по практической части самостоятельной работы студентов:

В течение семестра выполняются практические задания по созданию несложных электронных макетов, связанные с определенной темой. Задания являются не только упражнениями по освоению инструментов конкретного графического редактора, но и основаны на определенном замысле, в первых заданиях — простом, предполагающем грамотную компоновку изображений, а в заключительных (выполнение макета афиши, приглашения) — более сложном, основанном на авторской идее.

Необходимой стадией работы является «сбор аналогов» — изучение информации по теме композиционного задания, изучения опыта мастеров, работавших в данном жанре (например, в жанре плаката). Для этого необходимо посещать тематические выставки изобразительного искусства, полиграфические выставки. Определенное количество информации можно найти в Интернете, на сайтах музеев, выставочных залов в специализированных группах социальных сетей.

Одной из практических задач модуля является не только овладение навыками работы инструментами графических редакторов, но и использование программ от самостоятельной установки и настройки программы до завершающей стадии — подготовки макета к «печати» в соответствии со стандартными техническими требованиями типографии. В связи с этим необходимо выполнение определенного количества внеаудиторных самостоятельных заданий с использованием лицензионных или бесплатных тестовых версий графических редакторов.

УМ «КТ в графическом дизайне»		
Разделы	Часов ПЗ и ауд.СРС	Задачи раздела
Раздел 6. Выполнение заданий с использованием инструментов графического редактора Adobe Photoshop	12	Приобретение навыков редактирования изображений на основе простой композиционной задачи. Использование инструментов изменения размера и разрешения. Удаление деталей, штамп. Размытие. Редактирование портрета. Инструменты цветокоррекции, кисти. Форматы растрового изображения. Редактирование изображения, пейзаж, натюрморт. Цветокоррекция, «обтравка», замена слоя. Изменение размера и разрешения. Прозрачность. Форматы растрового изображения, шрифты в Photoshop.
Раздел 7. Выполнение заданий с использованием инструментов графического редактора CorelDraw.	24	Приобретение навыков редактирования растровых изображений в Corel. Изменение размера, разрешения, цветокоррекция. Редактирование векторных изображений в Corel. «Отрисовка» растрового изображения. Абрис и контур. Трассировка. Работа с текстом, шрифты в Corel. Шрифтовая композиция на тему «Осень». Создание макета визитной карточки. Создание макета афиши и приглашения. Фильтры, кисти и др. в Corel.

Основной задачей практических заданий в УМ Компьютерные технологии в графическом дизайне является их выполнение на основе интеграции особенностей художественной композиции, практических навыков работы в графических редакторах и соблюдения технологических требований к оригинал-макету. Под технологическими требованиями имеются

ввиду нестандартные требования, предъявляемые к оригинал-макетам в полиграфии: размер и разрешение изображения, формат файла, переводение шрифта в «кривые» и т.д.

#### Критерии оценки практического задания

«5» — 90-100% от кол-ва баллов на задание	Если макет грамотно скомпонован, для его создания правильно выбраны и применены необходимые инструменты программы, макет сделан с соблюдением всех технологических требований.
«4» — 70-89% от кол-ва баллов на задание	Если макет грамотно скомпонован, для его создания правильно выбраны и применены необходимые инструменты программы, но не все технологические требования выполнены.
«3» — 50-69% от кол-ва баллов на задание	Если макет грамотно скомпонован, для его создания правильно выбраны и применены необходимые инструменты программы, но не выполнены технологические требования.

Основанием для снижения оценки является невыполнение таких требований, как несоответствие размера изображения заданному, несоответствие разрешения изображения заданному, несоответствие формата файла заданному, шрифты не переведенные в «кривые», не «склеенные» слои в файле, некачественно отрисованное или вырезанное изображение и т.д.

