

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

Кафедра технологического и художественного образования

УТВЕРЖДАЮ
Директор педагогического института
А.В. Пермяков
« 20 » 03 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебной дисциплины (модуля)

Компьютерные технологии в графическом дизайне

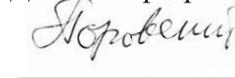
по направлению подготовки
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)
направленности (профили)
Изобразительное и декоративно-прикладное искусство

СОГЛАСОВАНО
Начальник отдела обеспечения
деятельности ПИ

 А.Н. Колпакова

« 15 » 03 2024 г.

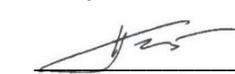
Разработал
Доцент кафедры ТХО

 А.Г. Поровский

« 26 » 02 2024 г.

Принято на заседании кафедры
Протокол № 2 от « 06 » 03 2024 г.

Заведующий кафедрой

 П.А. Петряков

« 06 » 03 2024 г.

1 Цели и задачи освоения учебной дисциплины (модуля)

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 учебного плана основной профессиональной образовательной программы направления подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) и направленности (профилю) Изобразительное и 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», «История изобразительного искусства» и др. Освоение учебной дисциплины (модуля) является компетентностным ресурсом для дальнейшего изучения следующих дисциплин (модулей, практик): «Графический дизайн», «Методика обучения изобразительному и декоративно-прикладному искусству в школе», «Педагогическая практика» и других.

3 Требования к результатам освоения учебной дисциплины (модуля)

Перечень компетенций, которые формируются в процессе освоения учебной дисциплины (модуля):

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:

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

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

4 Структура и содержание учебной дисциплины (модуля)

4.1 Трудоемкость учебной дисциплины (модуля)

4.1.1 Трудоемкость учебной дисциплины (модуля) для очной формы обучения:

Части учебной дисциплины (модуля)	Всего	Распределение по семестрам	
		3 семестр	4 семестр
1. Трудоемкость учебной дисциплины (модуля) в зачетных единицах (ЗЕТ)	6	2	4
2. Контактная аудиторная работа в академических часах (АЧ)	84	28	56
3. Курсовая работа/курсовой проект (АЧ) (при наличии)		-	-
4. Внеаудиторная СРС в академических часах (АЧ)	132	44	88
5. Промежуточная аттестация (зачет; дифференцированный зачет; экзамен) (АЧ)		зачет	диф. зачет

4.2 Содержание учебной дисциплины (модуля)

Раздел 1. Информация в художественно-изобразительной деятельности.

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

1.2 Визуальные коммуникации в художественно-творческой деятельности.
Визуальные коммуникации в педагогической деятельности.

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

Раздел 2. 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 (модуля) и контактной работы

№	Наименование разделов (тем) учебной дисциплины, УЭМ, наличие КП/КР	Контактная работа (в АЧ)			Внеауд. СРС (в АЧ)	Формы текущего контроля
		Аудиторная				
		ЛЕК	ПЗ	ЛР		
Раздел 1. Информация в художественно-изобразительной деятельности.						
1.1	Общее и различия в процессе художественно-изобразительной деятельности и проектной деятельности с применением компьютерных технологий.	3			5	Коллоквиум
1.2	Визуальные коммуникации в художественно-творческой деятельности. Визуальные коммуникации в педагогической деятельности.	3			5	
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.	3			5	
Раздел 2. Использование программного обеспечения в художественно-изобразительной деятельности.						
2.1	Графические редакторы в художественно-изобразительной деятельности.	3			5	Коллоквиум
2.2	Принципы работы с графической информацией в среде компьютерных технологий.	3			5	
2.3	Назначение и выбор редакторов в зависимости от особенностей творческого процесса и задач художественного проектирования.	3		2	5	
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			4	Коллоквиум
3.2	Виды и способы печати. Полиграфия. Допечатная подготовка, печать, послепечатная обработка, оборудование. Концепции развития в будущем. Место дизайнера в производственных процессах.	3			5	
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.	4		2	5	
	Зачет					
		28			4	44
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.		5			Коллоквиум
4.2	Особенности восприятия цвета в среде компьютерных технологий. Описание цвета в среде компьютерных технологий. Системы измерений цвета.		5			
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.		5			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.		5			3	Творческое задание
6.2	Редактирование портрета. Инструменты цветокоррекции, кисти. Форматы растрового изображения.		5			3	Творческое задание
6.3	Редактирование изображения, пейзаж, натюрморт. Цветокоррекция, «обтравка», замена слоя. Изменение размера и разрешения. Прозрачность. Форматы растрового изображения. шрифты в Photoshop.		5			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.		5			3	Творческое задание
7.2	Редактирование векторных изображений в Corel. «Отрисовка» растрового изображения. Абрис и контур. Трассировка.		5		2	3	Творческое задание
7.3	Работа с текстом, шрифты в Corel. Шрифтовая композиция на тему «Осень».		5		2	3	Творческое задание
7.4	Создание макета визитной карточки.		5		2	6	Творческое задание
7.5	Создание макета афиши и приглашения.		6		2	9	Творческое задание
	Промежуточная аттестация	Зачет					
		0	56		8	88	
	ИТОГО	28	56		12	132	

