Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина»
Институт экономики, информационных технологий и креативных индустрий
Факультет массовых коммуникаций и креативных индустрий
Кафедра дизайна и изобразительного искусства

УТВЕРЖДАЮ
Директор
Института экономики, информационных технологий и креативных индустрий
Кожевникова Т.М.
«25» февраля 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.12 «Компьютерное программное обеспечение для дизайнера»

образовательной программы среднего профессионального образования – программа подготовки специалистов среднего звена по специальности

54.02.01Дизайн (по отраслям)

Квалификация

Дизайнер, преподаватель

Год набора 2026

Тамбов - 2026

Разработчик(и) программы: Перуновская И.Н., старший преподаватель кафедры дизайна и изобразительного искусства

Эксперт: _____ Филатова К.В., к.п.н., доцент кафедры дизайна и изобразительного искусства ФГБОУ ВО ТГУ имени Г.Р. Державина

Рабочая программа разработана на основе ФГОС СПО, с учётом ПОП и утверждена на заседании кафедры дизайна и изобразительного искусства «13» января 2026 года протокол № 5

Зав. кафедрой_____ Черемисин В. В.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИУЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Учебная дисциплина «Компьютерное программное обеспечение дизайнера «является вариативной частью общепрофессионального цикла основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

Учебная дисциплина «Компьютерное программное обеспечение дизайнера «обеспечивает формирование профессиональных и общих компетенций по всем видам деятельности ФГОС по профессии/специальности 54.02.01 (Дизайн по отраслям).

Перечень общих компетенций

Код	Наименование общих компетенций
ОК 1	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам
ОК 2	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
ОК 3.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях
ОК 4	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде
ОК 5.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста

Перечень профессиональных компетенций

Код	Наименование профессиональных компетенций
ПК 1.4	Использовать актуальные передовые технологии при реализации творческого замысла.

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии общих и профессиональных компетенций: ОК 1-5; ПК 1.4

1.2 Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК,ОК	Умения	Знания
ОК 1-5; ПК 1.4	использовать современные изобразительные материалы и техники, средства компьютерной графики при работе над дизайн-проектом	актуальные методы и способы проектирования в работе дизайнера; современные методы организации творческого процесса дизайнера - пакет программного обеспечения дизайнера и аспектов технологий выполнения дизайн-проектов

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1 Общий объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	**Объем в часах**
Объем образовательной программы учебной дисциплины	197
в том числе:	
теоретическое обучение	56
практические занятия	123
Самостоятельная работа	
Промежуточная аттестация /консультации	18

Общий объем учебной дисциплины и виды учебной работы за 1 семестр

Вид учебной работы	**Объем часов**
Объем образовательной программы учебной дисциплины	**34**
в том числе:	
теоретическое обучение	17
лабораторные работы *(если предусмотрено)*	
практические занятия *(если предусмотрено)*	17
курсовая работа (проект) *(если предусмотрено для специальностей)*	
контрольная работа *(если предусмотрено)*	
Самостоятельная работа	
Промежуточная аттестация	-

Общий объем учебной дисциплины и виды учебной работы за 2 семестр

Вид учебной работы	**Объем часов**
Объем образовательной программы учебной дисциплины	**44**
в том числе:	
теоретическое обучение	22
лабораторные работы *(если предусмотрено)*	
практические занятия *(если предусмотрено)*	22
курсовая работа (проект) *(если предусмотрено для специальностей)*	
контрольная работа *(если предусмотрено)*	
Самостоятельная работа	
Промежуточная аттестация	-

Общий объем учебной дисциплины и виды учебной работы за 3 семестр

Вид учебной работы	**Объем часов**
Объем образовательной программы учебной дисциплины	**34**
в том числе:	
теоретическое обучение	17
лабораторные работы *(если предусмотрено)*	
практические занятия *(если предусмотрено)*	17

курсовая работа (проект) *(если предусмотрено для специальностей)*	
контрольная работа *(если предусмотрено)*	
Самостоятельная работа	
Промежуточная аттестация	-

