

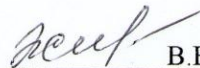
Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение высшего
профессионального образования
«Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого»
Кафедра изобразительных искусств и методики преподавания

УТВЕРЖДАЮ
Директор ИНПО
Ширин А.Г.
« 28 » 06 2013г.

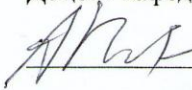
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ

Дисциплина по направлению 050100.62 Педагогическое образование
профиль «Изобразительное искусство»
Рабочая программа

Согласовано
Начальник учебного отдела

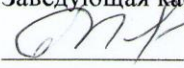

В.В. Жегурова
« 28 » 06 2013 г.

Разработал

Доцент кафедры ИЗИ и МП

А.Г.Поровский
« 28 » 06 2013 г.

Принято на заседании кафедры

Заведующая кафедрой


Поровская Г.А.
« 28 » 06 2013 г.
прошарена и б

1 Цели освоения 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, решение которых обеспечивает достижение цели:

- расширение возможностей художника-педагога в собственной художественно-творческой деятельности;
- приобретение компетенций в области визуальных коммуникаций и графического дизайна, современных рекламных, информационных технологий.
- формирование умений художественного проектирования и создания дизайнерского продукта с использованием компьютерных технологий.

2 Место дисциплины в структуре ООП направления подготовки

Дисциплина «КТ в графическом дизайне» относится к дисциплинам по выбору профессионального цикла. Для освоения дисциплины «КТ в графическом дизайне» студенты используют знания, умения, навыки, полученные на предыдущем уровне образования, а также знания, умения, навыки, получаемые в процессе изучения дисциплин «Информационные технологии» и «Компьютерная графика».

Изучение данной дисциплины является необходимой основой для последующего изучения дисциплины художественно-изобразительного блока: «Графический дизайн», «Художественное оформление в образовательном учреждении», «Монументально-декоративная композиция».

3 Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

- владеет теоретическими основами изобразительного и декоративно-прикладного искусства, дизайна **(СК-1)**;
- владеет инструментарием, методами, приемами и практическими навыками работы в изобразительном и декоративно-прикладном искусстве (по видам), дизайне и компьютерной графике **(СК-2)**;
- готов реализовывать изобразительные навыки в работе над композицией в живописи, графике, декоративно-прикладном искусстве, дизайне **(СК-4)**;
- готов к самостоятельной художественно-творческой деятельности в области изобразительного и декоративно-прикладного искусства, дизайна и компьютерной графики **(СК-5)**.

Компетенции	Требования к усвоению компетенций
СК-1 владеет теоретическими основами графического дизайна	— знать историю развития и возникновения направлений графического дизайна, основополагающие события, открытия, школы, имена, тенденции развития современного дизайна; — иметь представление об особенностях композиции и средствах выразительности графического дизайна, принципах и последовательности художественного проектирования; — иметь опыт использования технологий изготовления печатной продукции;
СК-2 владеет инструментарием, методами, приемами и практическими навыками работы в графическом дизайне и компьютерной графике	— знать основные графические редакторы, уметь пользоваться инструментами графических редакторов; — иметь представление о создании конечного продукта дизайна в среде компьютерных технологий; — иметь опыт проектирования в графическом дизайне и создания оригинал-макетов с использованием профессиональных графических редакторов;
СК-4 готов реализовывать изобразительные навыки в работе над композицией в графическом дизайне	— уметь определять необходимый набор средств, инструментов, технологических и производственных процессов создания продукта графического дизайна в зависимости от задачи художественного проектирования; — знать основные полиграфические процессы создания конечного продукта в графическом дизайне; — уметь создавать оригинал-макеты с использованием принципов художественной композиции и компьютерных технологий;
СК-5 готов к самостоятельной художественно-творческой деятельности в дизайне и компьютерной графике	— иметь представление об особенностях функционирования графического дизайна в культурной, эстетической, экономической среде современного человека; — знать о возможностях применения компьютерных технологий графического дизайна в собственной художественно-творческой и педагогической деятельности; — уметь эффективно использовать компьютерные технологии, инструменты и оборудование, технологические и производственные процессы

