

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

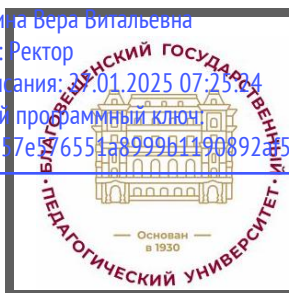
ФИО: Щёкина Вера Витальевна

Должность: Ректор

Дата подписания: 01.06.2025 07:25:04

Уникальный программный ключ:

a2232a55157e76551a8999b1190892853989420420336ffbf573a434e57789



**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ  
ФЕДЕРАЦИИ**

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования**

**«Благовещенский государственный педагогический университет»**

**ОСНОВНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА**

**Рабочая программа дисциплины**

**УТВЕРЖДАЮ**

**декан индустриально-педагогического  
факультета ФГБОУ ВО «БГПУ»**

**Н.В. Слесаренко**

**«25» июня 2024 г.**

**Рабочая программа дисциплины  
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ**

**Направление подготовки  
44.03.05 ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ  
(с двумя профилями подготовки)**

**Профиль  
«ДИЗАЙН»**

**Профиль  
«ТЕХНОЛОГИЯ»**

**Уровень высшего образования  
БАКАЛАВРИАТ**

**Принята на заседании кафедры  
изобразительного искусства и методики  
его преподавания  
(протокол № 10 от «19» июня 2024 г.)**

**Благовещенск 2024**

**СОДЕРЖАНИЕ**

<b>1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА .....</b>	<b>3</b>
<b>2 УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ .....</b>	<b>4</b>
<b>3 СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ (РАЗДЕЛОВ) .....</b>	<b>6</b>
<b>4 МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ (УКАЗАНИЯ) ДЛЯ СТУДЕНТОВ ПО ИЗУЧЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ .....</b>	<b>8</b>
<b>5 ПРАКТИКУМ ПО ДИСЦИПЛИНЕ .....</b>	<b>10</b>
<b>6 ДИДАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ (САМОКОНТРОЛЯ) УСВОЕННОГО МАТЕРИАЛА.....</b>	<b>11</b>
<b>7 ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ .....</b>	<b>14</b>
<b>В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ .....</b>	<b>14</b>
<b>8 ОСОБЕННОСТИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ИНВАЛИДАМИ ИЛИЦАМИ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ .....</b>	<b>15</b>
<b>9 СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННЫХ РЕСУРСОВ .....</b>	<b>15</b>
<b>11 ЛИСТ ИЗМЕНЕНИЙ И ДОПОЛНЕНИЙ .....</b>	<b>17</b>

## 1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

**1.1 Цель дисциплины:** формирование целостной системы знаний в области современных компьютерных технологий, их возможностях и особенностях использования в сфере искусства; привитие навыков использования, современных программно-инструментальных средств в создании художественных произведений.

**1.2 Место дисциплины в структуре ООП:** Дисциплина «Компьютерные технологии в дизайне» относится к дисциплинам части, формируемой участниками образовательных отношений блока Б1 (Б1.В.02.03).

Дисциплина «Компьютерные технологии в дизайне» органично продолжает изучение материала, полученного студентами на занятиях по «Рисунок», «Живопись», «Композиция», «Основы композиции», «Перспектива», развивает знания, умения, навыки, сформированные в предыдущих семестрах, а также формирует знания, умения, навыки работы в цифровой среде.

Освоение дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне» является расширением и применением навыков изобразительного искусства в новых форматах художественной деятельности

**1.3 Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:** ПК-2

ПК-2. Способен осуществлять педагогическую деятельность по профильным предметам (дисциплинам, модулям) в рамках программ основного общего, среднего общего и дополнительного образования, **индикаторами** достижения которой являются

ПК-2.1 Владеет инструментарием, методами, приемами и практическими навыками работы в изобразительном и декоративно-прикладном искусстве (по видам), компьютерной графике и дизайне.

ПК-2.2 Готов к самостоятельной деятельности в области изобразительного и декоративно-прикладного искусства, компьютерной графики и дизайна.

**1.4 Перечень планируемых результатов обучения.** В результате изучения дисциплины студент должен

- **знать:**

- особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
- методы описания цветов в компьютерной графике – цветовые модели;
- способы получения цветовых оттенков на экране;
- методы сжатия графических данных;
- назначение и функции различных графических программ.