Общий объем учебной дисциплины и виды учебной работы за 4 семестр

Вид учебной работы	Объем часов
Объем образовательной программы учебной дисциплины	**19**
в том числе:	
теоретическое обучение	-
лабораторные работы *(если предусмотрено)*	
практические занятия *(если предусмотрено)*	19
курсовая работа (проект) *(если предусмотрено для специальностей)*	
контрольная работа *(если предусмотрено)*	
Самостоятельная работа	
Промежуточная аттестация	-

Общий объем учебной дисциплины и виды учебной работы за 5 семестр

Вид учебной работы	Объем часов
Объем образовательной программы учебной дисциплины	**66**
в том числе:	
теоретическое обучение	-
лабораторные работы *(если предусмотрено)*	
практические занятия *(если предусмотрено)*	48
курсовая работа (проект) *(если предусмотрено для специальностей)*	
контрольная работа *(если предусмотрено)*	
Самостоятельная работа	
Промежуточная аттестация	*Экзамен 18*

2.2 Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
1 семестр			
Тема 1. Векторная и растровая графика в дизайн-проектах	Содержание учебного материала	5	ОК 1-5; ПК 1.4
	Способы создания изображения в векторной и растровой графике. Сходства и различия в получении и работе с изображением в векторной и растровой графике. Особенности создания, трансформирования, заливкой цветом в векторной графике. Особенности создания, трансформирования, заливкой цветом в растровой графике. Масштабирование изображения в растровой графике без потери качества и разрешения изображения. Получение сглаженного контура изображения в векторной графике. Подготовка документа к печати в векторной и растровой графике, принципиальные отличия предпечатного процесса в векторной и растровой графике.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ		
	1. Практическое занятие Составление информационной таблицы программного обеспечения для дизайнера-графика	3	
	2. Практическое занятие Составление таблицы характеристик ПК и оборудования для работы над дизайн-проектами	3	
	Практическое занятие 3. Способы описания цвета. Цветовая модель CIELab. Цветовая модель RGB. Цветовая модель HSB. Изучение отличий моделей	3	
	Самостоятельная работа обучающихся		
Тема 2. Технология создания графического	**Содержание учебного материала**		ОК 1-5; ПК 1.4
	Получение графического образа с помощью рисования в растровом или векторной	12	

образа различными средствами компьютерного дизайна	редакторе с помощью графического планшета. Обзор программ для рисования на компьютере с помощью графического планшета. Выбор программ для рисования иллюстраций. Алгоритм создания иллюстраций на компьютере. Создание графического объекта с помощью кистей в растровом или векторном редакторе. Трассировка растрового объекта в векторный и способы трассировки. Виды заливок векторных объектов. Понятие интерактивной заливки и методы ее использования в проектах. Создание эффектов объема в 2-D графике, тени, блики, переходы цвета		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ		
	Практическое занятие 1 Построение одного изображений в разных моделях и его сравнительные характеристики с точки зрения цветопередачи	3	
	Практическое занятие 2.. Цветовая модель CMYK, цветоделение. Построение модели в CMYK, ее отличие от других моделей. Подготовка файла к печати.	3	
	Практическое занятие 3 Калибровка цветового снимка с применением цветовых каналов	2	
	Самостоятельная работа обучающихся	-	
	Промежуточная аттестация		
	Всего:	**34**	
2 семестр			
Тема 3. Прикладное значение компьютерной графики в творчестве дизайнера.	**Содержание учебного материала** Прикладное программное обеспечение в дизайн-проектах. Программы для создания фотоколлажей, технология фотоколлажа. Программное обеспечение для создания витражей. Особенности проектирования эскизов для витража. Программы для разработки схем и эскизов для прикладного творчества на примере создания эскиза вышивки с подбором цветов.	**6**	ОК 1-5; ПК 1.4
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ		
	Практическое занятие 1Настройка графического планшета Изучение работы в компьютерных программах для рисования на компьютере с	**2**	