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 (модуля)

№	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).	3
2.	Визуальные коммуникации в художественно-творческой деятельности. Визуальные коммуникации в педагогической деятельности (лекция-визуализация).	3

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).	3
4.	Графические редакторы в художественно-изобразительной деятельности (информационная лекция).	3
5.	Принципы работы с графической информацией в среде компьютерных технологий (лекция-визуализация).	3
6.	Назначение и выбор редакторов в зависимости от особенностей творческого процесса и задач художественного проектирования (лекция-визуализация).	3
7.	Виды визуальных коммуникаций и средств информации, в создании которых используется труд художника. История развития и современность. Профессия дизайнер. Направления дизайна (лекция-визуализация).	3
8.	Виды и способы печати. Полиграфия. Допечатная подготовка, печать, послепечатная обработка, оборудование. Концепции развития в будущем. Место дизайнера в производственных процессах (лекция-визуализация).	3
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).	4
	ИТОГО	28

<i>№</i>	<i>Темы практических занятий (форма проведения)</i>	<i>Трудоемкость в АЧ</i>
1	Цвет как средство коммуникации. Физика, физиология и психология восприятия цвета. История изучения механизмов восприятия (лекция-визуализация).	5
2	Особенности восприятия цвета в среде компьютерных технологий. Описание цвета в среде компьютерных технологий. Системы измерений цвета (лекция-визуализация).	5
3	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 (лекция-визуализация).	5
4	Редактирование изображения на основе композиционной задачи. Использование инструментов изменения размера и разрешения. Удаление деталей. Размытие, (упражнения в работе с инструментами графического редактора)	5
5	Редактирование портрета. Инструменты цветокоррекции, кисти. Форматы растрового изображения (творческое задание)	5
6	Редактирование изображения, пейзаж, натюрморт. Цветокоррекция, «обтравка», замена слоя. Изменение размера и разрешения. Прозрачность. Форматы растрового изображения. шрифты в Photoshop (творческое задание)	5
7	Редактирование растровых изображений в Corel. Изменение размера, разрешения, цветокоррекция (творческое задание)	5
8	Редактирование векторных изображений в Corel. «Отрисовка» растрового изображения. Абрис и контур. Трассировка (творческое задание)	5
9	Работа с текстом, шрифты в Corel. Шрифтовая композиция на тему «Осень» (творческое задание)	5
10	Создание макета визитной карточки (творческое задание)	5
11	Создание макета афиши и приглашения (творческое задание)	6
	ИТОГО	56

6 Фонд оценочных средств учебной дисциплины (модуля)

Фонд оценочных средств представлен в Приложении А.

7 Условия освоения учебной дисциплины (модуля)

7.1 Учебно-методическое обеспечение

Учебно-методического обеспечение учебной дисциплины (модуля) представлено в Приложении Б.

7.2 Материально-техническое обеспечение

Таблица 6. Материально-техническое обеспечение учебной дисциплины

<i>№</i>	<i>Требование к материально-техническому обеспечению</i>	<i>Наличие материально-технического оборудования и программного обеспечения</i>	
1.	Наличие специальной аудитории	Компьютерный класс	
3.	Мультимедийное оборудование	Для лекционных занятий — мультимедиа-проектор, компьютер, экран, (интерактивная доска).	
4.	Программное обеспечение		
Наименование программного продукта		Обоснование для использования (лицензия, договор, счёт, акт или иное)	Дата выдачи
Антиплагиат. Вуз.*		Договор №05//ЕП(У)24-ВБ	18.01.2024
MS Office 365		Безвозмездно передаваемое ВУЗам	-
Adobe Acrobat		свободно распространяемое	-
Teams		Входит в состав MS Office 365	-
Skype		свободно распространяемое	-
Zoom		свободно распространяемое	-
"Kaspersky Endpoint Security для бизнеса - Стандартный Russian Education Renewal. 250-499 Node I year License" /1 год *		Договор №294/ЕП(У)25-ВБ	13.09.2023
Astra Linux Special Edition*		195200041-alse-1.7-client-base_orel-x86_64-0-14211	09.12.2022
Astra Linux Special Edition*		195200041-alse-1.7-client-base_orel-x86_64-0-12617	21.11.2022
Astra Linux Special Edition*		195200041-alse-1.7-client-max-x86_64-0-11416	26.10.2022
Astra Linux Special Edition*		195200041-alse-1.7-client-base_orel-x86_64-0-9651	28.09.2022
Astra Linux Special Edition*		195200041-alse-1.7-client-base-x86_64-0-8801	07.09.2022
Astra Linux Special Edition*		195200041-alse-1.7-client-base-x86_64-0-8590	01.09.2022
* отечественное производство			