	создания продукта дизайна в области визуальных коммуникаций для решения художественно-творческих и профессионально-педагогических задач.
--	--

4 Структура и содержание дисциплины

4.1 Трудоемкость дисциплины и формы аттестации

Таблица 1

Учебная работа (УР)	Всего	Распределение по семестрам	
		5	6
Полная трудоемкость дисциплины в зачетных единицах (ЗЕ)	6	3	3
Распределение трудоемкости по видам УР в академических часах (АЧ):	216	108	108
- лекции	36	36	
- практические занятия	54	18	36
- в т.ч. аудиторная СРС	30	18	12
- внеаудиторная СРС	90	54	36
Аттестация	36		36
		зачет	экзамен

4.2 Содержание дисциплины

Таблица 2

Раздел	Семестр	№ недели	Трудоемкость по видам УР, АЧ				Баллы рейтинга		Рекомендуемые источники
			Лекции	ПЗ	Ауд. СРС	Вне ауд. СРС	Пороговый	Максимальный	
Раздел 1 Информация в	5		12	3	3	6			

художественно-изобразительной деятельности.									
1.1 Взаимосвязь, общее и различия в «классическом» процессе художественно-творческой деятельности и в сфере компьютерных технологий.		1	4	1	1	2			1,2,5,8
1.2 Визуальные коммуникации и художественно-творческая деятельность. Визуальные коммуникации и педагогическая деятельность. Графическая информация в художественно-изобразительной деятельности.		2	4	1	1	2			1,2,3,4,5,9
1.3 Обработка графической информации в художественно-творческой деятельности. Компьютерные технологии в процессе работы художника-педагога. Основные технологические процессы.		3	4	1	1	2			5,7
Раздел 2 Программное обеспечение в художественно-изобразительной деятельности.	5		4	1	1	6			
2.1 Графические редакторы в работе художника-педагога. Принципы работы. Назначение и выбор редакторов в зависимости от творческого процесса. Достоинства и недостатки, применения программного обеспечения в художественно-творческой деятельности.		4	4	1	1	6			1,14
Раздел 3 Цвет в среде визуальных коммуникаций и компьютерных технологий	5		4	1	1	6			
3.1 Цвет как средство коммуникации. Процесс «стандартного» процесса восприятия цвета и цвет в		5	4	2	2	6			1,5

среде компьютерных технологий. Общее и различия в системах измерений.									
Раздел 4 Технологии и оборудование в работе художника сегодня, производственные процессы.	5		12	3	3	6			
4.1 Виды средств информации, в производстве которых используется труд художника. История развития и современность. Концепции будущего.		6	4	1	1	2			4,5,8
4.2 Виды и способы печати. Полиграфия. Допечатная подготовка, печать, послепечатная обработка, оборудование. Место художника в производственных процессах.		7	4	1	1	2			4,5,8
4.3 Графический дизайн и современное производство. Творческая и инженерная составляющая работы дизайнера сегодня. Основные направления в компьютерных технологиях и дизайне. Использование возможностей компьютерных технологий и дизайна в художественно-педагогической деятельности.		8	4	1	1	2			4,5,8
Раздел 5 Особенности использования шрифтов в компьютерных технологиях	5		4	2	2	6			
5.1 Шрифты. История развития. Шрифт в компьютерных технологиях. Особенности применения и «классические» правила. Компьютерные шрифты, виды, форматы и параметры. Использование в дизайне. Программы для работы с шрифтами.		9	4	2	2	6			1,4,5
Рубежный контроль							37	75	
Раздел 6 Выполнение заданий с использованием				3	3	12			