	помощью графического планшета на примере KritaSaiPaintTool		
	Практическое занятие 2Создание образов с помощью графического планшета	**2**	
	Практическое занятие 3 Зарисовка иллюстрации по эскизу с помощью графического планшета	**2**	
	Самостоятельная работа обучающихся		
Тема 4. Компьютерная графика в среде AdobePhotoshop	**Содержание учебного материала** Основы обработки фотографий. Принцип пакетной обработки фотографий и его применение в дизайн-проектах. Создание композитных изображений на основе нескольких фотоснимков. Работа с инструментами AdobePhotoshop в дизайн-проектах. Работа с фильтрами AdobePhotoshop. Работа с текстом. Создание анимированных картинок AdobePhotoshop.	**8**	ОК 1-5; ПК 1.4
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ		
	Практическое занятие 1 Разработка орнаментальной ленты с помощью графических примитивов в Paint	**2**	
	Практическое занятие 2 Разработка кругового орнамента в программе растровой графики с использованием готовых геометрических форм из библиотеки	**2**	
	Практическое занятие 3 Разработка мозаики или витража в специализированной программе GlassEye 2000	**2**	
	Самостоятельная работа обучающихся		
Тема 5. Художественные эффекты и принципы их создания в дизайн-проектах	**Содержание учебного материала** Арт-фильтры в AdobePhotoshop. Создание иллюзии объема в AdobePhotoshop, Adobe Illustrator. Наложение текстуры на объект в векторной и растровой графике. Создание и получение фактур и кистей из изображений с последующим импортом их в библиотеку. Художественное оформление текста как графического объекта: объем,	**8**	ОК 1-5; ПК 1.4

	прозрачность, отсечение изображения по контуру текста (заливка текста изображением, подложки под текст). Создание буквицы в тексте.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ		
	Практическое занятие 1 Создание компьютерного эскиза для творческой работы	**2**	
	Практическое занятие 2 Разработка схемы для вышивки или алмазной мозаики на основе эскиза с помощью специализированных программ	**4**	
	Практическое занятие 3 Создание буквицы для литературного издания с орнаментом в векторной программе	**4**	
	Самостоятельная работа обучающихся	**-**	
Промежуточная аттестация		**-**	
Всего:		**44**	
3 семестр			
Тема 1. Подготовка мультимедийной презентации дизайн-проекта	Принципы подготовки мультимедийной презентации дизайн-проекта: от планирования и структурирования до визуального оформления и подачи материала. Этапы создания презентации, правила компоновки слайдов и сочетания визуальных элементов, типичные ошибки.	5	ОК 1-5; ПК 1.4
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ		
	Практическое занятие 1 Создание мультимедийной презентации дизайн-проекта средствами PowerPoint по заданной теме.	2	
	Практическое занятие 2. Разработка управляемой и неуправляемой презентации для доклада на научно-практической конференции	2	
	Практическое занятие 3 Преобразование классической слайдовой презентации в видеопрезетацию	2	
	Самостоятельная работа обучающихся		
Тема 2. Компьютерная графика в среде	**Содержание учебного материала** Введение в Adobe Photoshop:что такое растровая графика и где она применяется;	12	ОК 1-5; ПК 1.4

AdobePhotoshop	назначение и сферы использования Photoshop; краткий обзор истории развития программы. Интерфейс и настройки: рабочая область: холст, вкладки документов, панели (Layers, History, Color и др.);настройка рабочего пространства под задачи пользователя; горячие клавиши для ускорения работы. Базовые инструменты: выделение и перемещение: Move Tool, Marquee Tools, Lasso, Quick Selection; кадрирование и выравнивание: Crop Tool, Straighten; ретушь: Spot Healing Brush, Healing Brush, Clone Stamp; рисование и заливка: Brush, Eraser, Gradient, Paint Bucket; текст и фигуры: Type Tool, Shape Tools. Работа со слоями и масками: принцип многослойности и его преимущества; создание, группировка и переименование слоёв; использование масок для неразрушающего редактирования; режимы наложения слоёв. Коррекция изображений: настройка яркости, контрастности, насыщенности; работа с кривыми и уровнями (Curves, Levels); баланс белого и цветовая коррекция. Практические задачи: ретушь портрета (устранение дефектов кожи, улучшение тона лица); замена фона и вырезание объектов; создание простого коллажа; подготовка изображений для веб и печати. Сохранение и экспорт: форматы файлов: PSD, JPEG, PNG, TIFF и их особенности; настройки экспорта для веб-графики и полиграфии; пакетная обработка изображений.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ		
	Практическое занятие 1 Тоновая коррекция изображения: осветление фотографии смешиванием слоев, увеличение контрастности, коррекция портрета с помощью тоновой кривой, раздельная коррекция областей. .	2	
	Практическое занятие 2 Цветовая коррекция изображения*:* балансировка по серой точке, ослабление красного канала, регулировка каналов, подгонка цветов по удачной фотографии, коррекция цвета в окне MatchColor, настройка отдельных цветов, настройка цветового диапазона	2	
	Практическое занятие 3 Изменение резкости и ретушь изображения :усиление резкости фильтром контурная резкость, регулировка белых и темных ореолов, работа с клонирующим штампом, заплата из фона, изготовление заплаты инструментом Patch, усиление контуров изображения, удаление шума, царапин и пыли.	3	