- **уметь:**

- уметь создавать и обрабатывать растровые и векторные графические изображения
- грамотно излагать теоретические основы компьютерной графики, различать отдельные виды компьютерного искусства;
- создавать цифровую живопись, графику и коллажи.

- **владеть:**

- владеть принципами формирования цифрового изображения;
- владеть навыками выполнять эскизы на компьютере;
- навыками в создании графических изображений в системах растровой и векторной графики;
- навыками работы в графических редакторах;
- владеть профессиональными приемами рисования.

**1.5 Общая трудоемкость дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне»** составляет 4 зачетных единицы (далее – ЗЕ) (144 часа)

Программа предусматривает изучение материала на лекциях и лабораторных занятиях. Предусмотрена самостоятельная работа студентов по темам и разделам. Проверка знаний осуществляется фронтально, индивидуально.

### 1.6 Объем дисциплины и виды учебной деятельности

#### Объем дисциплины и виды учебной деятельности

Вид учебной работы	Всего часов	Семестр 10
Общая трудоемкость	144	144
Аудиторные занятия	54	54
Лекции	8	8
Лабораторные занятия	46	46
Самостоятельная работа	54	54
Вид итогового контроля	36	36 экзамен

## 2 УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

### Учебно-тематический план

№	Наименование тем (разделов)	Всего часов	Аудиторные занятия		Самостоятельная работа
			Лекции	Лабораторные занятия	
1.	Введение. Векторная и растровая графика. Цветовые модели.	4	2		2
2.	Интерфейс программы Corel-Draw. Знакомство с рабочей областью. Вспомогательные элементы интерфейса: линейка, сетка, направляющие. Изучение панели инструментов, палитр, режимы отображения, способы масштабирования.	4	2		2
3.	Построение примитивов (прямоугольник, эллипс, полигон и др.). Работа с обводками, присвоение цвета объектам. Сохранение на палитре Образцы. Создание градиентной заливки. Заливка паттернами	4		2	2
4.	Инструменты выделения, выравнивание и распределение объектов. Изменение порядка фигур. Группировка объектов.	8	2	2	4

5.	Трансформация объектов: поворот, вращение, отражение, наклон. Создание сложных форм из простых при помощи панели «Формирование объектов». Эффекты (интерактивное искажение, тень, перетекание и др.).	4		2	2
6.	Создание простейшего проекта «Домик в деревне».	8		4	4
7.	Использование инструмента Перо, Свободная форма и т.д. Работа с узлами. Редактирование контуров, операции с опорными точками. Рисование по силуэту.	4		2	2
8.	Создание простейшего проекта «Натюрморт с вазой».	8		4	4
9.	Работа с текстом (текст в области, текст по контуру, преобразование текста в кривые и др.).	4		2	2
10.	Создание театральной афиши	4		2	2
11.	Фирменный стиль. Элементы фирменного стиля.	4	2		2
12.	Создание элементов фирменного стиля (логотипа).	16		8	8
13.	Создание элементов фирменного стиля (визитки).	8		4	4
14.	Создание элементов фирменного стиля (разработка упаковки).	8		4	4
15.	Создание элементов фирменного стиля (разработка деловой документации, конвертов, папки).	8		4	4
<b>Экзамен</b>		36			
<b>ИТОГО</b>		<b>144</b>	<b>8</b>	<b>46</b>	<b>54</b>

### Интерактивное обучение по дисциплине

№	Наименование тем (разделов)	Вид занятия	Форма интерактивного занятия	Кол-во часов
1	Создание простейшего проекта «Домик в деревне».	ЛР	Индивидуальная творческая работа	5
2	Создание простейшего проекта «Натюрморт с вазой».	ЛР	Индивидуальная творческая работа	5
3	Создание театральной афиши	ЛР	Индивидуальная творческая работа	9

4	Создание элементов фирменного стиля (логотипа).	ЛР	Индивидуальная творческая работа	15
5	Создание элементов фирменного стиля (визитки).	ЛР	Индивидуальная творческая работа	10
6	Создание элементов фирменного стиля (разработка упаковки).	ЛР	Индивидуальная творческая работа	10
7	Создание элементов фирменного стиля (разработка деловой документации, конвертов, папки).	ЛР	Индивидуальная творческая работа	8
	Всего			62

