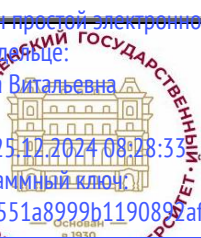


Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Щёкина Вера Витальевна
Должность: Ректор
Дата подписания: 25.12.2024 08:28:33
Уникальный программный ключ:
a2232a55157e576551a8999b1190897af58989420420336ffbf573a434a57789



**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» мая 2022 г.**

**Рабочая программа дисциплины
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ**

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

**Профиль
«ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО»**

**Профиль
«ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ»**

**Уровень высшего образования
БАКАЛАВРИАТ**

**Принята на заседании кафедры
изобразительного искусства и методики его преподавания
(протокол № 9 от «25» мая 2022 г.)**

Благовещенск 2022

СОДЕРЖАНИЕ

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

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 по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений блока Б1 (Б1.В.03.ДВ.01.02).

Дисциплина «Компьютерные технологии в дизайне» органично продолжает изучение материала, полученного студентами на занятиях по «Рисунок», «Живопись», «Композиция», «Основы композиции», «Основы цветоведения», «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-2.2 Владеет инструментарием, методами, приемами и практическими навыками работы в изобразительном и декоративно-прикладном искусстве (по видам) и компьютерной графике.
- ПК-2.4 Готов реализовывать изобразительные навыки в работе над композицией в живописи, графике, декоративно-прикладном искусстве.
- ПК-2.5 Готов к самостоятельной художественно-творческой деятельности в области изобразительного и декоративно-прикладного искусства, компьютерной графики.

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 5 зачетных единицы (далее – ЗЕ) (180 часов).

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

Очная форма подготовки

| Вид учебной работы | Всего часов | Семестр |
|------------------------|-------------|---------------|
| | | 8 |
| Общая трудоемкость | 180 | 180 |
| Аудиторные занятия | 72 | 72 |
| Лекции | 10 | 10 |
| Лабораторная работа | 62 | 62 |
| Самостоятельная работа | 72 | 72 |
| Вид итогового контроля | 36 | 36 экзамен |

2 УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

2.1 Очная форма обучения

| № | Наименование тем (разделов) | Всего часов | Аудиторные занятия | | Самостоятельная работа |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|--------------------|---------------------|------------------------|
| | | | Лекции | Лабораторная работа | |
| 1. | Введение. Векторная и растровая графика. Цветовые модели. | 4 | 2 | | 2 |
| 2. | Интерфейс программы CorelDraw. 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 | 2 | 1 | | 1 |
| 4. | Инструменты выделения, выравнивание и распределение объектов. Изменение порядка фигур. Группировка объ- | 2 | 1 | | 1 |

| | | | | | |
|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|-----------|-----------|-----------|
| | ектов. | | | | |
| 5. | Трансформация объектов: поворот, вращение, отражение, наклон. Создание сложных форм из простых при помощи панели «Формирование объектов». Эффекты (интерактивное искажение, тень, перетекание и др.). | 2 | 1 | | 1 |
| 6. | Создание простейшего проекта «Домик в деревне». | 10 | | 5 | 5 |
| 7. | Использование инструмента Перо, Свободная форма и т.д. Работа с узлами. Редактирование контуров, операции с опорными точками. Рисование по силуэту. | 2 | 1 | | 1 |
| 8. | Создание простейшего проекта «Натюрморт с вазой». | 10 | | 5 | 5 |
| 9. | Работа с текстом (текст в области, текст по контуру, преобразование текста в кривые и др.). | 2 | 1 | | 1 |
| 10. | Создание театральной афиши | 18 | | 9 | 9 |
| 11. | Фирменный стиль. Элементы фирменного стиля. | 2 | 1 | | 1 |
| 12. | Создание элементов фирменного стиля (логотипа). | 30 | | 15 | 15 |
| 13. | Создание элементов фирменного стиля (визитки). | 20 | | 10 | 10 |
| 14. | Создание элементов фирменного стиля (разработка упаковки). | 20 | | 10 | 10 |
| 15. | Создание элементов фирменного стиля (разработка деловой документации, конвертов, папки). | 16 | | 8 | 8 |
| Экзамен | | 36 | | | |
| ИТОГО | | 180 | 10 | 62 | 72 |

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 | 9 |

| | | | | |
|---|------------------------------------------------------------------------------------------|----|----------------------------------|----|
| | | | работа | |
| 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 |
| | ИТОГО | | | 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. Firmenный стиль. Элементы фирменного стиля.

