

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ВОРОНЕЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(ФГБОУ ВО «ВГУ»)

**УТВЕРЖДАЮ**

Заведующий кафедрой  
связей с общественностью, рекламы и дизайна



Тулупов В.В.

28.06.2021г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

Б1.В.ДВ.01.01 Компьютерная графика

**1. Код и наименование направления подготовки/специальности:**

56.05.05 Военная журналистика

**2. Направленность (профиль):** Военная журналистика

**3. Квалификация выпускника:** журналист

**4. Форма обучения:** очная

**5. Кафедра, отвечающая за реализацию дисциплины:** кафедра связей с общественностью, рекламы и дизайна

**6. Составитель программы:** Сундуков Александр Сергеевич, кандидат филологических наук, старший преподаватель

**7. Рекомендована:** научно-методическим советом факультета журналистики от 20.05.2021, протокол № 8.

**8. Учебный год:** 2023-2024

**Семестр(ы):** 5

**9. Цели и задачи учебной дисциплины**

**Цели дисциплины:** изучение принципов формирования изображения на мониторе, особенностей растровой и векторной графики, формирование навыков обработки графических данных.

**Задачи дисциплины:**

- изучение редактора растровой графики Adobe Photoshop (или GIMP);
- изучение редактора векторной графики Adobe Illustrator (или Inkscape);
- изучения программы верстки Adobe InDesign (или Scribus).

**10. Место учебной дисциплины в структуре ООП:** Учебная дисциплина «Компьютерная графика» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений. Является последующей для дисциплины «Современные компьютерные технологии».

Значение дисциплины и ее роль в образовательной программе определяются наличием в печатном и цифровом медийном продукте не только текстовой составляющей, но и графической. Для создания, обработки и внедрению ее требуются соответствующие навыки.

**11. Планируемые результаты обучения по дисциплине/модулю (знания, умения, навыки), соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы (компетенциями) и индикаторами их достижения:**

Код	Название компетенции	Код(ы)	Индикатор(ы)	Планируемые результаты обучения
ПК-3	Способен участвовать в производственном процессе выпуска журналистского текста и (или) продукта с применением современных редакционных технологий	ПК-3.3	Создает и трансформирует текстовый, аудио- и видео материал, предназначенный для массмедиа, с учётом применения современных технологий	<p>Знать: принципы растровой и векторной графики, цветовые модели.</p> <p>Уметь: подбирать изображения, шрифты, цвета, кадрировать, поворачивать фотографии, менять их размер, проводить цветокоррекцию, и различные манипуляции с отдельными частями изображения.</p> <p>Владеть: навыками подготовки цифрового и печатного оригинал-макета; навыками работы в прикладных программах пакета Adobe Creative Cloud (Photoshop, Illustrator, InDesign) или с альтернативным ПО (GIMP, Inkscape, Scribus).</p>

**12. Объем дисциплины в зачетных единицах/час. — 2 ЗЕТ / 72 ч.**

**Форма промежуточной аттестации зачет.**

**13. Трудоемкость по видам учебной работы**

Вид учебной работы	Трудоемкость	
	Всего	По семестрам
		1 семестр
Аудиторные занятия	32	32
в том числе:	лекции	
	практические	
	лабораторные	32
Самостоятельная работа	40	40
в том числе: курсовая работа (проект)		
Форма промежуточной аттестации (экзамен – __ час.)		
Итого:	72	72

### 13.1. Содержание дисциплины

п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела дисциплины
<b>1. Лабораторные работы</b>		
1.1	Adobe Photoshop (или GIMP)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Двойная экспозиция.</li><li>2. Создание ретро-плаката.</li><li>3. Создание современного постера.</li><li>4. Стилизации портретов.</li><li>5. Создание фотоколлажей.</li><li>6. Стилизация текста.</li></ol>
1.2	Adobe Illustrator (или Inkscape)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Базовая работа с контурами и фигурами.</li><li>2. Дизайн логотипа (на примере журфака ВГУ).</li><li>3. Дизайн стилизованного плаката.</li><li>4. Дизайн веб-баннера.</li><li>5. Дизайн элементов интерфейса (кнопки, иконки).</li><li>6. Создание текстового логотипа.</li></ol>
1.3	Adobe InDesign (или Scribus)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Дизайн листовки.</li><li>2. Дизайн плаката мероприятия (на примере университетского).</li><li>3. Дизайн буклета.</li><li>4. Дизайн брошюры.</li><li>5. Дизайн газетного разворота.</li><li>6. Дизайн журнального лонгрида.</li></ol>

### 13.2. Темы (разделы) дисциплины и виды занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Виды занятий (часов)				Всего
		Лекции	Практические	Лабораторные	Самостоятельная работа	
	Adobe Photoshop (или GIMP)			12	14	26
	Adobe Illustrator (или Inkscape)			10	14	24
	Adobe InDesign (или Scribus)			10	12	22
	Итого:			32	40	72

Оценка знаний, умений и навыков, характеризующая этапы формирования компетенций в рамках изучения дисциплины осуществляется в ходе текущей и промежуточной аттестаций.