### 3 СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ (РАЗДЕЛОВ)

#### **Тема 1. Введение. Векторная и растровая графика. Цветовые модели.**

*Цель:* знакомство с образовательной программой. Правила техники безопасности и поведения в кабинете компьютерной графики. Обзор графических редакторов, достоинства и недостатки растровой и векторной графики. Описание цветовых оттенков на экране монитора (цветовые модели). Цветовая модель RGB. Цветовая модель CMYK.

*Задачи:* объяснить правила техники безопасности и поведения в компьютерном классе. Инструктаж. Знакомство с программой курса. Сравнение растровой и векторной графики. Особенности растровых и векторных программ. Кодирование цвета в различных цветовых моделях.

#### **Тема 2. Интерфейс программы CorelDraw. Знакомство с рабочей областью. Вспомогательные элементы интерфейса: линейка, сетка, направляющие. Изучение панели инструментов, палитр, режимы отображения, способы масштабирования.**

*Цель:* знакомство с программой CorelDRAW. Настройка программного интерфейса. Знакомство с линейкой, сеткой, направляющими. Знакомство с панелями инструментов и палитр.

*Задачи:* показать расположения панели инструментов, настроек инструментов, панели слоев, палитры. Показать способы масштабирования рабочего пространства. Показать возможности вспомогательных элементов интерфейса: линейки, сетки, направляющих. Показать основные принципы работы в CorelDRAW.

#### **Тема 3. Построение примитивов (прямоугольник, эллипс, полигон и др.). Работа с обводками, присвоение цвета объектам. Сохранение на палитре Образцы. Создание градиентной заливки. Заливка паттернами**

*Цель:* знакомство с панелью геометрических примитивов и панелью их характеристик: обводка, заливка.

*Задачи:* научить созданию основных геометрических форм. Работа с цветом. Выбор цвета и цветовые библиотеки. Редактирование цвета. Заливки градиентные и узорные. Создание новых узоров. Копирование свойств заливки и обводки.

#### **Тема 4. Инструменты выделения, выравнивание и распределение объектов. Изменение порядка фигур. Группировка объектов.**

*Цель:* знакомство со способами распределять, выравнивать и упорядочивать объекты.

*Задачи:* научить выделению, выравниванию и распределению объектов. Копирование объектов. Упорядочение размещения объектов. Научить способам группировки и соединения объектов.

**Тема 5. Трансформация объектов: поворот, вращение, отражение, наклон. Создание сложных форм из простых при помощи панели «Формирование объектов». Эффекты (интерактивное искажение, тень, перетекание и др.).**

*Цель:* знакомство со способами изменения геометрии объекта с помощью инструментов редактирования формы. Создание сложных форм из простых. Знакомство с приемами художественной работы с объектами.

*Задачи:* изучить инструменты редактирования и трансформации объектов. Изучить возможности панели «Формирование объектов». Изучить возможности группы инструментов: Прозрачность объекта, Создание тени, Градиентные сетки, Эффект перетекания объектов, Добавление перспективы и т.д.

**Тема 6. Создание простейшего проекта «Домик в деревне».**

*Цель:* закрепить полученные знания по использованию инструментов работы с графическими примитивами.

*Задачи:* создать композицию с использованием простых геометрически фигур. Использовать масштабирование, вращение, свободное трансформирование, инструменты формирования и группировки объектов, различные заливки, обводки и эффекты.

**Тема 7. Использование инструмента Перо, Свободная форма и т.д. Работа с узлами. Редактирование контуров, операции с опорными точками. Рисование по силуэту.**

*Цель:* знакомство с инструментами свободного рисования и редактирования узлов.

*Задачи:* изучить инструменты: Перо, Свободная форма, Безье и др. Изучить основные принципы работы с узлами и контуром.

**Тема 8. Создание простейшего проекта «Натюрморт с вазой».**

*Цель:* закрепить полученные знания по использованию инструментов свободного рисования и редактирования узлов.

*Задачи:* создать композицию с использованием инструментов свободного рисования.