Приложение А
(обязательное)

Фонд оценочных средств

учебной дисциплины (модуля) 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

№	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.	10	УК-1
2.		1.2 Визуальные коммуникации в художественно-творческой деятельности. Визуальные коммуникации в педагогической деятельности.	10	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.	10	УК-1
4.	Коллоквиум	2.1 Графические редакторы в художественно-изобразительной деятельности.	10	УК-1
5.		2.2 Принципы работы с графической информацией в среде компьютерных технологий.	10	УК-1
6.		2.3 Назначение и выбор редакторов в зависимости от особенностей творческого процесса и задач художественного проектирования.	10	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.	10	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.	10	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		100	
10.	Коллоквиум	4..1 Цвет как средство коммуникации. Физика, физиология и психология восприятия цвета. История изучения	10	УК-1

		механизмов восприятия.		
11.		4.2 Особенности восприятия цвета в среде компьютерных технологий. Описание цвета в среде компьютерных технологий. Системы измерений цвета.	10	УК-1
12.	Коллоквиум	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.	10	УК-1
13.	Творческое задание	6.1 Редактирование изображения на основе композиционной задачи. Использование инструментов изменения размера и разрешения. Удаление деталей. Размытие.	10	ПК-3, ПК-5
14.	Творческое задание	6.2 Редактирование портрета. Инструменты цветокоррекции, кисти. Форматы растрового изображения.	10	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.	20	ПК-3, ПК-5
17.	Творческое задание	7.1 Редактирование растровых изображений в Corel. Изменение размера, разрешения, цветокоррекция.	20	ПК-3, ПК-5
18.	Творческое задание	7.2 Редактирование векторных изображений в Corel. «Отрисовка» растрового изображения. Абрис и контур. Трасировка.	20	ПК-3, ПК-5
19.	Творческое задание	7.3 Работа с текстом, шрифты в Corel. Шрифтовая композиция на тему «Осень».	20	ПК-3, ПК-5
20.	Творческое задание	7.4 Создание макета визитной карточки.	30	ПК-3, ПК-5
21.	Творческое задание	7.5 Создание макета афиши и приглашения.	30	ПК-3, ПК-5
<i>Промежуточная аттестация</i>				
	Диф. Зачет		-	
			200	
	ИТОГО		300	

3 Рекомендации к использованию оценочных средств

1) 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:*
- СМУК
 - Pantone
 - и) 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.

2) 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 (модуля) 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. — Москва: Издательский центр «Акаде-мия», 2006.	20	
2 Куманин В.И., Лобацкая Р.М., Черных М.М. /Дизайн. История, современность, перспективы/ Издательство: Аванта+. 2011	5	
3 Курушин, В. Д. Дизайн и реклама: от теории к практике / В. Д. Курушин. — Москва : ДМК Пресс, 2017. — 308 с. — ISBN 978	1	Лань
4 <u>Овчинникова Р.Ю.</u> Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования : учебное пособие для вузов. – Москва: Юнити-Дана, 2009 . – 239 с	3	
Электронные ресурсы		
1 Романычева, Э. Т. Дизайн и реклама. Компьютерные технологии: Справочное и практическое руководство : справочное пособие / Э. Т. Романычева, О. Г. Яцюк. — Москва : ДМК Пресс, 2006. — 432 с. — ISBN 5-89818-034-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/1102 (дата обращения: 25.11.2021). — Режим доступа: для авториз. пользователей.		Лань
2 Шевченко, Е. П. Реклама как вид искусства : учебно-методическое пособие / Е. П. Шевченко. — Саратов : СГУ, 2020. — 48 с. — ISBN 978-5-292-04630-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/170583 (дата обращения: 25.11.2021). — Режим доступа: для авториз. пользователей.		Лань
2 Семиотика рекламы : учеб.-метод. пособие / сост.: С. Н. Кузьменко, Е. А. Бурчикова, НовГУ, 2006, 68 с. https://novsu.bibliotech.ru/Reader/Book/-2275 (Дата обращения 17.09.21)		БиблиоТех

