

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

УТВЕРЖДАЮ  
Директор ИИПО  
  
А.Г. Ширин  
«20» 11 2020 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
учебной дисциплины

**Компьютерные технологии в графическом дизайне**

по направлению подготовки

**44.03.05** Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

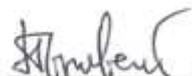
Профиль

Изобразительное искусство и дополнительное образование: декоративно-прикладное искусство

СОГЛАСОВАНО  
Начальник отдела обеспечения  
деятельности ИИПО

  
А.Н. Колпакова  
«20» 10 2020 г.

Разработал  
Доцент кафедры ТХО

  
А.Г. Поровский  
«10» октябре 2020 г.

Принято на заседании кафедры ТХО  
Протокол № \_\_\_ от «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2020г.

Заведующий кафедрой  
П.А. Петряков

«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2020 г.

## 1 Цели и задачи освоения учебной дисциплины

Цель освоения учебной дисциплины: 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.

Задачи:

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

## 2 Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина относится к формируемой участниками образовательных отношений части учебной плана основной профессиональной образовательной программы направления подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) и направленности (профилю) Изобразительное искусство и дополнительное образование: декоративно-прикладное искусство (далее – ОПОП). В качестве входных требований выступают сформированные ранее компетенции обучающихся, приобретенные ими в рамках следующих дисциплин (модулей, практик): «Основы рисунка и живописи», «Композиция», «Рисунок и живопись», «Иностранный язык» и др. Освоение учебной дисциплины (дисциплины) является компетентностным ресурсом для дальнейшего изучения следующих дисциплин (модулей, практик): «Графический дизайн», «Методика обучения изобразительному и декоративно-прикладному искусству», «Педагогическая практика» и других.

## 3 Требования к результатам освоения учебной дисциплины

Перечень компетенций, которые формируются в процессе освоения учебной дисциплины:

*Универсальные компетенции:*

УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач.

*Профессиональные компетенции:*

ПК-3 Способен использовать теоретические основы изобразительного искусства (по видам) в художественно-творческой и педагогической деятельности.

ПК-5 Способен вести самостоятельную художественно-творческую деятельность в области изобразительного и декоративно прикладного искусства.

Результаты освоения учебной дисциплины представлены в таблице 1.

Таблица 1 Результаты освоения учебной дисциплины:

Код и наименование компетенции	Результаты освоения учебной дисциплины (индикаторы достижения компетенций)		
УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач.	УК-1.1 Знает особенности систематизации информации, полученной из разных источников и методы ее критического анализа;	УК-1.2 Умеет выявлять системные связи и отношения между изучаемыми явлениями, процессами, практиками и определять противоречия, возникающие в дан-	УК-1.3 Владеет навыками анализа и синтеза научной информации; навыками логической аргументации выводов и суждений в решении профессиональных

		ных связях и отношениях; применять системный подход в интеллектуальной деятельности;	задач.
<b>ПК-3</b> Способен использовать теоретические основы изобразительного искусства (по видам) в художественно-творческой и педагогической деятельности.	<b>ПК-3.1</b> Знает особенности дизайна, как вида искусства, знает область применения дизайна, как вида искусства, необходимость его изучения в рамках образовательной программы;	<b>ПК-3.2</b> Умеет определять основные периоды развития вида искусства, умеет объяснить связь изучения дизайна, как вида изобразительного искусства, естественных и технических наук;	<b>ПК-3.3</b> Владеет навыками в определении средств выразительности, материалов, инструментов техник и технологий, понимание композиционных принципов создания художественного произведения в дизайне и графическом дизайне;
<b>ПК-5</b> Способен вести самостоятельную художественно-творческую деятельность в области изобразительного и декоративно прикладного искусства.	<b>ПК-5.1</b> Знает законы, правила, приемы работы, особенности художественной композиции в графическом дизайне; знает терминологию, и принципы создания композиции в графическом дизайне;	<b>ПК-5.2</b> Умеет показать связь законов художественной композиции с законами естественных наук; умеет объяснить значение художественного образа в творческой деятельности и в изобразительном искусстве, в частности;	<b>ПК-5.3</b> Владеет методикой работы над композицией, материалами, инструментами, техниками и технологиями графического дизайна;

## 4 Структура и содержание учебной дисциплины

### 4.1 Трудоемкость учебной дисциплины

4.1.1 Трудоемкость учебной дисциплины для очной формы обучения представлена в таблице 2.