**Тема 9. Работа с текстом (текст в области, текст по контуру, преобразование текста в кривые и др.).**

*Цель:* знакомство с инструментами для работы с текстом.

*Задачи:* изучить возможности инструмента «Текст». Параграф и Фигурный текст. Привязка текста к контуру. Преобразование текста в кривые. Редактирование текста.

**Тема 10. Создание театральной афиши**

*Цель:* закрепить полученные знания по использованию инструмента «Текст».

*Задачи:* создать шрифтовую композицию с применением инструмента «Текст», геометрических примитивов и инструментов свободного рисования.

**Тема 11. Фирменный стиль. Элементы фирменного стиля.**

*Цель:* знакомство с понятием Фирменный стиль.

*Задачи:* изучить элементы фирменного стиля их особенности и предназначения.

**Тема 12. Создание элементов фирменного стиля (логотипа).**

*Цель:* создание элементов фирменного стиля.

*Задачи:* используя навыки работы в CorelDRAW разработать и создать логотип.

**Тема 13. Создание элементов фирменного стиля (визитки).**

*Цель:* создание элементов фирменного стиля.

*Задачи:* используя навыки работы в CorelDRAW разработать и создать макет визитки.

#### **Тема 14. Создание элементов фирменного стиля (разработка упаковки).**

*Цель:* создание элементов фирменного стиля.

*Задачи:* используя навыки работы в CorelDRAW разработать и создать макет упаковки.

#### **Тема 15. Создание элементов фирменного стиля (разработка деловой документации, конвертов, папки).**

*Цель:* создание элементов фирменного стиля.

*Задачи:* используя навыки работы в CorelDRAW разработать и создать макеты деловой документации, конвертов, папки.

### **4 МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ (УКАЗАНИЯ) ДЛЯ СТУДЕНТОВ ПО ИЗУЧЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ**

#### **4.1 Общие методические рекомендации**

Материалы учебной дисциплины предоставляют возможность студентам получить представление в области современных компьютерных технологий, их возможностях и особенностях использования в сфере искусства; привитие навыков использования, современных программно-инструментальных средств в создании художественных произведений.

Содержание методических рекомендаций отражает ряд важных аспектов:

- рекомендации по использованию материалов учебной дисциплины;
- рекомендации по работе с литературой;
- разъяснения и примеры, необходимые для качественного выполнения заданий практикума.

Практикум по дисциплине включает:

- тематику и план лабораторных занятий;
- краткие теоретические и учебно-методические материалы по каждой теме, позволяющие студенту ознакомиться с вопросами, обсуждаемыми на практическом занятии;
- список литературы, необходимой для целенаправленной подготовки студентов к каждому занятию.

Список литературы – расширенный и позволяет использовать материалы не только для подготовки к аудиторным занятиям, но и для организации самостоятельной работы, а также для расширения собственных представлений по отдельным аспектам изучаемой дисциплины.

#### **4.2 Методические рекомендации по подготовке к лекциям**

Одной из форм организации учебной деятельности является лекция, позволяющая дать систематизированные основы научных знаний по дисциплине.

При изучении и проработке теоретического материала необходимо:

- повторить законспектированный на лекционном занятии материал и дополнить его с учетом рекомендованной по данной теме литературы;
- при самостоятельном изучении теоретической темы сделать конспект, используя рекомендованную литературу.

#### **4.3 Методические рекомендации по подготовке к лабораторным занятиям.**

В структуре дисциплины лабораторные занятия следуют за теоретическими, что является важным условием для усвоения учебного материала.



При проведении лабораторных занятий рекомендуется использовать звеньевую и индивидуальную форму организации, так как во время лабораторных занятий необходимо наглядно демонстрировать поэтапное выполнение тех или иных изображений.

При организации занятий полезно начинать с показа больших, красочных работ, выполненных либо самим преподавателем, либо старшекурсниками, тем самым, убедив их в том, что они могут выполнить что-то еще более эффективное.

При проведении занятий важно создать творческую атмосферу, чтобы развить и реализовать творческие способности студентов. Для этого следует соблюдать ряд условий:

Для развития самостоятельности важно, чтобы задания не носили целиком исполнительного характера, а допускали некоторые варианты.