инструментов графического редактора Adobe Photoshop	5								
6.1 Редактирование портрета. Изменение размера и разрешения. Удаление деталей.		10		1	1	4			5,16
6.2 Редактирование портрета. Инструменты цветокоррекции.		11		1	1	4			5,16
6.3 Редактирование изображения, пейзаж, натюрморт. Цветокоррекция. «обтравка», замена слоя. Изменение размера и разрешения.		12		1	1	4			5,16
Раздел 7 Выполнение заданий с использованием инструментов графического редактора Corel Draw	5			5	5	12			
7.1 Редактирование растровых изображений в Corel. Изменение размера, разрешения, цветокоррекция.		13		1	1	2			5,17
7.2 «Отрисовка» растрового изображения. Абрис и контур.		14		1	1	2			5,17
7.3 Работа с текстом, шрифты в Corel. Шрифтовая композиция на тему «Осень».		15		1	1	2			5,17
7.4 Создание макета визитной карточки.		16		1	1	2			5,17
7.5 Создание макета новогодней открытки. Фильтры Corel.		17		1	1	4			5,17
Итоговый контроль			50	25		75	75	150	
Зачет									
Итоги 5 семестра							75	150	
Раздел 8 Создание фирменного стиля организации (фирмы, компании).	6			36	12	36			
8.1 Проектирование товарного знака, логотипа.		1-3		6	2	6			5,11, 13,15

8.2 Подбор шрифтов, используемых в фирменном стиле.		4-6		6	2	6			5,11, 13,15
8.3 Определение фирменных цветов в цветовых моделях CMYK и по шкале Pantone.		7-9		6	2	6			5,11, 13,15
Рубежный контроль							25	50	
8.4 Разработка дополнительных графических элементов фирменного стиля.		9		3	2	3			5,11, 13,15
8.5 Создание макетов визитных карточек с использованием логотипа.		10-11		3		3			5,11, 13,15
8.6 Создание макетов фирменного бланка (бланка коммерческого предложения).		12-13		3	2	3			5,11, 13,15
8.7 Замысел и разработка эскизов корпоративного персонажа.		14-15		3	2	3			5,6,11 13,15
8.8 Компонировка Руководства по использованию фирменного стиля.		15-16		3		3			5,11, 13,15
8.9 Дополнительные элементы стиля. Печать, оформление и подача работы.		17-18		3		3			5,11, 13,15
Итоговый контроль				50		50	50	100	
Экзамен							25	50	
Итоги 6 семестра							75	150	

4.2.1 Содержание теоретических занятий

Раздел 1 Информация в художественно-изобразительной деятельности.

1.1 Взаимосвязь, общее и различия в «классическом» процессе художественно творческой деятельности и в сфере компьютерных технологий. 1.2 Визуальные коммуникации и художественно-творческая деятельность. Визуальные коммуникации и педагогическая деятельность.. Графическая информация в художественно-изобразительной деятельности.

1.2 Обработка графической информации в художественно-творческой деятельности. Компьютерные технологии в процессе работы художника-педагога. Основные технологические процессы. Оборудование. Продукт графического дизайна.

Раздел 2 Программное обеспечение в художественно-изобразительной деятельности.

2.1 Графические редакторы в работе художника-педагога. Принципы работы. Назначение и выбор редакторов в зависимости творческого процесса. Достоинства и недостатки, применения программного обеспечения в художественно-творческой деятельности. Популярные и профессиональные графические редакторы.

Раздел 3 Цвет в среде визуальных коммуникаций и компьютерных технологий

3.1 Цвет как средство коммуникации. Процесс «стандартного» процесса восприятия цвета и цвет в среде компьютерных технологий. Общее и различия в системах измерений. Оптика. Способы получения цвета в живописи. Механическое и оптическое смешение цветов. Цвет в устройствах ввода и вывода информации. Проблема точной цветопередачи в компьютерных технологиях.

Раздел 4 Технологии и оборудование в работе художника сегодня, производственные процессы.

4.1 Виды средств информации, в производстве которых используется труд художника. История развития и современность. Концепции будущего. Тенденции развития. Печать, революционные преобразования в истории печати.

4.2 Виды и способы печати. Полиграфия. Способы печати и нанесения изображения. Допечатная подготовка, печать, послепечатная обработка, оборудование. Место, роль и ответственность художника, дизайнера в производственных процессах. Роль дизайна в производстве рекламно-представительской продукции.

4.3 Графический дизайн и современное производство. Творческая и инженерная составляющая работы дизайнера сегодня. Основные направления в компьютерных технологиях и дизайне. Использование возможностей компьютерных технологий и дизайна в художественно-педагогической деятельности. Проектирование дидактических пособий в педагогической практике.