Таблица 2. Трудоемкость учебной дисциплины для очной формы обучения:

Части учебной дисциплины	Всего	Распределение по семестрам	
		3 семестр	4 семестр
1. Трудоемкость учебной дисциплины (дисциплины) в зачетных единицах (ЗЕТ)	5	3	2
2. Контактная аудиторная работа в академических часах (АЧ)	90	54	36
3. Курсовая работа/курсовой проект (АЧ) (при наличии)		-	-
4. Внеаудиторная СРС в академических часах (АЧ)	90	54	36
5. Промежуточная аттестация (зачет; дифференцированный зачет; экзамен) (АЧ)	зач	зач	зач

### 4.2 Содержание учебной дисциплины

Раздел 1. Информация в художественно-изобразительной деятельности.

1.1 Общее 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. Использование программного обеспечения в художественно-изобразительной деятельности.

2.1 Графические редакторы в художественно-изобразительной деятельности.

2.2 Принципы работы с графической информацией в среде компьютерных технологий.

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

Раздел 3. Компьютерные технологии, основные технологические процессы, оборудование в работе художника.

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

Профессия дизайнер. Направления дизайна.

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

Место дизайнера в производственных процессах.

3.3 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 4. Цвет в среде визуальных коммуникаций и среде компьютерных технологий

4.1. Цвет как средство коммуникации. Физика, физиология и психология восприятия цвета. История изучения механизмов восприятия.

4.2 Особенности восприятия цвета в среде компьютерных технологий. Описание цвета в среде компьютерных технологий. Системы измерений цвета.

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 Corel Draw.

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.

### 4.3 Трудоемкость разделов учебной дисциплины и контактной работы

Таблица 3. Трудоемкость учебной дисциплины.

№	Наименование разделов (тем) учебной дисциплины, УЭМ, наличие КП/КР	Контактная работа (в АЧ)				Внеауд. СРС (в АЧ)	Формы текущего контроля
		Аудиторная			В т.ч. СРС		
		ЛЕК	ПЗ	ЛР			
<b>Раздел 1. Информация в художественно-изобразительной деятельности.</b>							
1.1	Общее и различия в процессе художественно-изобразительной деятельности и проектной деятельности с применением компьютерных технологий.	2	4			6	Коллоквиум
1.2	Визуальные коммуникации в художественно-творческой деятельности. Визуальные коммуникации в педагогической деятельности.	2	4			6	
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.	2	4		3	6	
<b>Раздел 2. Использование программного обеспечения в художественно-изобразительной деятельности.</b>							
2.1	Графические редакторы в художественно-изобразительной деятельности.	2	4			6	Коллоквиум
2.2	Принципы работы с графической информацией в среде компьютерных технологий.	2	4			6	
2.3	Назначение и выбор редакторов в зависимости от особенностей творческого процесса и задач художественного проектирования.	2	4		3	6	
<b>Раздел 3. Компьютерные технологии, основные технологические процессы, оборудование в работе художника.</b>							
3.1	Виды визуальных коммуникаций и средств информации, в создании которых используется труд художника. История развития и современность. Профессия дизайнер. Направления дизайна.	2	4			6	Коллоквиум
3.2	Виды и способы печати. Полиграфия. Допечатная подготовка, печать, послепечатная обработка, оборудование. Концепции развития в будущем. Место дизайнера в производственных процессах.	2	4			6	
3.3	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.	2	4		3	6	
	Зачет						
		18	36		9	54	
<b>Раздел 4. Цвет в среде визуальных коммуникаций и среде компьютерных технологий</b>							
4.1	Цвет как средство коммуникации. Физика, физиология и психология восприятия цвета. История изучения механизмов восприятия.	3					Коллоквиум