	Практическое занятие 4 Фотомонтаж: Перенос фрагмента изображения, Создание и редактирование маски слоя. Вставка внутрь выделения, Замена фрагментов изображения. Художественные эффекты.	4	
	Самостоятельная работа обучающихся	-	
	Промежуточная аттестация	-	
	Всего:	**34**	
4 семестр			
Тема 3. Художественные эффекты и принципы их создания в дизайн-проектах	**Содержание учебного материала** **Лекция не предусмотрена**		ОК 1-5; ПК 1.4
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ		
	Практическое занятие 1Создание планшета содержащего материалы дизайн-проекта	2	
	Практическое занятие 2 Создание художественного фотопортрета средствами растровой графики	2	
	Практическое занятие 3 Создание фантастического коллажа для интерьерного постера из фотографий и графических рисунков	2	
	Самостоятельная работа обучающихся		
Тема 4. Основы работы с векторными объектами в дизайне Принципы построения изображения в векторной графике	**Содержание учебного материала** **Лекция не предусмотрена**		ОК 1-5; ПК 1.4
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ		
	Практическое занятие 1 Разработка логотипа средствами векторной графики Разработка эмблемы	2	
	Практическое занятие 2 Создание листовки или афиши в программе CorelDRAW	2	
	Практическое занятие 3 Трассировка растрового объекта в векторный в CorelDRAW	2	

	Самостоятельная работа обучающихся		
Тема 5. Принципы построения и заливки цветом сложных изображений в векторной графике	**Содержание учебного материала** **Лекция не предусмотрена**		ОК 1-5; ПК 1.4
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ		
	Практическое занятие 1 Разработка эскиза иллюстрации для печатного издания Заливка и наложение текстуры на объекты иллюстрации согласно эскизу .	2	
	Практическое занятие 2 Создание векторного контура объектов по эскизу, импортированному в программу	2	
	Практическое занятие 3 Работа с фоном иллюстрации с помощью кистей, текстур и градиентных заливок	2	
	Самостоятельная работа обучающихся		
Промежуточная аттестация			
Всего 4 семестр		19	
5 семестр			
Тема 1. Рисование с помощью графического планшета в программах векторной графики	**Лекция не предусмотрена**		ОК 1-5; ПК 1.4
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ		
	Практическое занятие 1 Настройка планшета и изучение его возможности по работе в векторном редакторе	2	
	Практическое занятие 2. Зарисовка контуров предметов по образцу Заливка контуров фигур по образцу	2	

	Практическое занятие 3 Создание сложной фигуры с помощью пересечения контуров простых фигур и образование общего контура.	2	
	Самостоятельная работа обучающихся		
Тема 2. Программы верстки и принципы работы с многостраничным документом	**Содержание учебного материала** **Лекция не предусмотрена**		ОК 1-5; ПК 1.4
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ		
	Практическое занятие 1 Верстка буклета с тремя фальцами в Publisher	2	
	Практическое занятие 2 Верстка брошюры по образцу в программе InDesign CS3 Выполнить основные настройки программы для работы над многостраничным макетом брошюры	2	
	Практическое занятие 3 Использование шаблонов документов для макета брошюры. Работа палитрой инструментов, выбор цвета и режима отображения. Подготовка к печати макета.	2	
	Самостоятельная работа обучающихся		
Тема 3. Основы верстки многостраничных документов	**Содержание учебного материала** **Лекция не предусмотрена**		ОК 1-5; ПК 1.4
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ		
	Практическое занятие 1Верстка книжного издания по образцу в программе InDesign CS3. Выполнить основные настройки программы для работы над многостраничныммакетом книги	2	
	Практическое занятие 2Использование шаблонов для макета книги Работа палитрой инструментов, выбор композиционного решения для шаблона главы с включением иллюстрации в печатный лист, листа содержания, обложки	2	
	Самостоятельная работа обучающихся		
Тема 4. Программы визуализации 3-D объектов графического дизайна	**Содержание учебного материала** **Лекция не предусмотрена**		ОК 1-5; ПК 1.4
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ		
	Практическое занятие 1Основные понятия трехмерной графики.	2	

