

Министерство науки и высшего образования
Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Донецкий государственный университет»

Экономический факультет
Кафедра дизайна и art-менеджмента

УТВЕРЖДАЮ
проректор

_____ П.А. Машаров
«17» апреля 2025 г.
МП

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ»

Укрупненная группа направлений подготовки	54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств
Программа высшего образования	Программа бакалавриата
Направление подготовки	54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) образовательной программы	Графический дизайн
Квалификация	Бакалавр
Форма обучения	Очная, очно-заочная

Рабочая программа адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

Донецк 2025

Рабочая программа дисциплины «**Компьютерные технологии в дизайне**» для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (Профиль: Графический дизайн), составлена на основании Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. № 1015 (с изм. и доп.), Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры от 06 апреля 2021 г. № 245 (с изм. и доп.), в соответствии с учебным планом, утвержденным Ученым советом ФГБОУ ВО «ДонГУ» для набора 2025 года.

Разработчик:

старший преподаватель кафедры дизайна и art-менеджмента

А.О. Радионов

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры дизайна и art-менеджмента
Протокол от 02.04.2025 г. № 9

Заведующий кафедрой

А. В. Трошкин

СОГЛАСОВАНО:

Декан экономического факультета
16.04.2025 г.

Ю. Н. Полшков

Учебно-методическая комиссия экономического факультета
Протокол от 16.04.2025 г. № 7
Председатель

Е. Н. Стрелина

Руководитель основной профессиональной образовательной программы,
канд. пед. наук, доцент
02.04.2025 г.

А. В. Трошкин

1. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1.1. Требования к предварительной подготовке обучающихся, предшествующие и сопутствующие дисциплины, на которых основывается изучение данной:

дисциплины программы бакалавриата: «Информационные технологии и инструменты программирования», «Компьютерная графика».

1.2. Дисциплины, курсовые работы и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее:

«Основы производственного мастерства», «Проектирование в дизайне», «Портфолио», «Веб-дизайн», «Технологии полиграфии и упаковки», «Мультимедиа технологии в графическом дизайне»; выпускная квалификационная работа.

2. ОПИСАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Общая характеристика

Наименование показателя	Значение показателя
Название образовательной программы	54.03.01 Дизайн (Направленность (профиль): Графический дизайн)
Шифр и название в соответствии с учебным планом	Б1.Б.М5.2 «Компьютерные технологии в дизайне»
Часть образовательной программы	Базовая часть
Количество зачетных единиц / всего часов	15,5/558

В случае предъявления от обучающегося или его родителя (законного представителя) заявления на обучение по адаптированной образовательной программе высшего образования, подкрепленного заключением психолого-медико-педагогической комиссии (ПМПК) или медико-социальной экспертизы (МСЭ) с рекомендациями создания индивидуальной программы реабилитации и абилитации (ИПРА), данная рабочая программа может быть адаптирована с учетом индивидуальных особенностей здоровья обучающегося.

2.2. Распределение часов по формам и периодам обучения

Форма обучения	курс	семестр	Общее количество часов					Форма контроля
			лекционных	лабораторных	практических	самостоятельной работы + контроль	всего	
Очная	2	3	0	68	0	76	144	зачет
	2	4	0	96	0	48	144	экзамен
	3	5	0	60	0	84	144	экзамен
	3	6	0	64	0	62	126	экзамен
Всего			0	288	0	270	558	
Очно-заочная	2	3	0	22	0	122	144	зачет
	2	4	0	22	0	122	144	экзамен
	3	5	0	22	0	122	144	экзамен

	3	6	0	20	0	106	126	экзамен
Всего				86	0	472	558	

3. ЦЕЛИ ДИСЦИПЛИНЫ

Овладение студентами прочными знаниями в области компьютерных технологий в дизайне, формирование умений и навыков визуализации образов проектируемых объектов

4. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ КОМПОНЕНТА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ, ИХ ИНДИКАТОРЫ И ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

4.1. Компетенции

Тип задач профессиональной деятельности: проектный.

ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

Индикаторы компетенций

Компетенции	Индикаторы	Результаты обучения
ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.1. Применяет информационно-коммуникационные технологии в дизайн-проектировании	ОПК-6.1.1. Знает принципы работы с современным программным обеспечением, необходимым для выполнения профессиональной деятельности
		ОПК-6.1.2. Умеет применять информационно-коммуникационные технологии, пользоваться растровыми и векторными графическими редакторами для профессиональной работы в различных областях дизайна

5. ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Темы	Краткое содержание темы
3 семестр	
Раздел 1. Растровые технологии в проектной деятельности	
Тема 1. Технические и программные средства подготовки проектной документации	1. Создание и редактирование стилей в текстовых процессорах. 2. Основные средства оформления и форматирования проектной документации
Тема 2. Приёмы работы с растровыми изображениями	1. Инструментальные возможности редактора растровой графики. Работа с инструментами ретуширования. Реставрация и ретуширование фотографий. 2. Работа со слоями. Маски и обтравочные маски. Инструменты выделения. Выполнение фотоманипуляций с фотографиями и их фрагментами
Раздел 2. Методы работы с растровыми изображениями	

Темы	Краткое содержание темы
Тема 3. Приёмы стилизации и обработки растровых изображений	1. Работа с фильтрами, инструментами коррекции и корректирующими слоями. Художественная стилизация фотографий. Имитация художественных техник. 2. Коррекция и видоизменение изображений
Тема 4. Создание и редактирование текста в программах растровой графики	1. Работа с инструментом Текст. Выделение и редактирование текста. Стилизация текста, применение эффектов
4 семестр	
Раздел 1. Создание и обработка векторных изображений	
Тема 5. Интерфейс и основные возможности программ векторной графики. Создание и обработка векторных объектов	1. Работа с инструментом Перо. Выполнение отрисовки векторных объектов. 2. Приёмы рисования и трансформирования объектов. Создание орнаментальных композиций
Тема 6. Работа с текстом в программах векторной графики	1. Типы текста. Ввод текста. Оформление символов текста. Трансформация текста. Форматирование текста. Преобразование текста в кривые. 2. Приёмы стилизации и видоизменения текстовых надписей
Тема 7. Приёмы стилизации и обработки изображений в программах векторной графики	1. Отработка приёмов стилизации растровых изображений инструментами векторной графики
Раздел 2. Создание полиграфической продукции	
Тема 8. Основные инструменты и методы отрисовки полиграфической продукции.	1. Отработка приёмов и методов отрисовки полиграфической продукции и её элементов. Размещение текста и изображений, общее композиционное решение
5 семестр	
Раздел 1. Дополнительные возможности редакторов растровой графики	
Тема 9. Визуальное представление результатов проектной деятельности	1. Принципы использования макетов. Создание макетов для демонстрации элементов фирменного стиля. Размещение изображений на плоскостных и объёмных поверхностях
Тема 10. Средства автоматизации работы в растровых редакторах	1. Операции. Методы создания автоматической последовательности команд для многократного использования. 2. Автоматизация обработки, объединения фотографий «photomerge»
Тема 11. Работа с анимацией	1. Технологии создания анимации средствами редакторов растровой графики. Покадровая анимация. Лента времени
Раздел 2. Дополнительные возможности редакторов векторной графики	

Темы	Краткое содержание темы
Тема 12. Векторное исполнение проектной графики	1. Отрисовка персонажей, бытовых предметов, элементов окружающей среды. 2. Выполнение чертежей: ортогональные проекции, аксонометрия, перспектива
6 семестр	
Раздел 1. Основные понятия визуальных коммуникаций	
Тема 13. Технические и программные средства визуализации информации в интернет-среде	1. Понятие визуальной коммуникации, объекты и средства визуальной коммуникации. Требования к визуализации информации. 2. Современные редакторы визуального представления информации. Приложения и онлайн-ресурсы для визуализации информации. 3. Интерактивная онлайн-презентация. QR-код. Облако тегов. Ментальная карта
Раздел 2. Средства разработки визуальных коммуникаций	
Тема 14. Визуальное представление информации в интернет-среде	1. Методы, средства и формы визуального представления информации, дизайн-идеи или проекта. Этапы процесса визуализации информации. 2. Временная лента. Онлайн-инфографика. Интерактивная графика. Визуальная история

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1. Форма обучения – очная, курс – 2, семестр – 3