4.2	Особенности восприятия цвета в среде компьютерных технологий. Описание цвета в среде компьютерных технологий. Системы изменений цвета.	3					
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.	3	3			3	Коллоквиум Творческое задание
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.		3			3	Творческое задание
6.2	Редактирование портрета. Инструменты цветокоррекции, кисти. Форматы растрового изображения.		3			3	Творческое задание
6.3	Редактирование изображения, пейзаж, натюрморт. Цветокоррекция, «обтравка», замена слоя. Изменение размера и разрешения. Прозрачность. Форматы растрового изображения. шрифты в Photoshop.		3			3	Творческое задание
Раздел 7. Выполнение заданий с использованием инструментов графического редактора Corel Draw.							
7.1	Редактирование растровых изображений в Corel. Изменение размера, разрешения, цветокоррекция.		3			3	Творческое задание
7.2	Редактирование векторных изображений в Corel. «Отрисовка» растрового изображения. Абрис и контур. Трассировка.		3			3	Творческое задание
7.3	Работа с текстом, шрифты в Corel. Шрифтовая композиция на тему «Осень».		3			3	Творческое задание
7.4	Создание макета визитной карточки.		3		3	6	Творческое задание
7.5	Создание макета афиши и приглашения.		3		3	9	Творческое задание
	Промежуточная аттестация	Зачет					
		9	27		6	36	
	<b>ИТОГО</b>	27	63		15	90	

#### 4.4 Лабораторные работы и курсовые работы/курсовые проекты

4.4.1 Перечень тем лабораторных работ:

Лабораторные работы не предусмотрены учебным планом.

4.4.2 Примерные темы курсовых работ/курсовых проектов:

Курсовые работы/курсовые проекты не предусмотрены учебным планом.

## 5 Методические рекомендации по организации освоения учебной дисциплины

Таблица 4. Методические рекомендации по организации лекций.

№	Темы лекционных занятий (форма проведения)	Трудоемкость в АЧ
1.	Общее и различия в процессе художественно-изобразительной деятельности и проектной деятельности с применением компьютерных технологий (информационная лекция).	2
2.	Визуальные коммуникации в художественно-творческой деятельности. Визуальные коммуникации в педагогической деятельности (лекция-визуализация).	2
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 (лекция-визуализация).	2
4.	Графические редакторы в художественно-изобразительной деятельности (информационная лекция).	2
5.	Принципы работы с графической информацией в среде компьютерных технологий (лекция-визуализация).	2
6.	Назначение и выбор редакторов в зависимости от особенностей творческого процесса и задач художественного проектирования (лекция-визуализация).	2
7.	Виды визуальных коммуникаций и средств информации, в создании которых используется труд художника. История развития и современность. Профессия дизайнер. Направления дизайна (лекция-визуализация).	2
8.	Виды и способы печати. Полиграфия. Допечатная подготовка, печать, послепечатная обработка, оборудование. Концепции развития в будущем. Место дизайнера в производственных процессах (лекция-визуализация).	2
9.	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 (лекция-визуализация).	2
10.	Цвет как средство коммуникации. Физика, физиология и психология восприятия цвета. История изучения механизмов восприятия (проблемная лекция).	3
11.	Особенности восприятия цвета в среде компьютерных технологий. Описание цвета в среде компьютерных технологий. Системы измерений цвета (лекция-визуализация).	3
12.	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 (проблемная лекция).	3
	<b>ИТОГО</b>	<b>27</b>

Таблица 5. Методические рекомендации по организации практических занятий.