	Программные средства обработки трехмерной графики.		
	Практическое занятие 2Построение объектов в программе SketchUp Построение тел вращения в программе SketchUp	2	
	Самостоятельная работа обучающихся		
Тема 5. Обзор программного обеспечения для мультимедиа	**Содержание учебного материала** **Лекция не предусмотрена**		ОК 1-5; ПК 1.4
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ		
	Практическое занятие 1 Изучение программ для обработки мультимедийных файлов .	2	
	Практическое занятие 2 Онлайн-редакторы по обработке файлов мультимедиа и основы работы в режиме онлайн Изучение программ для конвертации файлов мультимедиа	2	
	Самостоятельная работа обучающихся		
Тема 6. Основы работы с мультимедиа	**Содержание учебного материала** **Лекция не предусмотрена**		ОК 1-5; ПК 1.4
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ		
	Практическое занятие 1 Изучение основ работы в видеоредакторе на примере AdobePremierePro	4	
	Практическое занятие 2 Изучение основных опций при работе с мультимедиа в AdobePremierePro Организация и принцип работы с монтажным столом	4	
	Практическое занятие 3 Загрузка новых файлов в программу и преобразование их в рабочее пространство Вставка видео, фото, музыки в файл мультимедиа Сохранение и конвертация файла в формат MP4	4	
	Самостоятельная работа обучающихся		
Тема 7. Основы работы	**Содержание учебного материала**		ОК 1-5; ПК 1.4

над мультипликационным фильмом	**Лекция не предусмотрена**		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ		
	Практическое занятие 1 Методы создания анимации.	4	
	Практическое занятие 2. Анимационный документ в программе AdobeAnimate. Изучение работы в программе AdobeAnimate.	4	
	Практическое занятие 3 Создание Flash-ролика из готовых шаблонов	4	
	Самостоятельная работа обучающихся		
Промежуточная аттестация		**Экзамен 18**	
Всего 5 семестр		**48**	
итого		197	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Аудитория № 445 «Мастерская графических работ и макетирования», «Кабинет черчения и перспективы»

Перечень основного оборудования:

Компьютер (монитор, системный блок, мышь, клавиатура) с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации-6 шт.
Стол компьютерный – 6 шт.
Мультимедийный проектор -1 шт.
Интерактивная доска -1 шт.
Принтер лазерный -1 шт.
МФУ -1 шт.
Стул для преподавателя -1 шт.
Стол для преподавателя - 1 шт.
Стол ученический - 13 шт.
Стул ученический-17 шт.
Доска меловая - 1 шт.
Стеллаж - 1 шт.
Шкаф – 1 шт.
Учебно-наглядные пособия

Перечень программного обеспечения:

Операционная система Microsoft Windows XP SP3 - сертификат подлинности на системных блоках (бессрочно)
Операционная система «Альт Образование» - лицензия №AAO.0071.00 (срок действия: 10.09.2020 по 01.09.2022)
Kaspersky Endpoint Security длябизнеса – Стандартный Russian Edition. 1500-2499 Node 1 yearEducationalRenewalLicence – лицензионный договор BBA030920/1-9 от 01.12.2020 (срок действия: с 03.12.2020 до 26.12.2021)
AdobePhotoshopCS3 - сертификат №CE07100355 от 15.10.2007 (бессрочно)
1С:Предприятие 8 - рег.номер 8922830 (бессрочно)
Электронный периодический справочник «Система ГАРАНТ» - договор №72-01/2021 от 02.12.2020 г. (срок действия с 11.01.2021 по 31.03.2021 гг)
Adobe Reader XI (11.0.08) - Russian Adobe Systems Incorporated 10.11.2014
CorelDRAW Graphics Suite X3 - 3046674 от 4.10.2007 (бессрочно)
ArchiCad 13, 21 – электронная лицензия, версии 2021, 2020, 2019, 2018 до 24.04.2021 г.
Autodesk AutoCAD 2019 – электронная лицензия, версии 2021, 2020, 2019, 2018до 12.03.2021 г.
AdobeIllustratorCS3 - Сертификат № CE0712811 от 13.12.2007 (бессрочно)
AdobePhotoshopCS3 - Сертификат №CE07100355 от 15.10.2007 (бессрочно)