Наименования содержательных модулей и тем	Количество часов				
	Лекц.	Лабор.	Практ.	СРС+К	Всего
Раздел 1. Растровые технологии в проектной деятельности					
Тема 1. Технические и программные средства подготовки проектной документации	0	14	0	12	26
Тема 2. Приёмы работы с растровыми изображениями	0	20	0	18	38
Итого по разделу 1	0	34	0	30	64
Раздел 2. Методы работы с растровыми изображениями					
Тема 3. Приёмы стилизации и обработки растровых изображений	0	28	0	26	54
Тема 4. Создание и редактирование текста в программах растровой графики	0	6	0	6	12
Итого по разделу 2	0	34	0	32	66
Всего за семестр	0	68	0	62	130

6.2. Форма обучения – очная, курс – 2, семестр – 4

Наименования содержательных модулей и тем	Количество часов				
	Лекц.	Лабор.	Практ.	СРС+К	Всего
Раздел 1. Создание и обработка векторных изображений					
Тема 5. Интерфейс и основные возможности программ векторной графики. Создание и обработка векторных объектов	0	30	0	28	58

Тема 6. Работа с текстом в программах векторной графики	0	8	0	8	16
Тема 7. Приёмы стилизации и обработки изображений в программах векторной графики	0	10	0	10	20
Итого по разделу 1	0	48	0	46	94
Раздел 2. Создание полиграфической продукции					
Тема 8. Основные инструменты и методы отрисовки полиграфической продукции	0	48	0	44	92
Итого по разделу 2	0	48	0	44	92
Всего за семестр	0	96	0	90	186
Всего за курс	0	164	0	152	316

6.3. Форма обучения – очная, курс – 3, семестр – 5

Наименования содержательных модулей и тем	Количество часов				
	Лекц.	Лабор.	Практ.	СРС+К	Всего
Раздел 1. Дополнительные возможности редакторов растровой графики					
Тема 9. Визуальное представление результатов проектной деятельности	0	10	0	10	20
Тема 10. Средства автоматизации работы в растровых редакторах	0	10	0	8	18
Тема 11. Работа с анимацией	0	10	0	10	20
Итого по разделу 1	0	30	0	28	58
Раздел 2. Дополнительные возможности редакторов векторной графики					
Тема 12. Векторное исполнение проектной графики	0	30	0	30	60
Итого по разделу 2	0	30	0	30	60
Всего за семестр	0	60	0	58	118

6.4. Форма обучения – очная, курс – 3, семестр – 6

Наименования содержательных модулей и тем	Количество часов				
	Лекц.	Лабор.	Практ.	СРС+К	Всего
Раздел 1. Основные понятия визуальных коммуникаций					
Тема 13. Технические и программные средства визуализации информации в интернет-среде	0	32	0	30	62
Итого по разделу 1	0	32	0	30	62
Раздел 2. Средства разработки визуальных коммуникаций					
Тема 14. Визуальное представление информации в интернет-среде	0	32	0	30	62
Итого по разделу 2	0	32	0	30	62
Всего за семестр	0	64	0	60	124
Всего за курс	0	124	0	118	242
Всего по компоненту ООП	0	288	0	270	558

6.5. Форма обучения – очно-заочная, курс – 2, семестр – 3

Наименования содержательных модулей и тем	Количество часов				
	Лекц.	Лабор.	Практ.	СРС+К	Всего

Раздел 1. Растровые технологии в проектной деятельности					
Тема 1. Технические и программные средства подготовки проектной документации	0	3	0	18	21
Тема 2. Приёмы работы с растровыми изображениями	0	7	0	42	49
Итого по разделу 1	0	10	0	60	70
Раздел 2. Методы работы с растровыми изображениями					
Тема 3. Приёмы стилизации и обработки растровых изображений	0	10	0	60	70
Тема 4. Создание и редактирование текста в программах растровой графики	0	2	0	10	12
Итого по разделу 2	0	12	0	70	82
Всего за семестр	0	22	0	130	152