№	Темы практических занятий (форма проведения)	Трудоемкость в АЧ
1.	Общее и различия в процессе художественно-изобразительной деятельности и проектной деятельности с применением компьютерных технологий (упражнения в работе с графической информацией)	4
2.	Визуальные коммуникации в художественно-творческой деятельности. Визуальные коммуникации в педагогической деятельности (упражнения в работе с графической информацией)	4
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 (упражнения в работе с графической информацией)	4
4.	Графические редакторы в художественно-изобразительной деятельности (упражнения в работе с графическими редакторами)	4
5.	Принципы работы с графической информацией в среде компьютерных технологий (упражнения в работе с графической информацией) (упражнения в работе с графическими редакторами)	4
6.	Назначение и выбор редакторов в зависимости от особенностей творческого процесса и задач художественного проектирования. (упражнения в работе с графическими редакторами)	4
7.	Виды визуальных коммуникаций и средств информации, в создании которых используется труд художника. История развития и современность. Профессия дизайнер. Направления дизайна. (упражнения в работе с графическими редакторами)	4
8.	Виды и способы печати. Полиграфия. Допечатная подготовка, печать, послепечатная обработ-	4

	ка, оборудование. Концепции развития в будущем. Место дизайнера в производственных процессах. (упражнения в работе с графическими редакторами)	
9.	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. (упражнения в работе с графическими редакторами)	4
10.	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. (упражнения в работе с инструментами работы со шрифтами)	3
11.	Редактирование изображения на основе композиционной задачи. Использование инструментов изменения размера и разрешения. Удаление деталей. Размытие, (упражнения в работе с инструментами графического редактора)	3
12.	Редактирование портрета. Инструменты цветокоррекции, кисти. Форматы растрового изображения (творческое задание)	3
13.	Редактирование изображения, пейзаж, натюрморт. Цветокоррекция, «обтравка», замена слоя. Изменение размера и разрешения. Прозрачность. Форматы растрового изображения. шрифты в Photoshop (творческое задание)	3
14.	Редактирование растровых изображений в Corel. Изменение размера, разрешения, цветокоррекция (творческое задание)	3
15.	Редактирование векторных изображений в Corel. «Отрисовка» растрового изображения. Абрис и контур. Трассировка (творческое задание)	3
16.	Работа с текстом, шрифты в Corel. Шрифтовая композиция на тему «Осень» (творческое задание)	3
17.	Создание макета визитной карточки (творческое задание)	3
18.	Создание макета афиши и приглашения. (творческое задание)	3
	<b>ИТОГО</b>	<b>63</b>

## **6 Фонд оценочных средств учебной дисциплины**

Фонд оценочных средств представлен в Приложении А.

## **7 Условия освоения учебной дисциплины**

### **7.1 Учебно-методическое обеспечение**

Учебно-методического обеспечение учебной дисциплины представлено в Приложении Б.

### **7.2 Материально-техническое обеспечение**

Таблица 6. Материально-техническое обеспечение.

<i>№</i>	<i>Требование к материально-техническому обеспечению</i>	<i>Наличие материально-технического оборудования и программного обеспечения</i>
1.	Наличие специальной аудитории	Компьютерный класс
2.	Мультимедийное оборудование	Проектор, компьютер, экран, интерактивная доска
3.	Программное обеспечение	Графические редакторы Adobe Photoshop, Corel Draw

Приложение А  
(обязательное)

**Фонд оценочных средств**  
**учебной дисциплины Компьютерные технологии в графическом дизайне**

**1 Структура фонда оценочных средств**

Фонд оценочных средств состоит из двух частей:

а) открытая часть - общая информация об оценочных средствах (название оценочных средств, проверяемые компетенции, баллы, количество вариантов заданий, методические рекомендации для применения оценочных средств и пр.), которая представлена в данном документе, а также те вопросы и задания, которые могут быть доступны для обучающегося;

б) закрытая часть - фонд вопросов и заданий, которая не может быть заранее доступна для обучающихся (экзаменационные билеты, вопросы к контрольной работе и пр.) и которая хранится на кафедре.