Раздел 5 Особенности использования шрифтов в компьютерных технологиях

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

4.2.2 Содержание практических занятий

5 семестр

Практическое задание 1. Раздел 1-3 Выполнение простых заданий с использованием инструментов графического редактора Adobe Photoshop.

ПР1.1.1. — ПР1.3.1. Инструменты программы: штамп, ластик, размытие, осветление и др. Изменение размера и разрешения. Удаление деталей. Инструменты цветокоррекции. Коррекция изображения, пейзаж, натюрморт. Цветокоррекция. «обтравка», создание слоя, порядок слоев, редактирование слоя, замена слоя и др.

Практическое задание 2. Раздел 2-5 Выполнение простых заданий с использованием инструментов графического редактора Corel Draw

ПР2.4.1.- ПР2.5.1. Редактирование растровых изображений в Corel. Изменение размера, разрешения, цветокоррекция. «Отрисовка» растрового изображения. Инструмент «Безье». Абрис и контур. Работа с текстом, шрифты в Corel. Переведение шрифтов в «кривые». Создание макета визитной карточки 90x50 мм. Необходимая и достаточная информация. Цветокоррекция растрового изображения в Corel. Компоновка растровых и векторных изображений. Фильтры Corel Draw.

Практическое задание 3. Раздел 6-7 Выполнение макетов с использованием возможностей графических редакторов Corel Draw и Adobe Photoshop.

ПР3.6.1. — ПР3.7.5. Редактирование фотографии, портрета. Редактирование портрета. Шрифтовая композиция на тему «Осень». Композиция визитной карточки. Создание макета

новогодней открытки. Формат А5.

6 семестр

Практическое задание 4. Раздел 8 Создание фирменного стиля организации (фирмы, компании).

ПР 4.8.1 Проектирование товарного знака, логотипа. Эскизирование.

ПР 4.8.2 Подбор шрифтов, используемых в фирменном стиле.

ПР 4.8.3 Определение фирменных цветов в цветовых моделях CMYK и по шкале Pantone.

ПР 4.8.4 Разработка дополнительных графических элементов фирменного стиля.

ПР 4.8.5 Создание макетов визитных карточек с использованием логотипа.

ПР 4.8.6 Создание макетов фирменного бланка (бланка коммерческого предложения).

ПР 4.8.7 Замысел и разработка эскизов корпоративного персонажа.

ПР 4.8.8 Компонировка Руководства по использованию фирменного стиля.

ПР 4.8.9 Дополнительные элементы стиля. Выбор технологий печати. Печать, оформление и подача работы.

4.2.3 Содержание внеаудиторных занятий для СРС (индивидуальные творческие задания ИТЗ)

5 семестр

ИТЗ 1.1.1. — ИТЗ 1.3.1. Редактирование растрового изображения, фотографии, портрета. Корректировка растрового изображения, пейзаж, натюрморт. Цветокоррекция.

ИТЗ 2.4.1. — ИТЗ 2.5.1 Редактирование в Corel. ПР2.7.2. Инструменты Corel . «Отрисовка» герба города по заданию. Шрифтовая композиция на тему «Осень». Разработка композиция собственной визитной карточки. Создание макета новогодней открытки.

ПР3.6.1. — ПР3.7.5. Редактирование фотографии, портрета. Редактирование портрета. Шрифтовая композиция на тему «Осень». Композиция визитной карточки. Создание макета новогодней открытки.

6 семестр

ИТЗ 4.8.1 — ИТЗ 4.8.9. Разработка эскизов идеи товарного знака, логотипа по заданию. Сбор аналогов. Подбор шрифтов и цветовой гаммы в соответствии с идеей стиля. Разработка эскизов дополнительных графических элементов фирменного стиля. Создание логотипа и дополнительных элементов в векторном виде. Разработка композиции визитных карточек, бланков и др. Разработка идеи корпоративного персонажа, эскизирование. Оформление и подача работы.