6.6. Форма обучения – очно-заочная, курс – 2, семестр – 4

Наименования содержательных модулей и тем	Количество часов				
	Лекц.	Лабор.	Практ.	СРС+К	Всего
Раздел 1. Создание и обработка векторных изображений					
Тема 5. Интерфейс и основные возможности программ векторной графики. Создание и обработка векторных объектов	0	6	0	44	50
Тема 6. Работа с текстом в программах векторной графики	0	1	0	10	11
Тема 7. Приёмы стилизации и обработки изображений в программах векторной графики	0	3	0	14	17
Итого по разделу 1	0	10	0	68	78
Раздел 2. Создание полиграфической продукции					
Тема 8. Основные инструменты и методы отрисовки полиграфической продукции	0	12	0	72	84
Итого по разделу 2	0	12	0	72	84
Всего за семестр	0	22	0	140	162
Всего за курс	0	44	0	270	314

6.7. Форма обучения – очно-заочная, курс – 3, семестр – 5

Наименования содержательных модулей и тем	Количество часов				
	Лекц.	Лабор.	Практ.	СРС+К	Всего
Раздел 1. Дополнительные возможности редакторов растровой графики					
Тема 9. Визуальное представление результатов проектной деятельности	0	4	0	30	34
Тема 10. Средства автоматизации работы в растровых редакторах	0	2	0	8	10
Тема 11. Работа с анимацией	0	4	0	16	20
Итого по разделу 1	0	10	0	54	64
Раздел 2. Дополнительные возможности редакторов векторной графики					
Тема 12. Векторное исполнение проектной графики	0	12	0	56	68
Итого по разделу 2	0	12	0	56	68

Всего за семестр	0	22	0	110	132
-------------------------	----------	-----------	----------	------------	------------

6.8. Форма обучения – очно-заочная, курс – 3, семестр – 6

Наименования содержательных модулей и тем	Количество часов				
	Лекц.	Лабор.	Практ.	СРС+К	Всего
Раздел 1. Основные понятия визуальных коммуникаций					
Тема 13. Технические и программные средства визуализации информации в интернет-среде	0	10	0	46	56
Итого по разделу 1	0	10	0	46	56
Раздел 2. Средства разработки визуальных коммуникаций					
Тема 14. Визуальное представление информации в интернет-среде	0	10	0	46	56
Итого по разделу 2	0	10	0	46	56
Всего за семестр	0	20	0	92	112
Всего за курс	0	42	0	202	244
Всего по компоненту ООП	0	86	0	472	558

7. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

7.1. Контрольные вопросы

РАЗДЕЛ 1

СОЗДАНИЕ И ОБРАБОТКА РАСТРОВЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ

- Интерфейс программ растровой графики. Панели инструментов и палитры.
- Контекстное меню и панель свойств. Дополнительные панели.
- Файловые форматы.
- Сохранение, восстановление документов.
- Импорт и экспорт информации.
- Форматирование и макетирование документов.
- Инструменты выделения.
- Изменение размеров, вращение и зеркальное отражение.
- Наклон, искажение и изменение перспективы выделенных областей.
- Команды Warp и Liguify.
- Цветовые модели. Преобразование режимов. Выбор и редактирование цвета.
- Цветовые каналы. Другие функции каналов. Настройка цвета с помощью средства Variations.
- Создание объектов произвольной формы.
- Свободное рисование и кривые Безье.
- Навыки работы с контурами. Настройка контура.
- Создание и редактирование художественного контура.
- Использование инструмента Type. Выделение и редактирование текста в рамке.
- Форматирование символов текста. Искривление текста.
- Редактирование надписей как фигур.
- Выделение с помощью масок. Работа в режиме быстрого маскирования.
- Автоматическое создание масок. Создание независимого канала маски.
- Формирование маски на основе изображения.
- Использование палитры Layers. Работа с несколькими слоями. Помещение выделенной области на слой.
- Перемещение, связывание и выравнивание слоев.

25. Применение преобразований. Маскирование.
26. Режимы наложения.
27. Эффекты слоев.
28. Корректирующая фильтрация. Повышение резкости и контрастности.
29. Размытие изображения. Фильтры, имитирующие работу художника.
30. Искажающие фильтры и др.