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемых для использования в образовательном процессе

3.2.1. Печатные издания

1. Акопов, А. С. Компьютерное моделирование : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. С. Акопов. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 389 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10712-8. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/456787
2. Боресков, А. В. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2019. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN

978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // ЭБСЮрайт [сайт]. — URL: https://new-prod.biblio-online.ru/bcode/445771

3. Селезнев, В. А. Компьютерная графика: учебник и практикум для СПО / В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 2-е изд., испр. и доп. — М. : Издательство Юрайт, 2019. — 218 с. — (Серия : Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-08440-5.https://new-prod.biblio-online.ru/book/kompyuternaya-grafika-437205
4.

3.2.2. Электронные издания (электронные ресурсы)

5. Кливер, Ф. Профессия дизайнер: 10 шагов на пути к успеху: от портфолио до собственного дизайн-агентства : [12+] / Ф. Кливер ; пер. с англ. О.И. Перфильева. – Москва : Издательство «Рипол-Классик», 2016. – 225 с. : ил. – (Теории и практики). – Режим доступа: по подписке. – URL:https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=480218 ISBN 978-5-386-09337-2. – Текст : электронный.
6. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 208 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11512-3. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/457117

6.2.3. *Шокорова, Л. В.* Дизайн-проектирование: стилизация : учебное пособие для среднего профессионального образования / Л. В. Шокорова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 110 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10584-1. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/456748

6.2.4. Дополнительные источники

1. Электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн» – база данных учебной, учебно-методической и научной литературы по основным изучаемым дисциплинам - http://www.biblioclub.ru
2. Электронно-библиотечная система «Юрайт»: коллекция «Легендарные книги» и коллекция СПО–электронные версии учебной и учебно-методической литературы - www.biblio-online.ru
3. Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU – электронные версии российских научно-технических журналов - http://elibrary.ru
4. Электронная библиотека ТГУ– база данных научных трудов преподавателей- https://elibrary.tsutmb.ru
5. Электронно-библиотечная система «Консультант студента»: Медицина. Здравоохранение (ВО и СПО), Комплект Тамбовского ГУ (Гуманитарные науки) – электронные версии учебников по медицине и гуманитарным наукам - http://www.studentlibrary.ru

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Критерии и методы оценивания

Результаты обучения	*Критерии оценки*	*Методы оценки*
Перечень знаний, осваиваемых в рамках дисциплины, в разрезе компетенций: актуальные методы и способы проектирования в работе дизайнера; современные методы организации творческого процесса дизайнера - пакет программного обеспечения дизайнера и аспектов технологий выполнения дизайн-проектов	*Характеристика демонстрируемых знаний, которые могут быть проверены:* Обучающийся знает набор основных программ для выполнения проектов по дизайну и их возможности для решения проектных задач	Оценка результатов выполнения практической работы Экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы
Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплин, в разрезе компетенций: использовать современные изобразительные материалы и техники, средства компьютерной графики при работе над дизайн-проектом	*Характеристики демонстрируемых умений, которые могут быть проверены* обучающийсявыбирает в зависимости от сложности поставленных задач по дизайн-проекту набор оптимальных программ для его успешного и качественного выполнения	Оценка результатов выполнения практической работы Экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы

4.2 Типовые оценочные средства текущего контроля

Тематика рефератов, докладов

Тема 1. Компьютерная графика. Основные понятия

1. Понятие компьютерной графики.
2. Виды компьютерной графики.
3. Растровая графика: разрешение оригинала; разрешение экранного изображения; разрешение печатного изображения.
4. Интенсивность тона. Динамический диапазон.

5. Векторная графика. Математические основы векторной графики: Точка. Прямая линия. Отрезок прямой. Кривая второго порядка. Кривая третьего порядка.

6. Основные понятия трехмерной графики.

7. Программные средства обработки трехмерной графики.

Тема2. Представление графических данных

1. Понятие цвета. Законы Грассмана.