Таблица Б.2 – Дополнительная литература

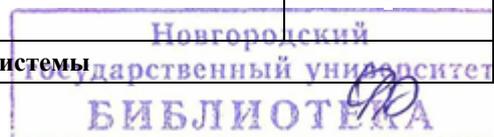
Библиографическое описание издания (автор, наименование, вид, место и год издания, кол. стр.)	Кол. экз. в библ. НовГУ	Наличие в ЭБС
Печатные источники		
1 Поровский А.Г. Разработка логотипа и фирменного стиля на занятиях по графическому дизайну: учебно-методическое пособие / А.Г. Поровский; НовГУ им. Ярослава Мудрого. - Великий Новгород, 2011. – 36 с.	10 (90)	печатн. ЭБС «Библиотех»



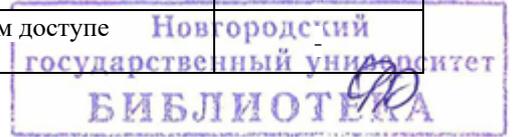
Электронные ресурсы		
Графический дизайн в маркетинге. Проектирование товарного знака в редакторе CorelDRAW : учебное пособие / С. А. Босов, Н. А. Елисе-ев, Н. Н. Елисеева, М. Д. Кондрат. — Санкт-Петербург : ПГУПС, 2013. — 51 с. — ISBN 978-5-7641-0512-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/91123 (дата обращения: 29.09.2021).		Лань
Курушин, В.Д. /Графический дизайн и реклама: Самоучитель /Москва/ ДМК Пресс /2008. – 272 с. https://e.lanbook.com/book/1103 (Дата обращения 17.09.21)	1	Лань

Таблица Б.3 – Информационное обеспечение модуля

Наименование ресурса	Договор	Срок договора
Электронная библиотека НовГУ		
Электронный каталог научной библиотеки http://mars.novsu.ac.ru/MarcWeb/	База собственной генерации	бессрочный
ЭБС «Электронная библиотечная система Новгородского государственного университета» (ЭБС НовГУ). Универсальный ресурс. Внутривузовские издания НовГУ.	Договор № 230 от 30.12.2022 с ООО «КДУ»	бессрочный
ЭБС «Лань» Единая профессиональная база данных для классических вузов – Издательство Лань «ЭБС» ЭБС ЛАНЬ	Договор № 34/ЕП(Т)23 от 22.12.2023 с ООО «Издательство ЛАНЬ»	с 01.01.2024 по 31.12.2024
ЭБС «ЛАНЬ» Коллекции: «Физика – Издательство МГТУ им. Н.Э.Баумана», «Информатика - Издательство ДМК Пресс», «Журналистика и медиа-бизнес - Издательство Аспект Пресс»	Договор № 33/ЕП(У)23 от 25.12.2023 с ООО «ЭБС ЛАНЬ»	с 01.01.2024 по 31.12.2024
ЭБС «ЛАНЬ» Универсальный ресурс	Договор № СЭБ НВ–283 с ООО «ЭБС ЛАНЬ» от 09.11.2020	с 09.11.2020 по 31.12.2023 Договор пролонгирован до 31.12.2024 (основание: п.6.1.)
«ЭБС ЮРАЙТ www.biblio-online.ru » Универсальный ресурс.	Договор № 35/ЕП(У)23 от 25.12.2023 с ООО «Электронное издательство ЮРАЙТ»	с 01.01.2024 по 31.12.2024
«Национальная электронная библиотека» Универсальный ресурс.	Договор №101/НЭБ/2338П от 14.03.2022 с ФБГУ «Российская Государственная библиотека»	с 14.03.2022 по 13.03.2027
ЭБС «IPRsmart» Универсальный ресурс.	Лицензионный договор № 11040/23П/31/ЕП(У)23 от 22.12.2023 с ООО Компания «Ай Пи Ар Медиа»	с 01.01.2024 по 31.12.2024
ЭБС Polpred.com . Обзор СМИ. Электронные статьи 600 деловых газет, журналов, информагентств за 20 лет.	Соглашение с ООО «ПОЛПРЕД Справочники». Тестовый доступ.	с 01.01.2023
Профессиональные базы данных		
Президентская библиотека им. Б. Н. Ельцина https://www.prlib.ru/	в открытом доступе	-
База данных Научной электронной библиотеки eLIBRARY.RU https://elibrary.ru/	в открытом доступе	-
База данных электронно-библиотечной системы «Национальная электронная библиотека» https://нэб.рф	в открытом доступе	-
Информационные справочные системы		



<i>Наименование ресурса</i>	<i>Договор</i>	<i>Срок договора</i>
Университетская информационная система «РОС-СИЯ» https://lib.tusur.ru/ru/resursy/bazy-dannyh/uis-rossiya	в открытом доступе	-
Национальный портал онлайн обучения «Открытое образование» https://openedu.ru	в открытом доступе	-
Портал открытых данных Российской Федерации https://data.gov.ru	в открытом доступе	-



Зав. кафедрой

П.А.Петряков

подпись

И.О.Фамилия

« 06 » 03 2024 г.