РАЗДЕЛ 2 СОЗДАНИЕ И ОБРАБОТКА ВЕКТОРНЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ

1. Интерфейс программ векторной графики.
2. Панели инструментов и палитры.
3. Контекстное меню и панель свойств. Дополнительные панели.
4. Цветовые палитры. Цветовые форматы. Файловые форматы.
5. Сохранение, восстановление документов.
6. Импорт и экспорт информации.
7. Форматирование и макетирование документов.
8. Рисование линий.
9. Формирование фигур.
10. Обработка линий и фигур.
11. Преобразование в кривые.
12. Объединение объектов.
13. Заливка объектов.
14. Создание эффектов. Интерактивные инструменты.
15. Типы текста. Ввод текста.
16. Оформление символов текста.
17. Трансформация текста.
18. Форматирование текста инструментом Shape.
19. Преобразование текста в кривые.
20. Обработка растровых изображений в программе векторной графики.

РАЗДЕЛ 3 РАЗРАБОТКА ВИЗУАЛЬНЫХ КОМПОНЕНТОВ ФИРМЕННОГО СТИЛЯ

1. Элементы фирменного стиля.
2. Онлайн-инструменты для создания графического контента.
3. Шаблоны и инструменты для разработки элементов фирменного стиля.
4. Онлайн-генераторы цветовых комбинаций.
5. Библиотеки шрифтов.

РАЗДЕЛ 4 ХУДОЖЕСТВЕННО-ГРАФИЧЕСКОЕ ОФОРМЛЕНИЕ ИГРОВОЙ СРЕДЫ

1. Классические и современные настольные и компьютерные игры.
2. Виды популярных настольных и компьютерных игр.
3. Отличие настольной игры от компьютерной игры.
4. Особенности создания настольных и компьютерных игр.
5. Программы для разработки компьютерных игр.
6. Разработка игровой механики, правил игры.
7. Дизайн в современных жанрах настольных игр.

8. Создание дизайн-системы компьютерной игры.
9. Тематическая стилистика визуального восприятия игры.
10. Типографическое оформление игры, система пиктограмм и символов.
11. Визуальный образ персонажей.
12. Функциональность персонажей.
13. Композиционная, цветовая организация локаций среды.

7.2. Темы докладов (рефератов)

Не предусмотрены программой дисциплины

7.3. Темы письменных работ (типы задач)

Модульная контрольная работа проводится в виде тестирования.

Тестирование включает 10 тестовых заданий.

Время выполнения – 20 минут.

Пример тестового задания приведен ниже.

Вариант № n

1. Кнопки панели инструментов, палитра, рабочее поле и меню образуют:
 - а) полный набор графических примитивов графического редактора;
 - б) перечень режимов работы графического редактора;
 - в) набор команд, которыми можно воспользоваться при работе с графическим редактором;
 - г) среду графического редактора.
2. Что такое векторная графика?
 - а) графическое изображение пиксельных объектов;
 - б) графическое изображение математических объектов;
 - в) графическое изображение многоугольников;
 - г) графическое изображение фото объектов.
3. Процедура преобразования растрового изображения в векторное называется:
 - а) форматированием;
 - б) растриванием;
 - в) ретушированием;
 - г) трассировкой.
4. Укажите особенности векторной графики:
 - а) высокая реалистичность изображений;
 - б) зависимость размера графического файла от качества изображения;
 - в) возможность открытия в любом графическом редакторе;
 - г) масштабирование без потери качества.
5. Опорные точки кривых в векторной графике называются:
 - а) растрами;
 - б) пикселями;
 - в) маркерами;
 - г) узлами.
6. Обтравочная маска в графическом редакторе позволяет:
 - а) скрыть видимость одного или нескольких объектов;
 - б) ограничить отображение одних объектов границами других;
 - в) создать группу из нескольких объектов;
 - г) объединить несколько объектов в единое целое.
7. Нужно ли переводить векторный шрифты в кривые?

- а) да;
 - б) нет;
 - в) по желанию;
 - г) векторные шрифты нельзя перевести в кривые.
8. Примитивами в графическом редакторе называются:
- а) наборы цветов (палитра);
 - б) основные инструменты программы;
 - в) линия, круг, прямоугольник;
 - г) выделение, копирование, вставка.
9. Для чего нужен текстовый фрейм?
- а) для элементов фона;
 - б) для размещения иллюстраций;
 - в) для размещения текста;
 - г) для преобразования текста в кривые.
10. Минимальным объектом в векторной графике:
- а) точка экрана (пиксель);
 - б) палитра цветов;
 - в) вектор;
 - г) объект (прямоугольник, круг и т.п.).