- подведение студентов к творческой идее или прямая постановка перед ними задач творческого характера.

- стимулирование творческой деятельности.

Творчество само по себе стимулирует деятельность студентов, так как оно связано с решением интересных лабораторных задач. Стимулирование достигается также поощрением преподавателя, популяризация достижений и т.д. Например, завершение изучения курса выставкой текущих, творческих, работ студентов может стимулировать высокие результаты итогов обучения.

#### Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов по дисциплине

№	Наименование раздела (темы)	Формы/виды самостоятельной работы	Количество часов, в соответствии с учебно-тематическим планом
1.	Введение. Векторная и растровая графика. Цветовые модели.	Работа с литературой и информационными ресурсами по изучаемому разделу дисциплины	2
2.	Интерфейс программы CorelDraw. Знакомство с рабочей областью. Вспомогательные элементы интерфейса: линейка, сетка, направляющие. Изучение панели инструментов, палитр, режимы отображения, способы масштабирования.	Работа с литературой и информационными ресурсами по изучаемому разделу дисциплины	2
3.	Построение примитивов (прямоугольник, эллипс, полигон и др.). Работа с обводками, присвоение цвета объектам. Сохранение на палитре Образцы. Создание градиентной заливки. Заливка паттернами	Работа с литературой и информационными ресурсами по изучаемому разделу дисциплины	2
4.	Инструменты выделения, выравнивание и распределение объектов. Изменение порядка фигур. Группировка объектов.	Работа с литературой и информационными ресурсами по изучаемому разделу дисциплины	4
5.	Трансформация объектов: поворот, вращение, отражение, наклон. Создание сложных форм из про-	Работа с литературой и информационными ресурсами по изучаемому разделу дисциплины	2

	стных при помощи панели «Формирование объектов». Эффекты (интерактивное искажение, тень, перетекание и др.).		
6.	Создание простейшего проекта «Домик в деревне».	Практическая работа	4
7.	Использование инструмента Перо, Свободная форма и т.д. Работа с узлами. Редактирование контуров, операции с опорными точками. Рисование по силуэту.	Работа с литературой и информационными ресурсами по изучаемому разделу дисциплины	2
8.	Создание простейшего проекта «Натюрморт с вазой».	Практическая работа	4
9.	Работа с текстом (текст в области, текст по контуру, преобразование текста в кривые и др.).	Работа с литературой и информационными ресурсами по изучаемому разделу дисциплины	2
10.	Создание театральной афиши	Практическая работа	2
11.	Фирменный стиль. Элементы фирменного стиля.	Работа с литературой и информационными ресурсами по изучаемому разделу дисциплины	2
12.	Создание элементов фирменного стиля (логотипа).	Практическая работа	8
13.	Создание элементов фирменного стиля (визитки).	Практическая работа	4
14.	Создание элементов фирменного стиля (разработка упаковки).	Практическая работа	4
15.	Создание элементов фирменного стиля (разработка деловой документации, конвертов, папки).	Практическая работа	4
	<b>ИТОГО</b>		<b>54</b>

## 5 ПРАКТИКУМ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

### Лабораторная работа № 1. Создание простейшего проекта «Домик в деревне».

*Задание:* создать композицию с использованием простых геометрически фигур. Использовать масштабирование, верчение, свободное трансформирование, инструменты формирования и группировки объектов, различные заливки, обводки и эффекты.

### Лабораторная работа № 2. Создание простейшего проекта «Натюрморт с вазой».

*Задание:* создать композицию с использованием инструментов свободного рисования.

### Лабораторная работа № 3. Создание театральной афиши

*Задание:* создать шрифтовую композицию с применением инструмента «Текст», геометрических примитивов и инструментов свободного рисования.

### Лабораторная работа № 4. Создание элементов фирменного стиля (логотипа).

*Задание:* используя навыки работы в CorelDRAW разработать и создать логотип.

**Лабораторная работа № 5. Создание элементов фирменного стиля (визитки).**

*Задание:* используя навыки работы в CorelDRAW разработать и создать макет визитки.

**Лабораторная работа № 6. Создание элементов фирменного стиля (разработка упаковки).**

*Задание:* используя навыки работы в CorelDRAW разработать и создать макет упаковки.

