

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

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой
связей с общественностью, рекламы и дизайна



В.В. Тулупов
26.05.2022г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.В.09 Основы компьютерной графики

1. Код и наименование направления подготовки/специальности:

42.03.04 Телевидение

2. Профиль подготовки/специализация: Теледокументалистика

3. Квалификация выпускника: бакалавр

4. Форма обучения: очная

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

6. Составители программы: Сундуков Александр Сергеевич, к.ф.н.

7. Рекомендована: НМС факультета журналистики 19.05.22, протокол № 8.

8. Учебный год: 2023-2024

Семестр(ы): 3

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: дисциплина относится к дисциплинам по выбору вариативной части блока Б.1. рабочего учебного плана

подготовки бакалавров по направлению 42.03.04 Телевидение. Значение дисциплины и ее роль в образовательной программе определяются тем, что компьютерная графика часто используется на телевидении в дизайне программ, роликов и т.д.

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	Способность участвовать в производственном процессе выпуска телевизионного и мультимедийного продукта с применением современных технологий	ПК-3.1	Создает и трансформирует текстовый, аудио- и видео материал, предназначенный для телевидения с учётом современного телевизионного и мультимедийного продукта с применением современных технологий	<p>Знать: принципы графического дизайна, 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 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 з.е. / 72 ч.

Форма промежуточной аттестации зачет.

13. Трудоемкость по видам учебной работы

Вид учебной работы		Трудоемкость	
		Всего	По семестрам
			4 семестр
Контактная работа		32	32
в том числе:	лекции		
	практические		
	лабораторные	32	32
	курсовая работа		
Самостоятельная работа		40	40
Итого:		72	72

13.1. Содержание дисциплины

п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела дисциплины	Реализация раздела дисциплины с помощью онлайн-курса, ЭУМК
1. Лабораторные работы			
1.1	Adobe Photoshop (GIMP)	<ol style="list-style-type: none"> Двойная экспозиция. Создание ретро-плаката. Создание современного постера. Стилизации портретов. Создание фотоколлажей. Стилизация текста. 	https://edu.vsu.ru/course/view.php?id=12473
1.2	Adobe Illustrator (Inkscape)	<ol style="list-style-type: none"> Базовая работа с контурами и фигурами. 	https://edu.vsu.ru/course/view.php?id=12473

		2. Дизайн логотипа (на примере журфака ВГУ). 3. Дизайн стилизованного плаката. 4. Дизайн веб-баннера. 5. Дизайн элементов интерфейса (кнопки, иконки). 6. Создание текстового логотипа.	
1.3	Adobe InDesign (Scribus)	1. Дизайн листовки. 2. Дизайн плаката мероприятия (на примере университетского). 3. Дизайн буклета. 4. Дизайн брошюры. 5. Дизайн газетного разворота. 6. Дизайн журнального лонгрида.	https://edu.vsu.ru/course/view.php?id=12473

13.2. Темы (разделы) дисциплины и виды занятий

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

14. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

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.	Григорьева, И. В. Компьютерная графика : учебное пособие / И. В. Григорьева. – Москва : Прометей, 2012. – 298 с. – Режим доступа: по подписке. – URL:

	https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=211721 – ISBN 978-5-4263-0115-3. – Текст : электронный.
--	--

б) дополнительная литература:

№ п/п	Источник
2.	Лёвкина (Вылегжанина), А.О. Компьютерные технологии в научно-исследовательской деятельности: учебное пособие для студентов и аспирантов социально-гуманитарного профиля : [16+] / А.О. Лёвкина (Вылегжанина). – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2018. – 119 с. : ил. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=496112 . – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4475-2826-3. – DOI 10.23681/496112
3.	Хроленко, А.Т. Современные информационные технологии для гуманитария : [16+] / А.Т. Хроленко, А.В. Денисов. – 5-е изд., стер. – Москва : ФЛИНТА, 2018. – 129 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=363413

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

№ п/п	Ресурс
4.	ЭБС Университетская библиотека online. – Режим доступа: https://biblioclub.ru/
5.	Электронная библиотека ЗНБ ВГУ. – Режим доступа: https://lib.vsu.ru/
6.	Электронный курс: Сундуков А.С. Основы компьютерной графики / А. С. Сундуков. – Электронный университет ВГУ. — Режим доступа: https://edu.vsu.ru/course/view.php?id=12473

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.	Шульдова, С. Г. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Г. Шульдова. – Минск : РИПО, 2020. – 301 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804 . – Библиогр. в кн. – ISBN 978-985-503-987-8. – Текст : электронный.

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). Электронное учебное пособие. — Режим доступа: <https://edu.vsu.ru/course/view.php?id=12473>

18. Материально-техническое обеспечение дисциплины: Аудитории для проведения лабораторных занятий и самостоятельной работы студентов. Используются компьютерные классы: ауд. 115 (Воронеж, ул. Хользунова, 40-а). Типовое оснащение, оборудование: мультимедиапроектор BenQ MX511; экран настенный CS 244*244; интерактивная доска Promethean, ПК (i5/4Gb/HDD 1Tb) (11 шт.); ауд. 126 (Воронеж, ул. Хользунова, 40-а). Типовое оснащение, оборудование: мультимедиапроектор BenQ MX511; ПК (Razer 5/4Gb/1Tb) (10 шт.); экран настенный CS 244*244, интерактивная доска Promethean.

Программное обеспечение: WinPro 8 RUS Upgrd OLP NL Acdm; OfficeSTd 2013 RUS OLP NL Acdm; Неисключительные права на ПО Dr. Web Enterprise Security Suite Комплексная защита Dr. Web Desktop Security Suite; СПС «ГАРАНТ- Образование». Свободный доступ в интернет.

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 (GIMP)	ПК-3	ПК-3.1	Контрольная работа (20.1)
2.	Adobe Illustrator (Inkscape)			
3	Adobe InDesign (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). — Режим доступа: <https://edu.vsu.ru/mod/assign/view.php?id=265319>

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>