Критерии оценивания модульной контрольной работы

Вид задания	Количество баллов
1 тестовое задание	2
Количество тестов	10
Всего	20

В ходе изучения дисциплины студенты готовят индивидуальное задание по созданию растровых и векторных изображений. Требования к содержанию и оформлению заданий, а также критерии оценивания заданий размещаются в дистанционном курсе «Компьютерные технологии в дизайне» в *облаке сервиса mail.ru*, папка «Компьютерные технологии в дизайне» <https://cloud.mail.ru/public/P53g/2ywbyS4aN>.

7.4. Образец содержания экзаменационного билета (при наличии экзамена по дисциплине)

В случае ведения учебного процесса с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, содержание билета может отличаться от приведенного.

Билеты для проведения экзамена не предусмотрены.

Экзамен проходит в форме просмотра выполненных заданий и устного собеседования.

На итоговый просмотр предоставляются творческие задания, выполненные в программах растровой, векторной графике в формате PSD или JPG. Студент должен рассказать о процессе выполнении творческих заданий.

Критерии оценивания экзаменационного задания

Максимальная общая сумма баллов, которую может получить студент, успешно выполнив все виды заданий, составляет 40 баллов.

На итоговом просмотре студент должен продемонстрировать знание базовых понятий данной дисциплины, продемонстрировать навыки создания графических объектов.

Критерии оценивания	Шкала оценивания
<p>Практическое задание имеет завершённый, целостный характер. Отличается профессиональным, грамотным, техническим исполнением.</p> <p>Задание отвечает конкретно сформулированным целям данного задания.</p> <p>В работе полностью решены все проектные задачи.</p> <p>Студент полно и аргументированно отвечает по содержанию задания; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры (самостоятельно составленные); излагает материал последовательно и правильно.</p>	31-40 баллов
<p>Практическое задание выполнено последовательно и грамотно, методом работы от замысла к завершению.</p> <p>В целом отвечает конкретно сформулированным целям данного задания.</p> <p>В работе решено большинство проектных задач.</p> <p>Студент полно и аргументированно отвечает по содержанию задания; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры; излагает материал последовательно и правильно. Допускает незначительные неточности в ответе.</p>	21-30 баллов
<p>Практическое задание выполнено старательно, но формально.</p> <p>В практическом задании присутствуют серьезные недостатки.</p>	11-20 баллов
<p>Практическое задание выполнено небрежно и без интереса, в целом не отвечает профессиональным требованиям.</p> <p>Работа выполнена несамостоятельно.</p>	0-10 баллов

8. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ БАЛЛОВ, КОТОРЫЕ ПОЛУЧАЮТ ОБУЧАЮЩИЕСЯ

Общая оценка знаний, обучающихся по дисциплине проводится по 100-балльной шкале исходя из максимума, приведенного в таблице ниже. Организационно-учебная работа в аудитории оценивается на основе таких критериев как посещаемость занятий, своевременное и качественное выполнение домашних заданий, активность во время проведения лабораторных занятий.

8.1. Семестр 3

Содержательные модули	Виды работ	Баллы
Раздел 1	Организационно-учебная работа студента в аудитории	20
	Модульная контрольная работа (просмотр)	40
	Итого	60
Самостоятельная работа		40
Всего		100

8.2. Семестр 4

Содержательные модули	Виды работ	Баллы
Раздел 2	Организационно-учебная работа студента в аудитории	10
	Модульная контрольная работа (просмотр)	40
	Итого	50
Самостоятельная работа		10
Экзамен		40
Всего		100

8.3. Семестр 5

Содержательные модули	Виды работ	Баллы
Раздел 3	Организационно-учебная работа студента в аудитории	10
	Модульная контрольная работа (просмотр)	40
	Итого	50
Самостоятельная работа		20
Экзамен		40
Всего		100

8.4. Семестр 6

Содержательные модули	Виды работ	Баллы
Раздел 4	Организационно-учебная работа студента в аудитории	10
	Модульная контрольная работа (просмотр)	40
	Итого	50
Самостоятельная работа		20
Экзамен		40
Всего		100