Текущая аттестация проводится в соответствии с Положением о текущей аттестации обучающихся по программам высшего образования Воронежского государственного университета. Текущая аттестация проводится в форме контрольных работ. Критерии оценивания приведены ниже.

Студентам предлагается на основе пошагово разобранных примеров создавать собственные проекты для закрепления полученных навыков. Если в проекте предполагается использование неизученных приемов, студент должен найти методику с помощью поисковых систем. Выполненные задания помещаются в портфолио промежуточной аттестации.

Промежуточная аттестация проводится в соответствии с Положением о промежуточной аттестации обучающихся по программам высшего образования.

Контрольно-измерительные материалы промежуточной аттестации включает в себя практическое задание, позволяющее оценить степень сформированных умений и навыков. Критерии оценивания приведены ниже.

**Рекомендации по подготовке к зачету.** Студенты допускаются к зачету по итогу выполнения лабораторных работ, тестов и контрольных работ. В случае пропусков занятий по уважительным или неуважительным причинам, студент обязан самостоятельно выполнить пропущенные виды работ, руководствуясь методическим пособием.

**15. Перечень основной и дополнительной литературы, ресурсов интернет, необходимых для освоения дисциплины (список литературы оформляется в соответствии с требованиями ГОСТ и используется общая сквозная нумерация для всех видов источников)**

а) основная литература:

№ п/п	Источник
1.	<i>Информационные технологии в профессиональной деятельности дизайнера : учеб. Пособие для студ. учреждений сред. Проф. образования / М. Е. Ёлочкин. – 2-е изд., стер. – М. : Издательский центр «Академия», 2011. – 176 с. ISBN 978-5-7695-8333-9</i>

б) дополнительная литература:

№ п/п	Источник
2.	<i>Петров М.Н., Молочков В.П. Компьютерная графика : учебник / М.Н. Петров, В.П. Молочков. – СПб. : Питер, 2002. – 736 с.</i>
3.	<i>Мураховский В.И. Компьютерная графика: популярная энциклопедия / В.И. Мураховский. – М. : АСТ-Пресс СКД, 2002. – 638 с.</i>
4.	<i>Агапова И.В. Adobe InDesign CS2. – СПб., 2006.</i>
5.	<i>Adobe InDesign CS2. Верстка книг, газет, журналов. Официальный учебный курс. – М., 2006.</i>
6.	<i>Комолова Н.В. Компьютерная верстка и дизайн. – Спб., 2003.</i>

в) информационные электронно-образовательные ресурсы (официальные ресурсы интернет)\*:

№ п/п	Ресурс
7.	<i>Университетская библиотека online Режим доступа: <a href="https://biblioclub.ru/">https://biblioclub.ru/</a></i>
8.	<i>Электронный курс. Режим доступа <a href="https://edu.vsu.ru/course/view.php?id=12472">https://edu.vsu.ru/course/view.php?id=12472</a></i>

**16. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы (учебно-методические рекомендации, пособия, задачки, методические указания по выполнению практических (контрольных), курсовых работ и др.)**

№ п/п	Источник
1.	<i>Современные информационные технологии, компьютерная графика, графический редактор Adobe Photoshop: учебное пособие по выполнению лабораторных работ по дисциплинам "Современные информационные технологии", "Компьютерные технологии и информатика" "Компьютерная графика" для студентов 1 курса направления "Журналистика" 2 курса направления "Реклама и связи с общественностью" 3 курса направления "Телевидение" / А.С. Сундуков — Воронеж: Изд-во ВГУ, 2019. 48 с.</i>

**17. Образовательные технологии, используемые при реализации учебной дисциплины, включая дистанционные образовательные технологии (ДОТ), электронное обучение (ЭО), смешанное обучение):** Информационно-коммуникационная технология: электронное учебное пособие; методический материал; организация итогового контроля (тестовые задания). Технология инновационных систем оценивания (портфолио).

**18. Материально-техническое обеспечение дисциплины:** Типовое оборудование компьютерной аудитории. Мультимедиапроектор BenQ MX511; экран настенный CS 244\*244; интерактивная доска Promethean, ПК (i5/4Gb/HDD 1Tb) (11 шт.). Программное обеспечение: WinPro 8 RUS Upgrd OLP NL Acdm; OfficeSTd 2013 RUS OLP NL Acdmс; Неисключительные права на ПО Dr. Web Enterprise Security Suite Комплексная защита Dr. Web Desktop Security Suite; СПС «ГАРАНТ- Образование».