4.4 Формирование компетенций студентов

Таблица 3

№ раздела дисциплины	Трудоемкость раздела, АЧ	Компетенции
Раздел 1	30	СК-1, СК-2
Раздел 2	16	СК-1, СК-2
Раздел 3	12	СК-1, СК-2
Раздел 4	20	СК-1, СК-2
Раздел 5	14	СК-1, СК-2
Раздел 6	8	СК-1, СК-2, СК-4, СК-5
Раздел 7	8	СК-1, СК-2, СК-4, СК-5
Раздел 8	72	СК-1, СК-2, СК-4, СК-5
Всего	180	

5 Образовательные технологии

Образовательный процесс по дисциплине «Компьютерные технологии в графическом дизайне» строится на основе комбинации следующих образовательных технологий:

- лекционные (вводная лекция, беседа);
- практические (эскизирование, проектирование; работа в малых группах, обсуждение конкретных ситуаций, использование фото- и видеоматериалов, создание оригинал-макета в графическом редакторе с учетом особенностей художественной композиции по теме);
- исследовательские (семинар, экскурсия);
- самостоятельная работа студентов (работа с источниками по темам дисциплины, подбор аналогов, создание словаря терминов по материалам лекций, выполнение эскизов);
- лабораторные (оформление и подача работ).

Использование информационных технологий при организации коммуникации со студентами для представления информации, выдачи рекомендаций и консультирования по заданиям (использование электронной почты, скайпа), использование мультимедиа-средств при проведении лекционных и практических занятий, персонального компьютера устройств ввода и вывода информации, графических редакторов.

6 Оценочные средства контроля успеваемости

Для оценки качества усвоения курса «Компьютерные технологии в графическом дизайне» используются следующие формы контроля:

- **текущий:** контроль выполнения практических аудиторных и домашних заданий, работы с источниками.
- **рубежный:** предполагает использование педагогических тестовых материалов для

аудиторного контроля теоретических знаний; учет суммарных результатов практических заданий по итогам текущего контроля за соответствующий период, систематичность работы и творческий рейтинг (участие в семинаре, выставках, публикации, творческие идеи). Рубежный контроль осуществляется в два этапа.

- **семестровый:** осуществляется посредством зачета по итогам 1 семестра обучения и экзамена по итогам 2 семестра обучения.

- **итоговый:** контроль качества выпускных квалификационных работ с точки зрения дисциплины «Компьютерные технологии в графическом дизайне», осуществляемый с помощью анкетирования основных групп потребителей — преподавателей кафедры и выпускников.

Критерии оценки качества освоения студентами дисциплины:

5 семестр:

Рубежный контроль

- пороговый: 25-34 баллов. (удовлетворительно)
- стандартный: 35-44 баллов. (хорошо)
- эталонный: 45-50 баллов. (отлично)

Семестровый контроль

- пороговый: 75-104 баллов. (удовлетворительно)
- стандартный: 105-134 баллов. (хорошо)
- эталонный: 135-150 баллов. (отлично)

6 семестр:

Рубежный контроль

- пороговый: 25-34 баллов. (удовлетворительно)
- стандартный: 35-44 баллов. (хорошо)
- эталонный: 45-50 баллов. (отлично)

Семестровый контроль

- пороговый: 50-69 баллов. (удовлетворительно)
- стандартный: 70-89 баллов. (хорошо)
- эталонный: 90-100 баллов. (отлично)

Экзамен

- пороговый: 25-34 баллов. (удовлетворительно)
- стандартный: 35-44 баллов. (хорошо)
- эталонный: 45-50 баллов. (отлично)

Таблица 4

Критерий	В рамках формируемых компетенций студент демонстрирует
пороговый	Знание и понимание теоретического содержания курса «Компьютерные технологии в графическом дизайне»; недостаточная сформированность некоторых практических умений при применении знаний в конкретных ситуациях эскизирования, низкий уровень выполнения макетов в графических редакторах (не выполнены, либо оценены числом баллов, близким к минимальному); низкий уровень мотивации обучения.
стандартный	Полное знание и понимание теоретического содержания курса «Компьютерные технологии в графическом дизайне», без пробелов; недостаточная сформированность некоторых практических умений при применении знаний в конкретных ситуациях разработки замысла и создания оригинал-макетов; достаточное качество выполнения всех предусмотренных программой обучения учебных заданий (ни одного из них не оценено минимальным числом баллов, некоторые виды заданий выполнены с недостатками); средний уровень мотивации обучения;
эталонный	Полное знание и понимание теоретического содержания курса, без пробелов; сформированность необходимых практических умений при применении знаний в конкретных ситуациях, высокое качество выполнения всех предусмотренных программой обучения учебных заданий (оценены числом баллов, близким к максимальному, допущены к участию в выставке творческих работ); высокий уровень мотивации обучения.