**Лабораторная работа № 7. Создание элементов фирменного стиля (разработка деловой документации, конвертов, папки).**

*Задание:* используя навыки работы в CorelDRAW разработать и создать макеты деловой документации, конвертов, папки.

## 6 ДИДАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ (САМОКОНТРОЛЯ) УСВОЕННОГО МАТЕРИАЛА

### 6.1 Оценочные средства, показатели и критерии оценивания компетенций

Индекс компетенции	Оценочное средство	Показатели оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций
ПК-2	Экзамен	Низкий (неудовлетворительно)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• незнание значительной части программного материала;</li> <li>• не владение понятийным аппаратом дисциплины;</li> <li>• существенные ошибки при изложении учебного материала;</li> <li>• неумение строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса;</li> <li>• неумение делать выводы по излагаемому материалу.</li> </ul>
		Пороговый (удовлетворительно)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• демонстрирует общее знание изучаемого материала;</li> <li>• показывает общее владение понятийным аппаратом дисциплины;</li> <li>• умеет строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса;</li> <li>• знает основную рекомендуемую программой учебную литературу.</li> </ul>
		Базовый (хорошо)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• демонстрирует достаточно полное знание программного материала;</li> <li>• демонстрирует знание основных теоретических понятий;</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• достаточно последовательно, грамотно и логически стройно излагает материал;</li> <li>• демонстрирует умение ориентироваться в литературе;</li> <li>• уметь сделать достаточно обоснованные выводы по излагаемому материалу.</li> </ul>
		Высокий (отлично)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• демонстрирует глубокое и прочное усвоение знаний программного материала;</li> <li>• исчерпывающе, последовательно, грамотно и логически стройно излагает теоретический материал;</li> <li>• правильно формулирует определения;</li> <li>• продемонстрировать умения самостоятельной работы с литературой;</li> <li>• умеет сделать выводы по излагаемому материалу.</li> </ul>
ПК-2	Контрольная работа (итоговое задание)	Зачтено (отлично)	Индивидуальное задание выполнено в полном объеме, обучающийся проявил высокий уровень самостоятельности и творческий подход к его выполнению
		Зачтено (хорошо)	Индивидуальное задание выполнено в полном объеме, имеются отдельные недостатки в оформлении представленного материала
		Зачтено (удовлетворительно)	Задание в целом выполнено, однако имеются недостатки при выполнении в ходе практики отдельных разделов (частей) задания, имеются замечания по оформлению собранного материала
		Не зачтено (неудовлетворительно)	Задание выполнено лишь частично, имеются многочисленные замечания по оформлению собранного материала

### 6.2 Промежуточная аттестация студентов по дисциплине

Промежуточная аттестация является проверкой всех знаний, навыков и умений студентов, приобретённых в процессе изучения дисциплины. Формой промежуточной аттестации по дисциплине является экзамен.

Для оценивания результатов освоения дисциплины применяется следующие критерии оценивания.

**Оценочное средство: Экзамен**

Критерии оценки	Предел длительности контроля – 30 минут
<ul style="list-style-type: none"> <li>• уровень сформированности компетенций;</li> <li>• уровень усвоения теоретических положений дисциплины, правильность; формулировки основных понятий и закономерностей;</li> <li>• уровень знания фактического материала в объеме программы;</li> <li>• логика, структура и грамотность изложения вопроса;</li> <li>• умение связать теорию с практикой;</li> <li>• умение делать обобщения, выводы.</li> </ul>	
Уровни	Показатели компонентов оценивания
<p>Низкий (неудовлетворительно)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• незнание значительной части программного материала;</li> <li>• не владение понятийным аппаратом дисциплины;</li> <li>• существенные ошибки при изложении учебного материала;</li> <li>• неумение строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса;</li> <li>• неумение делать выводы по излагаемому материалу.</li> </ul>
<p>Пороговый (удовлетворительно)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• демонстрирует общее знание изучаемого материала;</li> <li>• показывает общее владение понятийным аппаратом дисциплины;</li> <li>• умеет строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса;</li> <li>• знает основную рекомендуемую программой учебную литературу.</li> </ul>
<p>Базовый (хорошо)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• демонстрирует достаточно полное знание программного материала;</li> <li>• демонстрирует знание основных теоретических понятий;</li> <li>• достаточно последовательно, грамотно и логически стройно излагает материал;</li> <li>• демонстрирует умение ориентироваться в литературе;</li> <li>• уметь сделать достаточно обоснованные выводы по излагаемому материалу.</li> </ul>
<p>Высокий (отлично)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• демонстрирует глубокое и прочное усвоение знаний программного материала;</li> <li>• исчерпывающе, последовательно, грамотно и логически стройно излагает теоретический материал;</li> <li>• правильно формулирует определения;</li> <li>• продемонстрировать умения самостоятельной работы с литературой;</li> <li>• умеет делать выводы по излагаемому материалу.</li> </ul>