2. Способы описания цвета. Цветовая модель CIELab. Цветовая модель RGB. Цветовая модель HSB. Цветовая модель CMYK, цветоделение.

3. Цветовая палитра.

4. Системы управления цветом. Цветовая гамма. Профиль. Калибровка.AgfaFotoTune, KodakDayStar, ColorMatch.

5. Форматы графических данных

Тема 3. Аппаратная база машинной графики

1. Эволюция компьютерных видеосистем.

2. Логическая организация видеопамяти.

3. Общая структура современного видеоадаптера

Тема4. Работа с графикой в текстовых документах

1. Типы графических объектов

2. Вставка графических объектов.

3. Точное размещение графики.Иллюстрации. Фигуры

Тема 5. Подготовка мультимедийной презентации дизайн-проекта

1. Понятие и виды презентаций Этапы подготовки мультимедийной презентации.

2. Подготовка к публичной защите проекта.

3. Методы и средства создания презентации дизайн-проекта с использованием компьютерных технологий

4. Методы создания анимации.Анимационный документ в программе Flash. Приемы и техники визуализации в презентации. Создание Flash презентаций.

5. Создание анимационного рекламного ролика.

Тема 6. Компьютерная графика в среде AdobePhotoShop

1. Создание многослойного изображения. Особенности работы с многослойным изображением.

2. Применение фильтров для имитации различных техник рисования.

3. Техника ретуширования. Использование инструментов коррекции изображения. Применение фильтров для размытия, повышения резкости и имитации световых эффектов.

4. Выполнение сложного монтажа. Сканирование и коррекция изображения. Использование фильтров для стилизации изображения. Преобразование цветовых моделей. Выполнение цветоделения.

Примеры практических и творческих заданий

Тема 1. Компьютерная графика. Основные понятия

1. Основные понятия трехмерной графики.
2. Программные средства обработки трехмерной графики.
3. Построение объектов в программе SketchUp
4. Построение тел вращения в программе SketchUp

Тема2. Представление графических данных

1. Способы описания цвета. Цветовая модель CIELab. Цветовая модель RGB. Цветовая модель HSB. Изучение отличий моделей.

2. Построение одного изображений в разных моделях и его сравнительные характеристики с точки зрения цветопередачи

3. Цветовая модель CMYK, цветоделение. Построение модели в CMYK, ее отличие от других моделей. Подготовка файла к печати.
4. Калибровка цветового снимка с применением цветовых каналов

Тема 3. Аппаратная база машинной графики

3. Составление информационной таблицы программного обеспечения для дизайнера-графика
4. Составление таблицы характеристик ПК и оборудования для работы над дизайн-проектами

Тема4. Работа с графикой в текстовых документах

1. Растровый графический редактор (создание рисунка, работа с буфером обмена).
2. Создание и редактирование документов в MSWord. . Форматирование документов в MSWord.
3. Представление информации в табличной форме. Создание сложных документов в MSWord. Использование гиперссылок.
4. Работа с графическими изображениями в MSWord. Макетирование текстовых документов.
5. Создание форм для ввода данных в MSWord. Слияние документов в MSWord.

Тема5. Подготовка мультимедийной презентации дизайн-проекта

1. Методы и средства создания презентации проекта с использованием информационных технологий. Составление конспекта обзора программного обеспечения для создания мультимедийных презентаций с краткой характеристикой возможностей ПО для презентаций. Выявление достоинств и недостатков.
2. Создание мультимедийной презентации дизайн-проектасредствамиPowerPoint по заданной теме.
3. Методы создания анимации.Анимационный документ в программе Flash. Изучение работы в программеFlash.
4. Создание Flash-презентации фотоальбома

Тема6. Компьютерная графика в среде AdobePhotoShop

1. Тоновая коррекция изображения: осветление фотографии смешиванием слоев, увеличение контрастности, коррекция портрета с помощью тоновой кривой, раздельная коррекция областей.