**2 Перечень оценочных средств текущего контроля и форм промежуточной аттестации**

Таблица А.1 Перечень оценочных средств

№	Оценочные средства для текущего контроля	Разделы (темы) учебной дисциплины	Баллы	Проверяемые компетенции
1.	Коллоквиум	1.1 Общее и различия в процессе художественно-изобразительной деятельности и проектной деятельности с применением компьютерных технологий.	15	УК-1
2.		1.2 Визуальные коммуникации в художественно-творческой деятельности. Визуальные коммуникации в педагогической деятельности.	15	УК-1
3.		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.	15	УК-1
4.	Коллоквиум	2.1 Графические редакторы в художественно-изобразительной деятельности.	15	УК-1
5.		2.2 Принципы работы с графической информацией в среде компьютерных технологий.	15	УК-1
6.		2.3 Назначение и выбор редакторов в зависимости от особенностей творческого процесса и задач художественного проектирования.	15	УК-1
7.	Коллоквиум	3.1 Виды визуальных коммуникаций и средств информации, в создании которых используется труд художника. История развития и современность. Профессия дизайнер. Направления дизайна.	20	УК-1
8.		3.2 Виды и способы печати. Полиграфия. Допечатная подготовка, печать, послепечатная обработка, оборудование. Концепции развития в будущем. Место дизайнера в производственных процессах.	20	УК-1
9.		3.3 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.	20	УК-1
<i>Промежуточная аттестация</i>				
	Зачет		-	
	Итого		150	
10.	Коллоквиум	4..1 Цвет как средство коммуникации. Физика, физиоло-	5	УК-1

		гия и психология восприятия цвета. История изучения механизмов восприятия.		
11.		4.2 Особенности восприятия цвета в среде компьютерных технологий. Описание цвета в среде компьютерных технологий. Системы измерений цвета.	5	УК-1
12.	Коллоквиум	5.1 Шрифты. История развития. Шрифт в компьютерных технологиях и в художественно-образительной деятельности. Особенности применения и «классические» правила. Компьютерные шрифт, виды, форматы и параметры. Использование в дизайне. Программы для работы со шрифтами.	5	УК-1
13.	Творческое задание	6.1 Редактирование изображения на основе композиционной задачи. Использование инструментов изменения размера и разрешения. Удаление деталей. Размытие.	5	ПК-3, ПК-5
14.	Творческое задание	6.2 Редактирование портрета. Инструменты цветокоррекции, кисти. Форматы растрового изображения.	5	ПК-3, ПК-5
15.	Творческое задание	6.3 Редактирование изображения, пейзаж, натюрморт. Цветокоррекция, «обтравка», замена слоя. Изменение размера и разрешения. Прозрачность. Форматы растрового изображения. шрифты в Photoshop.	10	ПК-3, ПК-5
17.	Творческое задание	7.1 Редактирование растровых изображений в Corel. Изменение размера, разрешения, цветокоррекция.	10	ПК-3, ПК-5
18.	Творческое задание	7.2 Редактирование векторных изображений в Corel. «Отрисовка» растрового изображения. Абрис и контур. Трасировка.	10	ПК-3, ПК-5
19.	Творческое задание	7.3 Работа с текстом, шрифты в Corel. Шрифтовая композиция на тему «Осень».	10	ПК-3, ПК-5
20.	Творческое задание	7.4 Создание макета визитной карточки.	10	ПК-3, ПК-5
21.	Творческое задание	7.5 Создание макета афиши и приглашения.	20	ПК-3, ПК-5
<i>Промежуточная аттестация</i>				
	Зачет		-	
			100	
	<b>ИТОГО</b>		<b>250</b>	

### 3 Рекомендации к использованию оценочных средств

Таблица А.2 Коллоквиум

<i>Критерии оценки</i>	<i>Количество вариантов заданий</i>	<i>Количество вопросов</i>
1. Студент демонстрирует полное знание теории, содержания, логической структуры раздела,	По количеству студентов	12
2. Знание специальной терминологии и определений ключевых понятий раздела,		
3. Соответствие прагматическим параметрам обсуждения; выражение личного отношение к проблеме.		

Примерные вопросы:

1 Особенности композиции в графическом дизайне:

- а) учет восприятия в среде компьютерных технологий;
- б) большая степень типизации образа
- в) утилитарная функция продукта дизайна;
- в) поиск расположения объектов на плоскости.