### Оценочное средство: Контрольная работа (итоговое задание)

Оценка «зачтено» выставляется студенту, если:

- в творческой работе представлена своя идея;
- задание раскрыто интересным, необычным способом, при этом студент может

теоретически обосновать своё мнение с опорой на факты или личный социальный опыт;

- в творческой работе содержатся малозначительные ошибки по заданию;
- имеются незначительные недочёты в последовательности выполнения работы.
- задание выполнено наполовину.

Оценка «не зачтено» выставляется студенту, если:

- творческая работа выполнена формально, большая часть выполнена не по теме, не представлена собственная идея;
- аргументация своего мнения слабо связана с раскрытием задания;
- неправильное выполнение основных заданий творческой работы, искажение их смысла.
- беспорядочное выполнение задания.
- отсутствие выполненной работы.

### **6.3 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки результатов освоения дисциплины**

#### **Вопросы к экзамену**

1. Сравнение растровой и векторной графики
2. Цветовые модели. Различия в использовании
3. Фирменный стиль
4. Технологии создания логотипов
5. Обзор панелей рабочей среды CorelDRAW
6. Изменение типа бумаги и ориентации листа в
7. Инструменты рисования кривых в CorelDRAW
8. Абрис и заливка объекта в CorelDRAW
9. Инструменты эффектов в CorelDRAW
10. Редактирование кривых и опорных точек в CorelDRAW
11. Создание и трансформация геометрических примитивов в CorelDRAW
12. Работа с текстом в CorelDRAW
13. Сохранение и экспорт файлов в CorelDRAW

### **7 ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ**

**Информационные технологии** – обучение в электронной образовательной среде с целью расширения доступа к образовательным ресурсам, увеличения контактного взаимодействия с преподавателем, построения индивидуальных траекторий подготовки, объективного контроля и мониторинга знаний студентов.

В образовательном процессе по дисциплине используются следующие информационные технологии, являющиеся компонентами. Электронной информационно-образовательной среды БГПУ:

- Официальный сайт БГПУ;
- Корпоративная сеть и корпоративная электронная почта БГПУ;
- Система электронного обучения ФГБОУ ВО «БГПУ»;
- Система тестирования на основе единого портала «Интернет-тестирования в

сфере образования [www.i-exam.ru](http://www.i-exam.ru)»;

- Система «Антиплагиат. ВУЗ»;
- Электронные библиотечные системы;
- Мультимедийное сопровождение лекций и практических занятий.

## **8 ОСОБЕННОСТИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ИНВАЛИДАМИ ИЛИЦАМИ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ**

При обучении лиц с ограниченными возможностями здоровья применяются адаптивные образовательные технологии в соответствии с условиями, изложенными в раздел «Особенности организации образовательного процесса по образовательным программам для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья» основной образовательной программы (использование специальных учебных пособий и дидактических материалов, специальных технических средств обучения коллективного и индивидуального пользования, предоставление услуг ассистента (помощника), оказывающего обучающимся необходимую техническую помощь и т.п.) с учётом индивидуальных особенностей обучающихся.