Соответствие баллов оценке

Количество баллов из 100	ECTS	Оценка по пятибалльной шкале	
		Экзамен, дифференцированный зачет	Зачет
90-100	A	отлично	зачтено
80-89	B	хорошо	зачтено
75-79	C		зачтено
70-74	D	удовлетворительно	зачтено
60-69	E		зачтено
35-59	FX	неудовлетворительно	не зачтено
0-34	F		не зачтено

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Учебные занятия проводятся в 7-м и 5-м корпусах ДонГУ (г. Донецк, ул. Челюскинцев, 186; 189б). Для проведения лабораторных занятий требуется аудитория, оборудованная меловой или маркерной доской, мультимедийный проектор и экран, ноутбук, комплект учебной мебели для студентов, рабочее место преподавателя, выход в Интернет – проводной или с использованием Wi-Fi.

Для самостоятельной работы используются текстовые и электронные ресурсы Научной библиотеки университета и других электронных библиотечных баз данных, учебно-методическое обеспечение, представленное в учебно-методическом кабинете 7-го корпуса (ауд.103).

Обучающиеся имеют возможность использовать учебные материалы по дисциплине, размещенные на платформе Moodle Центра дистанционного образования экономического факультета «ДонГУ». При изучении дисциплины применяются электронное обучение и дистанционные образовательные технологии.

С использованием ресурсов платформы дистанционного образования осуществляется текущий контроль знаний, обучающихся на основе тестирования и проверки результатов самостоятельной работы.

Дистанционный курс «Компьютерные технологии в дизайне» для студентов направления подготовки 54.03.01 Дизайн, профиля «Графический дизайн» факультета ФГБОУ ВО «ДонГУ»: *облако сервиса mail.ru*. Папка «Компьютерные технологии в дизайне» <https://cloud.mail.ru/public/P53g/2ywbYS4aN>.

10. РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

10.1. Основная литература

1. Вартанова Л. К. Методы развития творческой концепции в процессе создания проекта в графическом дизайне / Л. К. Вартанова. — Текст: электронный // Modern Science. – 2019. – № 8-1. – С. 12–16. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=39206395> (дата обращения: 07.03.2023). — Режим доступа: НЭБ eLibrary.ru, для авториз. пользователей.
2. Бондаренко, С. В. Adobe Photoshop CS4 / С. В. Бондаренко, М. Ю. Бондаренко. - Москва [и др.]: Диалектика, 2009. - 313 с. + электрон. опт. диск (CD-ROM).
3. Жадаев, Б. Adobe Illustrator CS: Офиц. учеб. курс / Ред. Б. Жадаев. - М.: Триумф, 2005. - 496 с. + 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).
4. Ковтанюк, Ю. С. CorelDRAW 11 для дизайнера / Ю.С. Ковтанюк; Под ред. С. В. Соловьяна. – К.: Юниор; М.: ДиаСофтЮП, 2003. - 1040 с. + 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).
5. Кохен, Л. С. Adobe Illustrator CS: Дизайн-лаборатория / Л.С. Кохен. - М.: Триумф, 2005. - 383 с.
1. Лендер С. Adobe Photoshop CS с нуля: Учеб. пособие / С. Лендер, И. Нечаев. - М.: Лучшие кн., 2005. - 311 с. + 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).
2. Миронов, Д. CorelDRAW 10: Учеб. курс / Д. Миронов. - СПб.: Питер, 2001. - 448 с.
3. Сибрина, Т. П. Adobe Photoshop CS3 на примерах / Т.П. Сибрина. - СПб.: БХВ-Петербург, 2007. - 496 с. + [1] электрон. опт. диск (DVD).
4. Смолина, М. А. CorelDRAW X3 / М. А. Смолина; [ред. А. В. Слепцов]. - М. и др.: Диалектика, 2007. - 628 с.
5. Бондаренко, С. В. Adobe Photoshop CS4 / С. В. Бондаренко, М. Ю. Бондаренко. - Москва [и др.]: Диалектика, 2009. - 313 с. + электрон. опт. диск (CD-ROM).