2. Что можно отнести к понятию «продукт графического дизайна»:

- а) проект вывески
- б) оригинал-макет визитки
- в) буклет

- г) вывеска
3. *Графический дизайн это:*
- проектирование интерьера зданий и сооружений
  - проектирование визуальных коммуникаций
  - проектирование природно-территориальных комплексов
4. *В полиграфии занимаются:*
- множественным репродуцированием
  - изготовлением промышленных образцов
  - росписью ткани
5. *Шелкография это:*
- тампонная печать
  - трафаретная печать
  - печать на шелке
6. *Послепечатная обработка в полиграфии используется для:*
- для улучшения потребительских свойств изделия
  - для улучшения эстетических свойств изделия
  - для увеличения стоимости изделия
7. *В педагогической деятельности компетенции КТ графического дизайна нужны:*
- при подготовке к урокам по соответствующим темам
  - при разработке дидактических пособий
  - при оформлении помещений образовательного учреждения
8. *Цветовая модель разработанная для визуального сравнения цветов в полиграфии:*
- СМΥК
  - Pantone
  - RGB
9. *Шрифт в компьютерных технологиях это:*
- набор металлических матриц
  - программный компонент
  - каллиграфическое письмо
10. *Дизайнер сегодня это:*
- художник
  - инженер
  - оформитель
  - другое
11. *Устройства для контроля и измерения цвета:*
- колориметр
  - спектрофотометр
  - денситометр
12. *Каково место художника (дизайнера) в современных полиграфических процессах?*
- разработка замысла, идеи, эскизов
  - создание оригинал-макета
  - выбор технологии печати
  - выбор технологии послепечатной обработки.

Таблица А.3 Творческое задание

<i>Критерии оценки</i>	<i>Количество вариантов заданий</i>
1 Макет грамотно скомпонован, для его создания правильно выбраны и применены необходимые инструменты программы, макет сделан с соблюдением всех технологических требований.	по числу студентов в группе
2 Макет представляет собой реализацию оригинального художественного замысла	

Все материалы для проведения промежуточного контроля хранятся на кафедре.

Приложение Б  
(обязательное)

**Карта учебно-методического обеспечения  
учебной дисциплины Компьютерные технологии в графическом дизайне**

Таблица Б.1 Основная литература\*

Библиографическое описание издания (автор, наименование, вид, место и год издания, кол. стр.)	Кол. экз. в библ. НовГУ	Наличие в ЭБС
Печатные источники		
1. Заёнчик В. М. Основы творческо-конструктоской 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	5	
3. Курушин, В.Д. /Графический дизайн и реклама: Самоучитель /Москва/ ДМК Пресс /2008. – 272 с.	1	
Электронные ресурсы		
1 Библиотека художника		<a href="http://vk.com/club6525004">http://vk.com/club6525004</a>
2 Шрифты		<a href="http://vk.com/shrift">http://vk.com/shrift</a>

\*См. требования п. 4.3.3 ФГОС 3++ (как правило, при использовании в образовательном процессе печатных изданий библиотечный фонд должен быть укомплектован печатными изданиями из расчета не менее 0,25 экземпляра на каждого из изданий, указанных в рабочих программах дисциплин (модулей), на одного обучающегося из числа лиц, одновременно осваивающих соответствующую дисциплину (дисциплины)).

Таблица Б.2 Дополнительная литература

Библиографическое описание издания (автор, наименование, вид, место и год издания, кол. стр.)	Кол. экз. в библ. НовГУ	Наличие в ЭБС
Печатные источники		
1 Рабочая программа (Поровский А.Г.. – НовГУ, 2013. – 26 с.)	1	<a href="http://www.novsu.ru/study/umk/">http://www.novsu.ru/study/umk/</a>
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 (90)	Режим доступа: <a href="https://novsu.bibliotech.ru/Catalog">https://novsu.bibliotech.ru/Catalog</a>
Электронные ресурсы		

Зав. кафедрой \_\_\_\_\_

подпись

И.О.Фамилия

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