## ПриложениеБ

### Технологическая карта учебного модуля УМ «Компьютерные технологии в графическом дизайне» семестр 6, ЗЕТ6, вид аттестационных экзаменов, академических часов 216, баллов рейтинга 300

№ и наименование раздела учебного модуля, КП/КР	№ неде- ли сем.	Трудоемкость, ак. час					СРС	Форма текущего контроля успе- в. (в соотв. С пас- портом ФОС)	Мак- сим. Кол- во баллов рейтинга
		Аудиторные занятия							
		ЛЕ К	ПЗ	ЛР	АСРС в т.ч.				
<b>УМ «Компьютерные технологии в графическом дизайне»</b>		36	54		18	126		300	
<b>Раздел 1. Информационно-художественно-образовательная деятельность.</b>								25	
1.1 Общее и различия в процессе художественно-образовательной деятельности и проектной деятельности с применением компьютерных технологий.	1	4	2		2		Коллоквиум		
1.2 Визуальные коммуникации в художественно-творческой деятельности. Визуальные коммуникации в педагогической деятельности.	2	4	2		2				
1.3 Создание и обработка графической информации в художественно-творческой деятельности.	3	4	2		2				
<b>Раздел 2. Программное обеспечение в художественно-образовательной деятельности.</b>								25	
2.1 Графические редакторы в художественно-образовательной деятельности.	4	4	2		2		Коллоквиум		
<b>Раздел 3. Цвет в среде визуальных коммуникаций и компьютерных технологий</b>	5	4	2		2		Коллоквиум	25	
3.1. Цвет как средство коммуникации.									
<b>Раздел 4. Компьютерные технологии, основные технологические процессы, оборудование в работе художника.</b>								25	
4.1 Виды визуальных коммуникаций и средств информации, в создании которых используется труд художника.	6	4	2		2		Коллоквиум		
4.2 Виды и способы печати. Полиграфия.	7	4	2		2				
4.3 Графический дизайн и современное производство.	8	4	2		2				
<b>Раздел 5. Особенности использования шрифтов в компьютерных технологиях.</b>							Коллоквиум	25	

5.1 Шрифты. История развития. Шрифт в компьютерных технологиях и в художественно-изобразительной деятельности.	9	4	2		2			
<b>Раздел 6.</b> Выполнение заданий с использованием инструментов графического редактора AdobePhotoshop								
6.1 Редактирование изображения на основе композиционной задачи.	10		4			10	Творческое задание	15
6.2 Редактирование портрета. Инструменты цветокоррекции, кисти. Форматы растрового изображения.	11		4			10	Творческое задание	15
6.3 Редактирование изображения, пейзаж, натюрморт. Цветокоррекция, «обтравка», замена слоя. Изменение размера и разрешения. Прозрачность. Форматы растрового изображения.шрифты в Photoshop.	12		4			10	Творческое задание	15
<b>Раздел 7.</b> Выполнение заданий с использованием инструментов графического редактора CorelDraw.								
7.1 Редактирование растровых изображений в Corel. Изменение размера, разрешения, цветокоррекция.	13		4			10	Творческое задание	15
7.2 Редактирование векторных изображений в Corel. «Отрисовка» растрового изображения. Абрис и контур. Трассировка.	14		4			10	Творческое задание	15
7.3 Работа с текстом, шрифты в Corel.Шрифтовая композиция на тему «Осень».	15		4			10	Творческое задание	15
7.4 Создание макета визитной карточки.	16		4			10	Творческое задание	15
7.5 Создание макета афиши и приглашения.	17-18		8			20	Творческое задание	20
<b>Аттестация экзамен</b>						36		50
<b>Итого:</b>		<b>36</b>	<b>54</b>		18	<b>126</b>		<b>300</b>

Критерии оценки качества освоения студентами модуля «Компьютерные технологии в графическом дизайне»

Рубежная аттестация

- «удовлетворительно» – 62-87

- «хорошо» – 88-112

- «отлично»– 113-125 баллов

Промежуточная аттестация

- оценка «удовлетворительно»– 150-209
- оценка «хорошо» – 210-269
- оценка «отлично» – 270-300 баллов

Экзамен

- оценка «удовлетворительно» – 25-34
- оценка «хорошо» – 35-44
- оценка «отлично»– 45-50 баллов

## Приложение В

### Карта учебно-методического обеспечения

#### УМ «Компьютерные технологии в графическом дизайне»

Направление 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) Профили «Изобразительное искусство» и «Дополнительное образование: декоративно-прикладное искусство»

Формы обучения **дневная**

**Курс 3 Семестр 6**

Часов: всего: **216** ч, лекций **18** практ. зан. **72** ч, внеаудиторных СРС **126** ч.