7 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

7.1 Основная литература:

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.
2. Куманин В. И., Лобацкая Р. М., Черных М. М. Дизайн История, современность, перспективы. Издательство: Аванта+, 2011 – 224с
3. Курушин, В.Д. /Графический дизайн и реклама: Самоучитель /Москва/ ДМК Пресс /2008. – 272 с.
4. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования: учебное пособие для вузов. – М. : Юнити-Дана, 2009 . – 239 с

7.2 Дополнительная литература

5. Васин, С. А. Проектирование в графическом дизайне. Учебник для ву-зов / С. А. Васин, А. Ю. Талашук, Ю.В. Назаров. – М.: Машиностроение, 2006. – 320 с.
6. Глазычев В. Л. О дизайне. Очерки по теории и практике дизайна на Западе. М.: Искусство, 2003
7. 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..
8. Кнабе, Г. А. Энциклопедия дизайнера печатной продукции / Г. А. Кнабе.
9. Михайлов С.М. История дизайна. Крат.курс Издательство: Союз дизайнеров России Год: 2004. -270 с.

10. Ньюарк, К. Что такое графический дизайн? / Квентин Ньюарк ; пер. с англ. И. В. Павловой. - М. : АСТ ; Астрель, 2005. - 255 с.
11. Патернотт, Ж. Разработка и создание логотипов и графических концепций; пер. с фр. Т.Л.Черноситова.- Ростов н /Д: Феникс, 2008.-154 с.
12. Семёнов В.Б. Товарный знак: битва со смыслами. – СПб.: Питер, 2005.
13. Туэмлоу, Э.Графический дизайн. Фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи/Э. Туэмлоу М.:АСТ, 2007.-256 с.
14. Устин. В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композицион-но-художественного формообразования в дизайнерском творчестве: Учебное пособие.- М.:АСТ: Астрель, 2007.- 239 с.
15. Ходьков, Ю. Л. Товарный знак вчера и сегодня: предыстория, эволюция, типология, композиция и стилистика. – СПб., 2005. – 264 с.
16. Мартин Ивнинг, Джеф Шеве /Adobe Photoshop CS5 для фотографов. Вершины мастерства. Русская Редакция, БХВ-Петербург, 2011 г.
17. Пташинский В./ CorelDraw X5 с нуля. Эксмо, 2010 г.

7.3 Список методических рекомендаций и указаний

1. 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.
2. Метод.указания для студентов к практическим занятиям (Поровский А.Г..- НовГУ. 2011. – 6 с.)
3. Методические указания для самостоятельной работы студентов (Поровский А.Г..- НовГУ.- 2011. – 4 с.)
4. Оценочно-диагностические материалы для студентов (Поровский А.Г..- НовГУ.- 2011. – 2 с.)

8 Материально-техническое обеспечение дисциплины

Образовательный процесс по дисциплине 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 цветном принтере. 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).

Приложение А

Вопросы для коллоквиума «Компьютерные технологии в графическом дизайне»