## **9 СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННЫХ РЕСУРСОВ**

### **9.1 Литература**

1. Компьютерная графика [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.compgraph.org/>
2. Л. Н. Турлюн, Компьютерные технологии в дизайне [Электронный ресурс]: учеб. пособие, АлтГУ, 2018, <http://elibrary.asu.ru/handle/asu/5570>
3. Л. Н. Турлюн, Н. В. Францева, Компьютерные технологии в искусстве костюма и текстиля. Коллаж в Adobe Photoshop [Электронный ресурс]: учеб. пособие, АлтГУ, 2018, <http://elibrary.asu.ru/handle/asu/5571>

### **9.2 Базы данных и информационно-справочные системы**

1. Федеральный портал «Российское образование» - <http://www.edu.ru>.
2. Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам» - <http://www.window.edu.ru>.
3. Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов - <http://fcior.edu.ru>.
4. Федеральный интернет-портал «Нанотехнологии и наноматериалы» - [www.portalnano.ru](http://www.portalnano.ru).
5. Федеральный портал «Информационно-коммуникационные технологии в образовании» - <http://www.ict.edu.ru>.
6. Российский портал открытого образования - <http://www.openet.ru/University.nsf/>
7. Федеральная университетская компьютерная сеть России - <http://www.runnet.ru/res>.
8. Глобальная сеть дистанционного образования - <http://www.cito.ru/gdenet>.
9. Портал бесплатного дистанционного образования - [www.anriintern.com](http://www.anriintern.com)
10. Портал Электронная библиотека: диссертации - <http://diss.rsl.ru/?menu=disscatalog>.
11. Портал научной электронной библиотеки -

<http://elibrary.ru/defaultx.asp>.

12. Сайт библиотеки репринтных изданий. - Режим доступа: [www.lawlibraru.ru](http://www.lawlibraru.ru).

13. Сайт Российской академии наук. - Режим доступа: [http://www.ras.ru/science structure.aspx](http://www.ras.ru/science_structure.aspx).

14. Сайт Института научной информации по общественным наукам РАН. - Режим доступа: <http://www.inion.ru>.

15. Сайт Государственного научно-исследовательского институт информационных технологий и телекоммуникаций. - Режим доступа: <http://www.informika.ru>.

16. Сайт ООН. - Режим доступа: <http://www.un.org/ru/databases>.

17. Сайт Организации Объединенных Наций по вопросам образования, науки и культуры (ЮНЕСКО). - Режим доступа: **UNESCO**.

18. Сайт Министерства культуры РФ. - Режим доступа: [www.mkrf.ru](http://www.mkrf.ru).

19. Сайт Министерства науки и высшего образования РФ. - Режим доступа: <https://minobrnauki.gov.ru>.

20. Сайт Федеральной службы по надзору в сфере образования и науки. - Режим доступа: <http://www.obrnadzor.gov.ru/ru>.

21. Сайт Министерства просвещения РФ. - Режим доступа: <https://edu.gov.ru>.

22. Сайт Федеральной службы по интеллектуальной собственности, патентам и товарным знакам (Роспатента). - Режим доступа: <http://www.fips.ru/rospatent/index.htm>.

### 9.3 Электронно-библиотечные ресурсы

1. ЭБС «Юрайт». - Режим доступа: <https://urait.ru>

2. Полпред (обзор СМИ). - Режим доступа: <https://polpred.com/news>

## 10 МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА

Для проведения занятий лекционного и лабораторного типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации используются аудитории, оснащённые учебной мебелью, аудиторной доской, компьютером с установленным лицензионным специализированным программным обеспечением, с выходом в электронно-библиотечную систему и электронную информационно-образовательную среду БГПУ, мультимедийными проекторами, экспозиционными экранами, учебно-наглядными пособиями (мультимедийные презентации, муляжи).

Самостоятельная работа студентов организуется в аудиториях оснащенных компьютерной техникой с выходом в электронную информационно-образовательную среду вуза, в специализированных лабораториях по дисциплине, а также в залах доступа в локальную сеть БГПУ.

**Используемое программное обеспечение:** Microsoft®WINEDUperDVC AllLng Upgrade/SoftwareAssurancePack Academic OLV 1License LevelE Platform 1Year; Microsoft®OfficeProPlusEducation AllLng License/SoftwareAssurancePack Academic OLV 1License LevelE Platform 1Year; Dr.Web Security Suite; Java Runtime Environment; Calculate Linux, Adobe Photoshop, CorelDRAW

Разработчик: Рыбак Н.Д., ст. преподаватель



**11 ЛИСТ ИЗМЕНЕНИЙ И ДОПОЛНЕНИЙ**