Обеспечивающая кафедра **ИЗИиМП**

Таблица 1- Обеспечение модуля учебными изданиями

Библиографическое описание* издания (автор, наименование, вид, место и год издания, кол. стр.)	Кол. экз. в библ. НовГУ	Наличие в ЭБС
Учебники и учебные пособия		
1. Заёнчик В. М. Основы творческо-конструкторской деятельности: предметная среда и дизайн : учебник для студ. высш. учеб. заведений / В. М. Заёнчик, А. А. Карачёв, В. Е. Шмелёв. — М.: Издательский центр «Академия», 2006.	20	
2. Куманин В.И., Лобацкая Р.М., Черных М.М. /Дизайн. История, современность, перспективы/ Издательство: Аванта+. 2011	7	
3. Курушин, В.Д. /Графический дизайн и реклама: Самоучитель /Москва/ ДМК Пресс /2008. – 272 с.	1	
Учебно-методические издания		
1 Рабочая программа (Поровский А.Г.. – НовГУ, 2015. – 26 с.)	1	
2 Поровский А.Г. Разработка логотипа и фирменного стиля на занятиях по графическому дизайну: учебно-методическое пособие / А.Г. Поровский; НовГУ им. Ярослава Мудрого. - Великий Новгород, 2011. – 36 с.	10	

Таблица 2 – Информационное обеспечение модуля

Название программного продукта, интернет-ресурса	Электронный адрес	Примечание
Инженерная и компьютерная графика. Большаков В.П., Тозик В.Т., Чагина А.В. Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2013 г. , 288 с..	<a href="http://ibooks.ru/reading.php?productid=333715">http://ibooks.ru/reading.php?productid=333715</a>	
Реклама в коммуникационном процессе. Ягодкина М. В., Иванова А. П., Сластушинская М. М. Санкт-Петербург: Питер, 2014 г. , 304 с.	<a href="http://ibooks.ru/reading.php?productid=335002">http://ibooks.ru/reading.php?productid=335002</a>	

Библиографическое описание* издания (автор, наименование, вид, место и год издания, кол. стр.)	Кол. экз. в библ. НовГУ	Наличие в ЭБС
1 Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования: учебное пособие для вузов. – М. : Юнити-Дана, 2009 . – 239 с	3	
2 Васин, С. А. Проектирование в графическом дизайне. Учебник для ву-зов / С. А. Васин, А. Ю. Талащук, Ю.В. Назаров. – М.: Машиностроение, 2006. – 320 с.	1	
3 Глазычев В. Л. О дизайне. Очерки по теории и практике дизайна на Западе. М.: Искусство, 2003	1	
4 Ермолаева Л.П. Основы дизайнерского искусства: декоративная живопись, графика, рисунок фигуры человека. [Текст] / Л.П. Ермолаева. Учебное пособие для студентов – дизайнеров. М.: «Издательство Гном и Д», 2009. – 120 с..	2	
5 Кнабе, Г. А. Энциклопедия дизайнера печатной продукции / Г. А. Кнабе.	1	
6 Михайлов С.М. История дизайна. Крат.курс Издательство: Союз дизайнеров России Год: 2004. -270 с.	1	
7 Ньюарк, К. Что такое графический дизайн? / Квентин Ньюарк ; пер. с англ. И. В. Павловой. - М. : АСТ ; Астрель, 2005. - 255 с.	3	

Действительно для учебного года 2018 / 2018 уч. г.

Зав. кафедрой *[подпись]* *[И.О.Таровица]*  
подпись И.О.Фамилия

17 мая 2018 г.

СОГЛАСОВАНО

НБ НовГУ:

*[подпись]*  
должность

*[подпись]*  
подпись



Действительно для учебного года 2018/2019

Зав. кафедрой *[подпись]* *[И.О.Таровица]*  
подпись И.О.Фамилия

16 мая 2018 г.

Действительно для учебного года 2019/2020

Зав. кафедрой

*[подпись]*  
подпись

П.А.Петряков

И.О.Фамилия

10 июня 2019 г.