1. Особенности композиции в графическом дизайне:
 - а) учет восприятия в среде компьютерных технологий;
 - б) большая степень типизации образа
 - в) утилитарная функция продукта дизайна;
 - г) 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:
 - а) проектирование интерьера зданий и сооружений
 - б) проектирование визуальных коммуникаций
 - в) проектирование природно-территориальных комплексов
4. В полиграфии занимаются:
 - а) множественным репродуцированием
 - б) изготовлением промышленных образцов
 - в) росписью ткани
5. Шелкография это:
 - а) тампонная печать
 - б) трафаретная печать
 - в) печать на шелке
6. Послепечатная обработка в полиграфии используется для:
 - а) для улучшения потребительских свойств изделия
 - б) для улучшения эстетических свойств изделия
 - в) для увеличения стоимости изделия
7. В педагогической деятельности компетенции КТ графического дизайна нужны:
 - а) при подготовке к урокам по соответствующим темам
 - б) при разработке дидактических пособий
 - в) при оформлении помещений образовательного учреждения
8. Цветовая модель разработанная для визуального сравнения цветов в полиграфии:
 - а) CMYK
 - б) Pantone
 - в) RGB
9. Шрифт в компьютерных технологиях это:
 - а) набор металлических матриц
 - б) программный компонент
 - в) каллиграфическое письмо
10. Дизайнер сегодня это:
 - а) художник
 - б) инженер
 - в) оформитель
 - г) другое
11. Товарный знак и торговая марка:
 - а) синонимы
 - б) разные продукты дизайна
 - в) товарный знак это графическое изображение
12. Корпоративный персонаж это:
 - а) элемент бренда
 - б) талисман

Приложение Б

Вопросы к экзамену по курсу «Компьютерные технологии в графическом дизайне»

1. Дайте определение графического дизайна, как вида изобразительного искусства.
Перечислите основные направления графического дизайна.
2. Как сегодня можно определить продукт графического дизайна?
Какие основные разделы графического дизайна сегодня существуют?
3. Дайте определение товарному знаку и логотипу. В чем разница?
Что такое торговая марка, бренд?
4. Типология товарных знаков.
5. Происхождение товарных знаков.
6. Функции товарных знаков.
7. Какие требования предъявляются к товарному знаку и логотипу с точки зрения дизайна, как вида искусства?
8. Каковы основные образующие элементы фирменного стиля?
Что такое брендбук, гайдлайн, для чего они нужны?
9. Какими законами руководствуется художник в творческом процессе проектирования в графическом дизайне?
10. Что такое рестайлинг, ребрендинг, нэйминг, айдентика?
11. Что такое корпоративный или рекламный персонаж, корпоративный герой, для чего он создается?
12. Какие художественные материалы и компьютерные технологии используются в процессе создания фирменного стиля в графическом дизайне?

Приложение В

Технологическая карта дисциплины

Дисциплины **«КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ» технологии в графическом дизайне»**

Направление Педагогическое образование профиль «Изобразительное искусство».

Формы обучения **дневная. Курс III. Семестр 5,6.** Часов: всего: **216** ч, лекций **36** ч, практ. зан. **54** ч, внеаудиторных СРС **90** ч, экзамен **36** ч.

Обеспечивающая кафедра **ИЗИиМП**

Трудоемкость дисциплины 6 ЗЕ = 300 баллов.

5 Семестр Недели	Виды учебной работы и трудоемкость	Аудиторный контроль теоретических знаний (в баллах)	Работа на прак- тических заня-тиях (в баллах)	Домашние практи- ческие задания. (в баллах)	Курсов ая работа	Творческий рейтинг	Зачет (баллов)
1 2 3 4 5 6 7 8	<i>1 этап</i>	Коллоквиум (50 б.)	ПР-1.1.1— ПР-1.3.1 (12 б) ПР-2.4.1— ПР-2.5.1 (12 б)	ИТЗ-1.1.1— ИТЗ-1.3.1 (12 б) ИТЗ-1.1.1— ИТЗ-1.3.1 (12 б)			
<i>1 этап. Рубежная аттестация (не менее 25 баллов из 50 баллов)</i>							
9			0 – 24	0 – 24		0-1	
10 11 12 13 14 15 16 17	<i>2 этап</i>		ПР-3.6.1 - ПР-3.6.3 (12 б) ПР-3.7.1 - ПР-3.7.5 (5 б)	ИТЗ-3.6.1- ИТЗ-3.6.3 (12 б) ИТЗ-3.7.1 - ИТЗ-3.7.1 (12 б)			
<i>2 этап. Рубежная аттестация (не менее 25 баллов из 50 баллов)</i>							
18			0 – 24	0 – 24		0-1	
<i>Семестровая аттестация (не менее 75 баллов из 150 баллов)</i>							
	сессия	0-50	0 – 50	0 – 50			