**19. Оценочные средства для проведения текущей и промежуточной аттестаций**

Порядок оценки освоения обучающимися учебного материала определяется содержанием следующих разделов дисциплины:

№ п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Компетенция(и)	Индикатор(ы) достижения компетенции	Оценочные средства
1.	Adobe Photoshop (или GIMP)	ПК-3	ПК-3.3 ПК-3.3	Контрольная работа (20.1)
2.	Adobe Illustrator (или Inkscape)			
3	Adobe InDesign (или Scribus)			
Промежуточная аттестация форма контроля - зачет				См. п. 20.2

## 20 Типовые оценочные средства и методические материалы, определяющие процедуры оценивания

### 20.1 Текущий контроль успеваемости

Контроль успеваемости по дисциплине осуществляется с помощью контрольных самостоятельных заданий. Пример задания: *Контрольная работа №1. Создание олимпийских колец в Adobe Photoshop*

(пример контрольной работы, которая должна продемонстрировать умение студента работать с растровой и векторной графикой)

1. Создайте новый документ с такими параметрами: 1500x1000, 72 пикс/дюйм.
2. Поменяйте цвет фона на 7b6991.
3. Выделите овальную область в левой верхней части. ПКМ – Трансформировать выделенную область.
4. Наверху, где указаны ширина и высота кликните по ним ПКМ, установите пиксели. Убедитесь, что не включен значок цепи (который сохраняет пропорции). Задайте Ш и В по 300 пикс. Затем подтвердите трансформацию.
5. Залейте получившийся круг черным цветом. Если вы переключались с инструмента для выделения овальной области, вернитесь к нему и снова трансформируйте выделенную область. Поставьте Ш и В по 240 пикс. Подтвердите.
6. Нажмите Delete, из круга получается кольцо. Сбросьте выделение.
7. На панели слоев нажмите кнопку fx (Добавить стиль слоя). Выберите Обводку с такими параметрами: Размер 7, Положение – Снаружи, Режим – Норм, Непрозрачность – 100, Тип – цвет, белый.
8. Шаблон готов, теперь остается расставить и раскрасить копии. Продублируйте слой и перетащите его вправо с небольшим отступом. Следите, чтобы кольца были на одной линии (для этого при перемещении можно зажимать Shift, или смотреть на вспомогательные линии).
9. Снова дублируйте слой и двигайте его. Убедитесь, что расстояние между кольцами одинаковое.
10. Затем еще два кольца внизу.
11. Теперь раскрашивание. Перейдите на слой с самым первым кольцом (оно должно быть внизу). Переименуйте слой. Назовите его Голубой.
12. Зайдите в меню выделение – Загрузить выделенную область. Должно выделиться первое кольцо без обводки.
13. Залейте его цветом 0085c7.
14. Затем на панели слоев ПКМ по названию слоя Голубой – Растрировать стиль слоя.
15. Следующее кольцо должно остаться черным, поэтому его нужно только переименовать в Черный и растрировать стиль слоя.

16. Перейдите к следующему слою. Переименуйте его в Красный.
17. Зайдите в меню выделение – Загрузить выделенную область. Должно выделиться первое кольцо без обводки.
18. Залейте его цветом df0024. Растрируйте стиль слоя.
19. Далее все то же самое, только другие названия и цвета.
20. Слой Желтый. Загрузить выделенную область, закрасить цветом f4c300, растрировать стиль слоя.
21. Слой Зеленый. Загрузить выделенную область, закрасить цветом 009f3d, растрировать стиль слоя.
22. Осталось связать кольца. Перейдите на слой Голубой, выделите правую часть, которая под желтым кольцом. ПКМ – Скопировать на новый слой.
23. На панели слоев этот новый слой переименуйте в «Голубой» и перетащите его выше Желтого.
24. Перейдите на слой Черный, выделите правую часть, которая под зеленым кольцом. ПКМ – Скопировать на новый слой.
25. На панели слоев этот новый слой переименуйте в «Черный» и перетащите его выше Зеленого.
26. Перейдите на слой Черный, выделите нижнюю часть, которая под желтым кольцом. ПКМ – Скопировать на новый слой.
27. На панели слоев этот новый слой переименуйте в «Черный» и перетащите его выше Желтого.
28. Перейдите на слой Красный, выделите нижнюю часть, которая под зеленым кольцом. ПКМ – Скопировать на новый слой.
29. На панели слоев этот новый слой переименуйте в «Красный» и перетащите его выше Зеленого.
30. Выделите все слои кроме фонового, инструментом перемещение установите кольца по центру.

## 20.2 Промежуточная аттестация

Для оценивания результатов обучения на зачете используются следующие показатели:

1. Знание принципов растровой и векторной графики, цветовых моделей.
2. Умение кадрировать, поворачивать фотографии, менять их размер, проводить цветокоррекцию и различные манипуляции с отдельными частями изображения.
3. Владение навыками создания графических материалов для печати и цифрового распространения.

Для оценивания результатов обучения на зачете используется – зачтено, не зачтено.

### Описание критериев и шкалы оценивания компетенций (результатов обучения) при промежуточной аттестации

Критерии оценивания компетенций	Уровень сформированности компетенций	Шкала оценок
<i>Студент выполнил все лабораторные работы и демонстрирует умение использовать полученные навыки работы в графических редакторах Adobe.</i>	<i>Пороговый уровень</i>	<i>Зачтено</i>
<i>Студент не выполнил ключевые лабораторные работы и демонстрирует неумение работы в графических редакторах Adobe.</i>	–	<i>Не зачтено</i>