10.2. Дополнительная литература

1. Хныкина, А.Г. Информационные технологии / А.Г. Хныкина, Т.В. Минкина ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Северо-Кавказский федеральный университет. – Ставрополь : СКФУ, 2017. – 126 с.: схем., ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=494703> (дата обращения: 28.09.2019). – Библиогр. в кн. – Текст : электронный.
2. Лаврентьев, А.Н. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.]; под редакцией А. Н. Лаврентьева. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва: Издательство Юрайт, 2019. – 208 с. – (Авторский учебник). – ISBN 978-5-534-07962-3. – Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. – URL: <https://biblionline.ru/bcode/424029> (дата обращения: 25.03.2019).
3. Божко, А.Н. Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop / А.Н. Божко. – 2-е изд., испр. – Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. – 320 с. : ил. – [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428970>.
4. Третьяк, Т.М. Photoshop. Творческая мастерская компьютерной графики : учебное пособие : [12+] / Т.М. Третьяк, Л.А. Анеликова. – Москва : СОЛОН-ПРЕСС, 2008. – 166 с. – (Элективный курс. Профильное обучение). – [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=227181>.

11. ИНФОРМАЦИОННЫЕ РЕСУРСЫ

1. **Национальная электронная библиотека (НЭБ):** федеральная государственная информационная система / Министерство Культуры РФ; Российская государственная библиотека. – Москва, 2019- . – URL: <https://rusneb.ru/> (дата обращения: 31.03.2025). – Режим доступа: свободный, подписка. Необходима установка программного обеспечения. – Текст: электронный.
2. **eLIBRARY.RU:** научная электронная библиотека: сайт. – Москва, 2000- . – URL: <https://elibrary.ru> (дата обращения: 31.03.2025). – Режим доступа: для авторизов. пользователей. – Текст: электронный.
3. Научная электронная библиотека «КиберЛенинка»: сайт / Ассоциация «Открытая наука». – Москва, 2014- . – URL: <https://cyberleninka.ru/> (дата обращения: 31.03.2025). – Режим доступа: свободный. – Текст: электронный.
4. Электронно-библиотечная система «Лань»: [сайт]. – URL: <https://e.lanbook.com> (дата обращения: 31.03.2025). – Режим доступа: издания Сетевой электронной библиотеки, для авторизов. пользователей. – Текст: электронный.
5. **ЭБС Юрайт:** электронная библиотечная система: сайт. – Москва, 2013. – URL: <https://urait.ru/library/svobodnyy-dostup/> (дата обращения: 31.03.2025). – Режим доступа: издания свободного доступа, для авторизов. пользователей. – Текст: электронный.
6. **Электронно-библиотечная система ДонГУ:** сайт / ФГБОУ ВО «ДонГУ». – Донецк, 2016- . – URL: <http://library.donnu.ru/> (дата обращения: 31.03.2025). – Режим доступа: свободный. – Текст: электронный.
7. **Электронный каталог** Научной библиотеки ДонГУ: раздел сайта / НБ ДонГУ. – Текст: электронный // ЭБС ДонГУ: сайт. – URL: <http://library.donnu.ru/catalog/> (дата обращения: 31.03.2025). – Режим доступа: поиск свободный, электронные документы – для пользователей ДонГУ.
8. **Электронный архив ДонГУ:** раздел сайта / НБ ДонГУ. – Текст: электронный // ЭБС ДонГУ: сайт. – URL: <http://repo.donnu.ru/> (дата обращения: 31.03.2025). – Режим доступа: свободный.
9. Официальный сайт Союза дизайнеров России <http://www.design-union.ru>.

10. Блог о будущем дизайна, инновациях в технологиях, материалах и проектной деятельности, медиаресурсы о дизайне <https://www.designboom.com/>
11. Всероссийская творческая общественная организация "Союз художников России" <https://www.shr.su/>.

12. ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1. Windows 7 PRO (корпоративная лицензия ДонГУ № 46484614)
2. Microsoft Office (корпоративная лицензия ДонГУ № 46472919)
3. Microsoft Visual Studio (лицензия программы Dream Spark для высших учебных заведений)
4. Антивирус Касперского, Adobe Acrobat Reader, xPDF (лицензии GPL, Apache, BSD для свободного программного обеспечения).