6 Семестр	Виды учебной работы и трудоемкость	Аудиторный контроль теоретических знаний (в баллах)	Работа на прак- тических заня-тиях (в баллах)	Домашние практи-ческие задания. (в баллах)	Курсовая работа	Творческий рейтинг	Экзамен (в ч = баллов)
Недели							
1	1 этап		ПР-4.8.1 (6 б)	ИТЗ-4.8.1 (8 б)			
2							
3							
4			ПР-4.8.2 (6 б)	ИТЗ-4.8.2 (8 б)			
5							
6							
7			ПР-4.8.3 (6 б)	ИТЗ-4.8.3 (8 б)			
8							
1 этап. Рубежная аттестация (не менее 25 баллов из 50 баллов)							
9			0 – 25	0 – 25			-
10	2 этап		ПР-4.8.4 (3 б)	ИТЗ-4.8.1 (4 б)			
11							
12			ПР-4.8.5 (3 б)	ИТЗ-4.8.5 (4 б)			
13							
14			ПР-4.8.6 (3 б)	ИТЗ -4.8.6 (4 б)			
15			ПР-4.8.7 (3 б)	ИТЗ -4.8.7 (4 б)			
16			ПР-4.8.8 (3 б)	ИТЗ -4.8.8 (4 б)			
17			ПР-4.8.9 (3 б)	ИТЗ -4.8.9 (4 б)			
2 этап. Рубежная аттестация (не менее 25 баллов из 50 баллов)							
18			0 – 25	0 – 25			
Семестровая аттестация (не менее 75 баллов из 150 баллов)							
	сессия		0 – 50	0 – 50			0-50

Разработал _____ А.Г.Поровский

Приложение Г

Карта учебно-методического обеспечения

Дисциплины «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ»

Направление Педагогическое образование профиль «Изобразительное искусство»

Формы обучения **дневная**

Курс 3 Семестр 5, 6

Часов: всего: **216** ч, лекций **36** ч, практ. зан. **54** ч, внеаудиторных СРС **90** ч, экзамен **36** ч

Обеспечивающая кафедра **ИЗИиМП**

Таблица 1 – Обеспечение дисциплины учебными изданиями

Библиографическое описание издания (автор, наименование, вид, место и год издания, кол.стр.)	Вид занятия, в котором используется	Число часов, обеспечиваемых изданием	Кол.экз. в библиот. НовГУ	Примечание
1. Заёнич В. М. Основы творческо-конструкторской деятельности: предметная среда и дизайн : учебник для студ. высш. учеб. заведений / В. М. Заёнич, А. А. Карачёв, В. Е. Шмелёв. — М.: Издательский центр «Академия», 2006.	срс	90	20	Гриф
2. Куманин В.И., Лобацкая Р.М., Черных М.М. /Дизайн. История, современность, перспективы/ Издательство: Аванта+. 2011	пр.	54	5	Гриф
3. Курушин, В.Д. /Графический дизайн и реклама: Самоучитель /Москва/ ДМК Пресс /2008. – 272 с.	срс	90	1	
4. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования : учебное пособие для вузов. – М. : Юнити-Дана, 2009 . – 239 с	пр.	54	3	

Таблица 2 – Обеспечение дисциплины учебно-методическими изданиями

Библиографическое описание издания (автор, наименование, вид, место и год издания, кол.стр.)	Вид занятия, в котором используется	Число часов, обеспечиваемых изданием	Кол.экз. в библиот. НовГУ	Примечание
1 Рабочая программа (Поровский А.Г.. – НовГУ, 2013. – 19 с.)	пр. лк.	216	1	http://www.novsu.ru/study/umk/
2 Поровский А.Г. Разработка логотипа и фирменного стиля на занятиях по графическому дизайну: учебно-методическое пособие / А.Г. Поровский; НовГУ им. Ярослава	пр.	108	10 (90)	печатн. ЭБС «Библиотех»

Мудрого. - Великий Новгород, 2011. – 36 с.				
--	--	--	--	--

Действительно для учебного года 2013/2014

Действительно для учебного года 2014/2015

Зав. кафедрой _____ Г.А. Поровская

«28»июня 2013г.

СОГЛАСОВАНО

НБ НовГУ: