



57

Государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
Московской области

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
имени дважды Героя Советского Союза, летчика-космонавта А.А. Леонова

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по
учебно-методической работе
Н.В. Бабина
«17» апреля 2022 г.

**ИНСТИТУТ РАКЕТНО-КОСМИЧЕСКОЙ
ТЕХНИКИ И ТЕХНОЛОГИИ МАШИНОСТРОЕНИЯ**

КАФЕДРА УПРАВЛЕНИЯ КАЧЕСТВОМ И СТАНДАРТИЗАЦИИ

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА В РЕКЛАМЕ»**

Направление подготовки: 42.03.01 «Реклама и связи с общественностью»

Направленность (профиль): Современные коммуникационные технологии и рекламная деятельность

Уровень высшего образования: бакалавриат

Форма обучения: очная, заочная

Королев
2022

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО

Цель изучения дисциплины:

овладение основами теоретических и практических знаний, связанных с изучением компьютерной графики в рекламе, организацией пользовательского интерфейса в системах компьютерной графики, визуализация данных, применением информационно-коммуникационных технологий для создания рекламы с учетом основных требований информационной безопасности.

В процессе обучения студент приобретает и совершенствует следующие компетенции.

общефессиональные компетенции:

В процессе обучения студент приобретает и совершенствует следующие компетенции:

(УК-1) – способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач;

(ПК-1) – способен применять в профессиональной деятельности основные технологические решения, технические средства, приемы и методы онлайн и офлайн коммуникаций;

(ПК-3) – способностью и готовностью профессионально составлять и оформлять научно-техническую документацию, отчеты, представлять результаты научно-исследовательской работы в виде научных публикаций, рефератов, презентаций, в том числе оформленных в соответствии с имеющимися требованиями, с привлечением современных художественных средств редактирования и печати; владеть опытом публичных выступлений с научными докладами и сообщениями;

Основными **задачами** дисциплины являются

1. обучить начальным теоретическим и практическим знаниям компьютерных технологий в дизайне;
2. ознакомить студентов с существующими компьютерными графическими программами в области дизайнерского проектирования;
3. сформировать базовую систему проектных умений;
4. обучить терминологии предмета профессиональной деятельности дизайнера;
5. сформировать основополагающие проектно-графические навыки и умения;
6. ознакомить с основными этапами и методикой компьютерного дизайн-проектирования;
7. использование основ психологии познания, социологии и организации бизнеса, эргономики и системного анализа, управления процессами и промышленного дизайна для создания рекламы с помощью средств компьютерной графики;

Показатель освоения компетенции отражают следующие индикаторы:

Трудовые действия:

Осуществляет поиск информации для решения поставленной задачи по различным типам запросов

- владеть и использовать современные технические средства и основные технологии цифровых коммуникаций для подготовки текстов рекламы и (или) связей с общественностью, реализации коммуникационного проведения социологического исследования по изучению общественного мнения;
- Составляет аналитические отчеты, проводить презентацию результатов маркетингового исследования в области СМИ.

Необходимые умения:

При обработке информации отличает факты от мнений, интерпретаций, оценок, формирует собственные мнения и суждения, аргументирует свои выводы и точку зрения

- Рассматривает и предлагает возможные варианты решения поставленной задачи, оценивая их достоинства и недостатки
- При подготовке текстов рекламы и (или) связей с общественностью использует основные технологии в онлайн и офлайн среде;
- Применяет основные технологии организации специальных мероприятий в работе с различными целевыми группами;
- Использует современные информационно-коммуникационные технологии и специализированные программные продукты для проведения маркетинговых исследований в области СМИ

Необходимые знания:

- Анализирует задачу, выделяя ее базовые составляющие
- Определяет, интерпретирует и ранжирует информацию, требуемую для решения поставленной задачи;
- Выявляет факторы, определяющие потребительский спрос на продукцию СМИ, существенные характеристики целевой аудитории потребителей

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина «Компьютерная графика в рекламе» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, основной профессиональной образовательной программы подготовки бакалавров по направлению подготовки 42.03.01 «Реклама и связи с общественностью».

Дисциплина базируется на ранее изученной дисциплине: «**Современные информационные технологии в социальных науках**» и компетенциях: ПК-1, ПК-4.

Знания и компетенции, полученные при освоении дисциплины, являются базовыми для подготовки выпускной квалификационной работы.

3. Объем дисциплины и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины для студентов очной и заочной формы

составляет 4 зачетных единиц, 144 часов.

Таблица 1

Виды занятий	Всего часов	Семестр	Семестр	Семестр	Семестр
		6			
Общая трудоемкость	144	144			
ОЧНАЯ ФОРМА ОБУЧЕНИЯ					
Аудиторные занятия	48	48			
Лекции (Л)	16	16			
Практические занятия (ПЗ)	32	32			
Семинары (С)	-	-			
Лабораторные работы (ЛР)					
и (или) другие виды аудиторных занятий	-	-			
Самостоятельная работа	96	96			
Курсовые работы	-	-			
Контрольная работа,	+	+			
Текущий контроль знаний (7-8, 15-16 неделя)	просмотр	просмотр			
Вид итогового контроля	Зачет	Зачет			

Виды занятий	Всего часов	Семестр	Семестр	Семестр	Семестр
		5			
Общая трудоемкость	144	144			
ЗАОЧНАЯ ФОРМА ОБУЧЕНИЯ					
Аудиторные занятия	16	16			
Лекции (Л)	4	4			
Практические занятия (ПЗ)	8	8			
Семинары (С)	-	-			
Лабораторные работы (ЛР)	4	4			
и (или) другие виды аудиторных занятий	-	-			
Самостоятельная работа	128	128			
Курсовые работы	-	-			

Контрольная работа,	+	+			
Текущий контроль знаний (7-8, 15-16 неделя)	просмотр	просмотр			
Вид итогового контроля	Зачет	Зачет			

4. Содержание дисциплины

4.1. Темы дисциплины и виды занятий

Таблица 2

Наименование тем	Лекции, час.	Практические занятия, час	Занятия в интерактивной форме, час	Код компетенций
Тема 1. Основы компьютерной графики.	4/2	4/4	3/1	УК-1 ПК-1 ПК-3
Тема 2. Использование компьютерных технологий в рекламе.	4/2	4/4	3/1	УК-1 ПК-1 ПК-3
Итого:	8/4	8/8	6/2	

4.2. Содержание тем дисциплины

Тема 1. Основы компьютерной графики.

Содержание и задачи курса. Структура учебного плана.

Основные понятия компьютерных технологий. Особенности программного обеспечения в дизайне.

Векторная двухмерная компьютерная графика (программа CorelDraw). Основные функциональные возможности векторного двухмерного моделирования применительно к дизайну. Обработка векторных изображений в программе CorelDraw.

Растровая компьютерная графика (программа Adobe Photoshop). Обработка растровых изображений в редакторе Adobe Photoshop.

Тема 2. Использование компьютерных технологий в рекламе.

Графические этапы проектирования дизайн - продукта. Понятие «творческий эскиз», технический эскиз. Методы и способы подачи эскизов. Допечатная подготовка макета. Создание компьютерных презентаций.

Основы Web-дизайна. Разработка дизайна Web-страницы.

5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы по дисциплине

1. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины.

6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине представлен в Приложении 1 к рабочей программе.

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

Основная литература:

1. Photoshop шаг за шагом. Практикум : учеб. пособие / Л.В. Кравченко, С.И. Кравченко. — М. : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2019. — 136 с. — (Среднее профессиональное образование). - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/990340>

2. Компьютерная графика и web-дизайн : учеб. пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин ; под ред. Л.Г. Гагариной. — М. : ИД «ФОРУМ» : ИНФРА-М, 2018. — 400 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс; Режим доступа <http://www.znanium.com>]. — (Высшее образование). - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/922641>

3. Дорощенко, М. А. Программы Adobe. Основы программы Illustrator CC : метод. руководство / М. А. Дорощенко, Л.И. Миронова. - Москва : ФГОУ СПО "МИПК им. И.Федорова", 2018. - 52 с. - Текст : электронный. - URL: <https://new.znanium.com/catalog/product/1039227>

Дополнительная литература:

1. Studio Max + VRay. Проектирование дизайна среды : учеб. пособие / Д.А. Хворостов. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2019. — 270 с. — (Высшее образование: Бакалавриат). - Текст : электронный. - URL: <http://znanium.com/catalog/product/994914>

2. AutoCAD Mechanical : учеб. пособие / В.М. Бабенко, О.В. Мухина. — М. : ИНФРА-М, 2019. — 143 с. — (Высшее образование: Бакалавриат). — www.dx.doi.org/10.12737/textbook_5aa63a464d4af0.05116077. - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/1027418>

3. Аббасов, И.Б. Основы трехмерного моделирования в графической системе 3ds Max 2018 : учебное пособие / И.Б. Аббасов. - 3-е изд. - Москва : ДМК Пресс, 2017. - 186 с. - ISBN 978-5-97060-516-5. - Текст : электронный. - URL: <https://new.znanium.com/catalog/product/1028139>

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

1. <http://www.sdrussia.ru/>
2. <http://www.designsdm.ru/>
3. <http://www.ok-interiordesign.ru/>
4. <http://www.etoday.ru/design/>
5. <http://www.novate.ru/blogs/230914/27819/>

9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины приведены в Приложении 2 к рабочей программе.

10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

Перечень программного обеспечения: World, CorelDraw, Adobe Photoshop.

Информационные справочные системы: не предусмотрены курсом дисциплины.

Ресурсы информационно-образовательной среды "МГОТУ":

Рабочая программа и методическое обеспечение по курсу «Компьютерная графика в рекламе».

11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Лекционные занятия:

- аудитория, оснащенная презентационной техникой (проектор, экран);
- комплект электронных презентаций / слайдов, видеофильмов на темы:

1. Основы компьютерной графики.
2. Использование компьютерных технологий в проектной композиции.

Практические занятия;

- аудитория, оснащенная презентационной техникой (проектор, экран), рабочими столами для осуществления практических работ.

Прочее:

- рабочее место преподавателя, оснащенное компьютером с доступом в Интернет;
- рабочие места студентов, оснащенные компьютерами с доступом в Интернет.

**ИНСТИТУТ РАКЕТНО-КОСМИЧЕСКОЙ
ТЕХНИКИ И ТЕХНОЛОГИИ МАШИНОСТРОЕНИЯ**

КАФЕДРА УПРАВЛЕНИЯ КАЧЕСТВОМ И СТАНДАРТИЗАЦИИ

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУ-
ТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

**«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА В РЕКЛАМЕ»
МОДУЛЯ «ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОФЕССИО-
НАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»**

Направление подготовки: 42.03.01 Реклама и связи с общественностью

**Профиль: Современные коммуникационные технологии и рекламная дея-
тельность**

Уровень высшего образования: бакалавриат

Форма обучения: очная, заочная

Королев
2022

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

№ п/п	Индекс компетенции	Содержание компетенции (или ее части)*	Раздел дисциплины, обеспечивающий формирование компетенции (или ее части)	В результате изучения раздела дисциплины, обеспечивающего формирование компетенции (или ее части), обучающийся должен:		
				Трудовые действия	Необходимые умения	Необходимые знания
1	УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	Тема 1 Тема 2	Осуществляет поиск информации для решения задачи по различным типам запросов	При обработке информации отличает факты от мнений, интерпретаций, оценок, формирует собственные мнения и суждения, аргументирует свои выводы и точку зрения Рассматривает и предлагает возможные варианты решения поставленной задачи, оценивая их достоинства и недостатки	Анализирует задачу, выделяя ее базовые составляющие Определяет, интерпретирует и ранжирует информацию, требуемую для решения поставленной задачи;
2	ПК-1	способен применять в профессиональной деятельности основные технологические решения, технические средства, приемы и методы онлайн и офлайн коммуникаций	Тема 1 Тема 2	Владеть и использовать современные технические средства и основные технологии цифровых коммуникаций для подготовки текстов рекламы и (или) связей с общественностью, реализации коммуникационного проведения социологического исследования по изучению общественного	При подготовке текстов рекламы и (или) связей с общественностью использует основные технологии в онлайн и офлайн среде. Применяет основные технологии организации специальных мероприятий в	При реализации коммуникационного продукта использует полученные знания в области технологии медиарилейшнз и медиапланирования

				мнения;	работе с различными целевыми группами	
3	ПК-3	СПОСОБНОСТЬЮ И ГОТОВНОСТЬЮ ПРОФЕССИОНАЛЬНО СОСТАВЛЯТЬ И ОФОРМЛЯТЬ НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКУЮ ДОКУМЕНТАЦИЮ, ОТЧЕТЫ, ПРЕДСТАВЛЯТЬ РЕЗУЛЬТАТЫ НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ РАБОТЫ В ВИДЕ НАУЧНЫХ ПУБЛИКАЦИЙ, РЕФЕРАТОВ, ПРЕЗЕНТАЦИЙ, В ТОМ ЧИСЛЕ ОФОРМЛЕННЫХ В СООТВЕТСТВИИ С ИМЕЮЩИМИСЯ ТРЕБОВАНИЯМИ, С ПРИВЛЕЧЕНИЕМ СОВРЕМЕННЫХ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ СРЕДСТВ РЕДАКТИ-	Тема 1 Тема 2	Составляет аналитические отчеты, проводить презентацию результатов маркетингового исследования в области СМИ.	Использует современные информационно-коммуникационные технологии и специализированные программные продукты для проведения маркетинговых исследований в области СМИ	Выявляет факторы, определяющие потребительский спрос на продукцию СМИ, существенные характеристики целевой аудитории потребителей

		рования и печати; владеть опытом публичных выступлений с научными докладами и сообщениями;				
--	--	---	--	--	--	--

2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Код компетенции	Инструменты, оценивающие сформированность компетенции	Показатель оценивания компетенции	Критерии оценки
УК-1 ПК-1 ПК-3	Реферат	Баллы А) полностью сформирована – 5 баллов Б) частично сформирована – 3-4 балла В) не сформирована – менее 2 и менее баллов	<ul style="list-style-type: none"> • раскрытие темы, достижение поставленных целей и задач; • актуальность и полнота используемых источников; <p>наличие авторских выводов и предложений</p> <p>Проводится устно с использованием мультимедийных систем, а также с использованием технических средств</p> <p>Время, отведенное на процедуру – 10 - 15 мин.</p> <p>Неявка – 0.</p> <p>Критерии оценки:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Соответствие представленной презентации заявленной тематике (1 балл). • Качество источников и их количество при подготовке доклада и разработке презентации (1 балл). • Владение информацией и способность отвечать на вопросы аудитории (1 балл). • Качество самой представленной презентации (1 балл).

			<ul style="list-style-type: none"> •Оригинальность подхода и всестороннее раскрытие выбранной тематики (1 балл). <p>Максимальная сумма баллов -5 баллов.</p> <p>Результаты оценочной процедуры представляются обучающимся в срок не позднее 1 недели после проведения процедуры – для текущего контроля. Оценка проставляется в электронный журнал.</p>
УК-1 ПК-1 ПК-3	Контрольная работа	<p>Баллы</p> <p>А) полностью сформирована – 5 баллов</p> <p>Б) частично сформирована – 3-4 балла</p> <p>В) не сформирована- менее 2 и менее баллов</p>	Уровень выполнения контрольной работы с учётом требований в области художественных средств, принципов композиции и задач дизайн-концепции

3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

Примерная тематика контрольных работ:

- 1 Разработка фирменного стиля компании «Дизайн интерьеров».
- 2 Разработка фирменного стиля компании «Световой дизайн».
- 3 Разработка фирменного стиля компании «Art-design».
- 4 Разработка фирменного стиля компании «Ландшафтный дизайн».
- 5 Разработка фирменного стиля компании «Дизайн студии».
- 6 Разработка фирменного стиля компании «Евроокна».
- 7 Разработка фирменного стиля компании «Мебельный магазин».

Примерная тематика рефератов:

1. Основные функциональные возможности векторного двухмерного моделирования применительно к дизайну.
- 2.Графические примитивы: построение, редактирование, выделение, перемещение, масштабирование, удаление объектов в программе CorelDraw.
- 3.Простейшее редактирование объектов: изменение пропорций, сдвиг, вращение, растяжение и сжатие. Простейшие обводки и заливки в программе CorelDraw.
- 4.Создание криволинейных объектов свободной формы. Соединение линий в замкнутый контур. Преобразование формы примитивов. Применение зеркальной трансформации к объектам в программе CorelDraw.
- 5.Понятия «сегмент» и «узел»: типы узлов, добавление, удаление узла, изменение свойств и преобразование сегмента, рычаги управления формой сегмента, соединение и разъединение сегментов в программе CorelDraw.

6. Группировка объектов. Соединение и разделение контуров. Замыкание контуров. Геометрические операции с фигурами сегментов в программе CorelDraw.
7. Векторные эффекты: перетекание, оболочка, контур, перспектива, линза, Power Clip. Кнопка «Интерактивные эффекты» на панели инструментов: перетекание, контур, искажение, оболочка, прозрачность, тень и особенности их использования в эскизах. Настройка атрибутов эффектов сегментов в программе CorelDraw.
8. Оптимизация создания сложных векторных иллюстраций при помощи многослойной организации графического процесса. Особенности работы со слоями в векторной среде. Управление слоями документов в программе CorelDraw.
9. Преобразование растровой графической информации в векторную. Автоматическая и ручная трассировка.
10. Ввод, обработка и редактирование текста. Способы представления текстовых объектов: блочный и фигурный тексты. Атрибуты текста. Способы управления свойствами текста в программе CorelDraw.
11. Допечатная подготовка материалов в векторных редакторах.
12. Программные средства растровой графики.
13. Редактирование растровых изображений.
14. Многослойная организация растрового эскиза.
15. Создание выделенных областей для редактирования изображения в программе Adobe Photoshop.
16. Эффекты в растровой среде.

4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Формой контроля знаний по дисциплине «Компьютерная графика в рекламе» являются две текущие аттестации в виде просмотров и одна промежуточная аттестация в виде экзамена в виде вопросов.

Неделя текущего контроля	Вид оценочного средства	Код компетенций, оценивающий знания, умения, навыки	Содержание оценочного средства	Требования к выполнению	Срок сдачи (неделя семестра)	Критерии оценки по содержанию и качеству с указанием баллов
согласно графику учебного процесса	просмотр	УК-1 ПК-1 ПК-3	Просмотр работ	А) 0-30 балла компетенция не сформирована В) 31-85 баллов компетенция сформирована частично С) 85+ баллов компетенция сформирована полностью	согласно графику учебного процесса	2 (неудовлетворительно) 0-30 баллов 3 (удовлетворительно) 31-60 баллов 4 (хорошо) 61-85 баллов 5 (отлично) 86+ баллов

согласно графику учебного процесса	просмотр	УК-1 ПК-1 ПК-3	Просмотр работ	А) 0-30 балла компетенция не сформирована В) 31-85 баллов компетенция сформирована частично С) 85+ баллов компетенция сформирована полностью	согласно графику учебного процесса	. 2 (неудовлетворительно) 0-30 баллов 3 (удовлетворительно) 31-60 баллов 4 (хорошо) 61-85 баллов 5 (отлично) 86+ баллов
согласно графику учебного процесса	экзамен	УК-1 ПК-1 ПК-3	2 вопроса	Экзамен проводится в устной форме, путем ответа на вопросы. Время отведенное на процедуру – 20 минут.	Результаты предоставляются в день проведения экзамена	2 (неудовлетворительно) 0-30 баллов 3 (удовлетворительно) 31-60 баллов 4 (хорошо) 61-85 баллов 5 (отлично) 86+ баллов

Типовые вопросы, выносимые на экзамен:

1. Основные функциональные возможности векторного двумерного моделирования применительно к дизайну.
2. Графические примитивы: построение, редактирование, выделение, перемещение, масштабирование, удаление объектов в программе CorelDraw.
3. Простейшее редактирование объектов: изменение пропорций, сдвиг, вращение, растяжение и сжатие. Простейшие обводки и заливки в программе CorelDraw.
4. Создание криволинейных объектов свободной формы. Соединение линий в замкнутый контур. Преобразование формы примитивов. Применение зеркальной трансформации к объектам в программе CorelDraw.
5. Понятия «сегмент» и «узел»: типы узлов, добавление, удаление узла, изменение свойств и преобразование сегмента, рычаги управления формой сегмента, соединение и разъединение сегментов в программе CorelDraw.
6. Группировка объектов. Соединение и разделение контуров. Замыкание контуров. Геометрические операции с фигурами сегментов в программе CorelDraw.
7. Векторные эффекты: перетекание, оболочка, контур, перспектива, линза, PowerClip. Кнопка «Интерактивные эффекты» на панели инструментов: перете-

кание, контур, искажение, оболочка, прозрачность, тень и особенности их использования в эскизах. Настройка атрибутов эффектов сегментов в программе CorelDraw.

8. Оптимизация создания сложных векторных иллюстраций при помощи многослойной организации графического процесса. Особенности работы со слоями в векторной среде. Управление слоями документов в программе CorelDraw.
9. Преобразование растровой графической информации в векторную. Автоматическая и ручная трассировка.
10. Ввод, обработка и редактирование текста. Способы представления текстовых объектов: блочный и фигурный тексты. Атрибуты текста. Способы управления свойствами текста в программе CorelDraw.
11. Допечатная подготовка материалов в векторных редакторах.
12. Программные средства растровой графики.
13. Редактирование растровых изображений.
14. Многослойная организация растрового эскиза.
15. Создание выделенных областей для редактирования изображения в программе AdobePhotoshop.
16. Эффекты в растровой среде.
17. Ввод в растровое изображение текста и его размещение.
18. Основы Web-дизайна. Разработка дизайна Web-страницы при помощи растрового редактора.
19. Допечатная подготовка материалов в растровых редакторах.
20. Основные функциональные возможности растровой программы применительно к дизайну на примере Photoshop.
21. Технические требования к макету.
22. Цветовые модели в программе Photoshop.
23. Шрифтовая информация проекта.
24. Особенности создания рекламного модуля для газеты.
25. Особенности создания рекламного модуля для журнала.
26. Программный продукт компании Adobe.
27. Горячие клавиши в программах Adobe.
28. Основные отличительные особенности программ CorelDraw.
29. Понятие «плашечного цвета» в программе CorelDraw.
30. Понятие разрешения объекта в программе Photoshop.
31. Основные правила ретуширования фотографии в программе Photoshop.
32. Сохранение файла в старой версии программы CorelDraw.
33. Виды буклетов. Конструкция и назначение буклета.
34. Модные тенденции в дизайне логотипов.
35. Связь тематики журнала с выбором графических элементов.
36. Основные принципы работы в программе Indesign.
37. Инструменты выравнивания в программе Photoshop.
38. Технические средства компьютерной графики. Методы представления графических изображений.
39. Отличительные особенности векторной и растровой графики.
40. Особенности редактирования градиента в графических редакторах.

41. Перевод текста в кривые. Необходимость использования.
42. Что в себя включает Brendbook.
43. Графические форматы.
44. Основные требования к дизайнеру на производстве.
45. Должностные обязанности дизайнера, кооперайтера, верстальщика.
46. Преимущества использования компьютерных программ компании Adobe.

**Итоговое начисление баллов по дисциплине осуществляется в соответствии с разработанной и внедренной балльно-рейтинговой системой контроля и оценивания уровня знаний и внеучебной созидательной активности обучающихся, согласно приказу «О внедрении новой балльно-рейтинговой системы контроля и оценивания уровня знаний и внеучебной созидательной активности обучающихся» № 01-04/428 от 25 сентября 2020 г.*

Работы представляемые на просмотр;

1. Разработка фирменного стиля стоматологической компании.
2. Разработка буклета.

**ИНСТИТУТ РАКЕТНО-КОСМИЧЕСКОЙ
ТЕХНИКИ И ТЕХНОЛОГИИ МАШИНОСТРОЕНИЯ**
КАФЕДРА УПРАВЛЕНИЯ КАЧЕСТВОМ И СТАНДАРТИЗАЦИИ

**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ
ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ**

«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА В РЕКЛАМЕ»
МОДУЛЯ «ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОФЕССИО-
НАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»
(Приложение 2 к рабочей программе)

Направление подготовки: 42.03.01 Реклама и связи с общественностью

Профиль: Современные коммуникационные технологии и рекламная деятельность

Уровень высшего образования: бакалавриат

Форма обучения: очная, заочная

Королев
2022

1. Общие положения

Целью изучения дисциплины является

овладение основами теоретических и практических знаний, связанных с изучением компьютерной графики в рекламе, организацией пользовательского интерфейса в системах компьютерной графики, визуализация данных, применением информационно-коммуникационных технологий для создания рекламы с учетом основных требований информационной безопасности.

Основными задачами дисциплины являются

- обучить начальным теоретическим и практическим знаниям компьютерных технологий в дизайне;
- ознакомить студентов с существующими компьютерными графическими программами в области дизайнерского проектирования;
- сформировать базовую систему проектных умений;
- обучить терминологии предмета профессиональной деятельности дизайнера;
- сформировать основополагающие проектно-графические навыки и умения;
- ознакомить с основными этапами и методикой компьютерного дизайн-проектирования;
- использование основ психологии познания, социологии и организации бизнеса, эргономики и системного анализа, управления процессами и промышленного дизайна для создания рекламы с помощью средств компьютерной графики;

2. Указания по проведению практических (семинарских) занятий

Практическое занятие 1.

Вид практического занятия: изучение основных навыков работы в программе CorelDraw.

Тема и содержание практического занятия: практическое закрепление навыков работы в программе CorelDraw.

Продолжительность занятия – 4 /4ч.

Практическое занятие 2.

Вид практического занятия: изучение основных навыков работы в программе Photoshop.

Тема и содержание практического занятия: практическое закрепление навыков работы в программе Photoshop.

Продолжительность занятия – 4/4 ч.

3. Указания по проведению лабораторного практикума

Учебным планом не предусмотрены лабораторные работы по данной дисциплине.

4. Указания по проведению самостоятельной работы студентов

№ п/п	Наименование блока (раздела) дисциплины	Виды СРС
1.	Основы компьютерной графики.	Подготовка материала для разработки эскизов для просмотра. Систематизация приемов в векторной и растровой графике.
2.	Использование компьютерных технологий в проектной композиции.	Подготовка материала для разработки эскизов для просмотра. Изучение использование программных средств для создания фирменного стиля компании.

5. Указания по проведению контрольных работ.

5.1. Требования к структуре.

Структура контрольной работы должна способствовать раскрытию темы: иметь титульный лист, содержание, введение, основную часть, заключение, список литературы.

5.2. Требования к содержанию (основной части).

1. Во введении обосновывается актуальность темы, определяется цель работы, задачи и методы исследования.

2. При определении целей и задач исследования необходимо правильно их формулировать. Так, в качестве цели не следует употреблять глагол «сделать». Правильно будет использовать глаголы: «раскрыть», «определить», «установить», «показать», «выявить» и т.д.

3. Основная часть работы включает 2 - 4 вопроса, каждый из которых посвящается решению задач, сформулированных во введении, и заканчивается констатацией итогов.

4. Приветствуется иллюстрация содержания работы таблицами, графическим материалом (рисунками, схемами и т.п.).

5. Необходимо давать ссылки на используемую Вами литературу.

6. Заключение должно содержать сделанные автором работы выводы, итоги исследования.

7. Вслед за заключением идет список литературы, который должен быть составлен в соответствии с установленными требованиями. Если в работе имеются приложения, они оформляются на отдельных листах, и должны быть соответственно пронумерованы.

5.3. Требования к оформлению.

Объем контрольной работы – 12-18 страниц формата А 4, напечатанного с одной стороны текста (1,5 интервал, шрифт Times New Roman).

Тематика контрольных работ

2. Основные функциональные возможности векторного двухмерного моделирования применительно к дизайну.
2. Графические примитивы: построение, редактирование, выделение, перемещение, масштабирование, удаление объектов в программе CorelDraw.
3. Простейшее редактирование объектов: изменение пропорций, сдвиг, вращение, растяжение и сжатие. Простейшие обводки и заливки в программе CorelDraw.
4. Создание криволинейных объектов свободной формы. Соединение линий в замкнутый контур. Преобразование формы примитивов. Применение зеркальной трансформации к объектам в программе CorelDraw.
5. Понятия «сегмент» и «узел»: типы узлов, добавление, удаление узла, изменение свойств и преобразование сегмента, рычаги управления формой сегмента, соединение и разъединение сегментов в программе CorelDraw.
6. Группировка объектов. Соединение и разделение контуров. Замыкание контуров. Геометрические операции с фигурами сегментов в программе CorelDraw.
7. Векторные эффекты: перетекание, оболочка, контур, перспектива, линза, Power Clip. Кнопка «Интерактивные эффекты» на панели инструментов: перетекание, контур, искажение, оболочка, прозрачность, тень и особенности их использования в эскизах. Настройка атрибутов эффектов сегментов в программе CorelDraw.
8. Оптимизация создания сложных векторных иллюстраций при помощи многослойной организации графического процесса. Особенности работы со слоями в векторной среде. Управление слоями документов в программе CorelDraw.
9. Преобразование растровой графической информации в векторную. Автоматическая и ручная трассировка.
10. Ввод, обработка и редактирование текста. Способы представления текстовых объектов: блочный и фигурный тексты. Атрибуты текста. Способы управления свойствами текста в программе CorelDraw.
11. Допечатная подготовка материалов в векторных редакторах.
12. Программные средства растровой графики.
13. Редактирование растровых изображений.
14. Многослойная организация растрового эскиза.
15. Создание выделенных областей для редактирования изображения в программе Adobe Photoshop.
16. Эффекты в растровой среде.

6. Перечень основной и дополнительной учебной литературы

Основная литература:

1. Photoshop шаг за шагом. Практикум : учеб. пособие / Л.В. Кравченко, С.И. Кравченко. — М. : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2019. — 136 с. — (Среднее профессиональное образование). - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/990340>
2. Компьютерная графика и web-дизайн : учеб. пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин ; под ред. Л.Г. Гагариной. — М. : ИД «ФОРУМ» : ИН-

ФРА-М, 2018. — 400 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс; Режим доступа <http://www.znaniium.com>]. — (Высшее образование). - Режим доступа: <http://znaniium.com/catalog/product/922641>

3. Дорощенко, М. А. Программы Adobe. Основы программы Illustrator CC : метод. руководство / М. А. Дорощенко, Л.И. Миронова. - Москва : ФГОУ СПО "МИПК им. И.Федорова", 2018. - 52 с. - Текст : электронный. - URL: <https://new.znaniium.com/catalog/product/1039227>

Дополнительная литература:

1. Studio Max + VRay. Проектирование дизайна среды : учеб. пособие / Д.А. Хворостов. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2019. — 270 с. — (Высшее образование: Бакалавриат). - Текст : электронный. - URL: <http://znaniium.com/catalog/product/994914>

2. AutoCAD Mechanical : учеб. пособие / В.М. Бабенко, О.В. Мухина. — М. : ИНФРА-М, 2019. — 143 с. — (Высшее образование: Бакалавриат). — www.dx.doi.org/10.12737/textbook_5aa63a464d4af0.05116077. - Режим доступа: <http://znaniium.com/catalog/product/1027418>

3. Аббасов, И.Б. Основы трехмерного моделирования в графической системе 3ds Max 2018 : учебное пособие / И.Б. Аббасов. - 3-е изд. - Москва : ДМК Пресс, 2017. - 186 с. - ISBN 978-5-97060-516-5. - Текст : электронный. - URL: <https://new.znaniium.com/catalog/product/1028139>

7. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

1. <http://www.sdrussia.ru/>
2. <http://www.designsdm.ru/>
3. <http://www.ok-interiordesign.ru/>
4. <http://www.etoday.ru/design/>
5. <http://www.novate.ru/blogs/230914/27819/>

8. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

Перечень программного обеспечения: Adobe Photoshop, CorelDraw.

Информационные справочные системы: не предусмотрено курсом данной дисциплины

Ресурсы информационно-образовательной среды МГОТУ:

Рабочая программа и методическое обеспечение по курсу «Компьютерная графика в рекламе».