Цель: знакомство с понятием Firmenный 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 | 1 |
| 4. | Инструменты выделения, выравнивание и распределение объектов. Изменение порядка фигур. Группировка объектов. | Работа с литературой и информационными ресурсами по изучаемому разделу дисциплины | 1 |

| | | | |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 5. | Трансформация объектов: поворот, вращение, отражение, наклон. Создание сложных форм из простых при помощи панели «Формирование объектов». Эффекты (интерактивное искажение, тень, перетекание и др.). | Работа с литературой и информационными ресурсами по изучаемому разделу дисциплины | 1 |
| 6. | Создание простейшего проекта «Домик в деревне». | Практическая работа | 5 |
| 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 | 1 |
| 8. | Создание простейшего проекта «Натюрморт с вазой». | Практическая работа | 5 |
| 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 | 1 |
| 10. | Создание театральной афиши | Практическая работа | 9 |
| 11. | Фирменный стиль. Элементы фирменного стиля. | Работа с литературой и информационными ресурсами по изучаемому разделу дисциплины | 1 |
| 12. | Создание элементов фирменного стиля (логотипа). | Практическая работа | 15 |
| 13. | Создание элементов фирменного стиля (визитки). | Практическая работа | 10 |
| 14. | Создание элементов фирменного стиля (разработка упаковки). | Практическая работа | 10 |
| 15. | Создание элементов фирменного стиля (разработка деловой документации, конвертов, папки). | Практическая работа | 8 |
| | ИТОГО | | 72 |

5 ПРАКТИКУМ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

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

Задание: создать композицию с использованием простых геометрически фигур. Использовать масштабирование, вращение, 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"> • незнание значительной части программного материала; • не владение понятийным аппаратом дисциплины; • существенные ошибки при изложении учебного материала; • неумение строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса; • неумение делать выводы по излагаемому материалу. |
| | | Пороговый (удовлетворительно) | <ul style="list-style-type: none"> • демонстрирует общее знание изучаемого материала; • показывает общее владение понятийным аппаратом дисциплины; • умеет строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса; • знает основную рекомендуемую программой учебную литературу. |
| | | Базовый (хорошо) | <ul style="list-style-type: none"> • демонстрирует достаточно |

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

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»;
- 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 разделе «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 изобразительном искусстве [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 портал «Информационно-коммуникационные технологии в образовании» – <http://www.ict.edu.ru>.
4. Российский портал открытого образования – <http://www.openet.ru/University.nsf/>
5. Глобальная сеть дистанционного образования – <http://www.cito.ru/gdenet>.
6. Портал бесплатного дистанционного образования – www.anriintern.com
7. Портал научной электронной библиотеки – <http://elibrary.ru/defaultx.asp>.

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).

Для проведения лабораторных занятий также используется:

Компьютерный класс (ауд. 302): 32 посадочных места. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, самостоятельной работы.

Комплект учебной мебели, компьютерные столы, аудиторная доска, компьютеры с установленным лицензионным программным обеспечением, мультимедийный проектор, экспозиционный экран.

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.

Разработчик: Рыбак Н.Д., ст. преподаватель

11 ЛИСТ ИЗМЕНЕНИЙ И ДОПОЛНЕНИЙ

Утверждение изменений и дополнений в РПД для реализации в 2023/2024 уч. г.

РПД обсуждена и одобрена для реализации в 2023/2024 уч. г. на заседании кафедры изобразительного искусства и методики его преподавания (протокол № 9 от «21» июня 2023 г.).

Утверждение изменений и дополнений в РПД для реализации в 2024/2025 уч. г.

РПД обсуждена и одобрена для реализации в 2024/2025 уч. г. на заседании кафедры изобразительного искусства и методики его преподавания (протокол № 10 от «19» июня 2024 г.).