2. Цветовая коррекция изображения*:* балансировка по серой точке, ослабление красного канала, регулировка каналов, подгонка цветов по удачной фотографии, коррекция цвета в окне MatchColor, настройка отдельных цветов, настройка цветового диапазона.
3. Изменение резкости и ретушь изображения :усиление резкости фильтром контурная резкость, регулировка белых и темных ореолов, работа с клонирующим штампом, заплата из фона, изготовление заплаты инструментом Patch, усиление контуров изображения, удаление шума, царапин и пыли.
4. Фотомонтаж: Перенос фрагмента изображения, Создание и редактирование маски слоя. Вставка внутрь выделения, Замена фрагментов изображения. Художественные эффекты.
5. Создание планшета содержащего материалы дизайн-проекта

Пример кейс-задания

Создание дизайн-проекта средствами ИКТ по выбранной теме «Дизайн праздничной афиши» Задание выполняется студентом самостоятельно, преподаватель выступает в роли

консультанта при выполнении кейс-задания, в роли арбитра выступает выборочная группа студентов с разных курсов, которые оценивают данное задание. Кейс-задание включает в себя комплекс заданий:

- изучение аналогичных проектов, выявление недостатков и их обсуждение
- получение технического задания, анализ требований
- выполнение аналогичного задания по образцу
- выполнение творческого задания – создание дизайн-концепции проекта на основе полученного опыта;
- выполнение дизайн-проекта средствами ИКТ
- утверждение и обсуждение макета, экспертная оценка проектного решения
- пробная печать, исправление ошибок,
- печать проекта и его презентация.

4.3 Промежуточная аттестация по дисциплине

Промежуточная аттестация проводится в форме **экзамена**

Примеры вопросов для экзамена

1. Понятие компьютерной графики. Виды компьютерной графики.
2. Растровая графика (разрешение, интенсивность тона, тоновый диапазон, связь между параметрами изображения и размером файла, масштабирование растровой графики).
3. Понятие векторной и фрактальной графики.
4. Основные понятия трехмерной графики.
5. Представление графических данных.Понятие цвета. Способы описания цвета (законы Грассмана)
6. Понятие цвета. Цветовые модели.
7. Цветовая палитра. Системы управления цветом.
8. Форматы графических данных.
9. Аппаратная база машинной графики. Эволюция компьютерных видеосистем.
10. Логическая организация видеопамяти.
11. Общая структура современного видеоадаптера .
12. Работа с графикой в текстовых документах.
13. Работа с иллюстрациями в текстовом документе. Макетирование.
14. Презентация с точки зрения информационных технологий. Назначение и возможности MicrosoftPowerPoint. Экранный интерфейс программы PowerPoint. Основные этапы создания слайд-фильма.
15. Основные режимы работы со слайдами. Шаблон оформления. Возможности меню «Дизайн».
16. Создание интерактивной презентации. Настройка гиперссылок. Примеры.
17. Выразительные средства презентации. Настройка анимации в слайд-фильме. Добавление в презентацию мультимедийных объектов.
18. Подготовка к показу и демонстрация презентации.
19. Подготовка к публичной презентации. Этапы подготовки. Типология презентаций.
20. Приемы и техники визуализации презентационного материала.
21. Растровый редактор Photoshop. Экранный интерфейс и основные понятия.

22. Растровый редактор Photoshop. Палитра инструментов. Инструменты выделения, перемещения, обрезки.
23. Растровый редактор Photoshop. Палитра инструментов. Инструменты рисования и ретуширования.
24. Растровый редактор Photoshop. Палитра инструментов. Инструменты заливки.
25. Растровый редактор Photoshop. Палитра инструментов. Инструменты коррекции изображения.
26. Растровый редактор Photoshop. Основные палитры инструментов.
27. Простейшие операции обработки растровых изображений. Задание размеров и разрешения, кадрирование,выравнивание.
28. Растровый редактор Photoshop. Создание художественных рамок.
29. Растровый редактор Photoshop.Тоновая коррекция (коррекция в окне уровней, коррекция смешиванием слоев, коррекция с помощью тоновой кривой, раздельная коррекция).
30. Растровый редактор Photoshop. Цветовая коррекция (балансировка по серой точке, регулировка отдельных каналов, подгонка по удачной фотографии и др.).
31. Растровый редактор Photoshop. Изменение резкости и ретушь изображения.
32. Растровый редактор Photoshop. Имитация объема.
33. Растровый редактор Photoshop.Фотомонтаж.
34. Растровый редактор Photoshop. Ретушь фотографии (Усиление контурных линий.Удаление шума, царапин и пыли). Имитация старой фотографии.