

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)

Факультет психологии

УТВЕРЖДАЮ:

Декан факультета психологии


Д.Ю. Баланев

«20» июня 2023 г.

Рабочая программа дисциплины

Основы компьютерного дизайна: практикум

по направлению подготовки

42.03.01 Реклама и связи с общественностью

Направленность (профиль) подготовки:

«Работа с социальными медиа»

Форма обучения

Очная

Квалификация

Бакалавр


Год приема

2023

Код дисциплины в учебном плане: Б1.В.ДВ.05.02

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель ОП


И.П. Кужелева-Саган

Председатель УМК


Э.А. Щеглова

Томск – 2023

1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины (модуля)

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

- ПК-3 – Владеет навыками поисковой оптимизации и адаптации текстовых материалов, учитывая специфику их стиля.
- ПК-4 Способность работать с текстовыми и графическими редакторами, с агрегаторами новостей, электронными подписками и т.д.

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

ИПК-4.1. Осуществляет поиск необходимой информации и способен к созданию информационных материалов (уникального и рерайтового контента: текстового, аудио, визуального), а также к их редактированию

ИПК-4.2. Способен использовать различные графические редакторы при решении задач профессиональной деятельности

ИПК-4.3. Демонстрирует навыки работы с текстовыми редакторами, агрегаторами новостей, электронными подписками и т.д., в соответствии с поставленными задачами в условиях осуществления профессиональной деятельности в организации.

ИПК-3.2. Знает основные принципы мультимедийного дизайна и цифрового паблишинга, использует их при оптимизации и адаптации текстовых материалов.

2. Задачи освоения дисциплины

- Сформировать базовые компетенции в области компьютерного дизайна, необходимых для профессиональной деятельности в PR и рекламе.
- Приобрести навыки использования различных графических редакторов при решении дизайн-задач в рамках профессиональной деятельности.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к Блоку 1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, и является дисциплиной по выбору 5 (ДВ.5).

4. Семестр(ы) освоения и форма(ы) промежуточной аттестации по дисциплине

Семестр 5, экзамен.

5. Входные требования для освоения дисциплины

Для успешного освоения дисциплины требуются результаты обучения по следующим дисциплинам и практикам: «Учебная практика: профильные мастерские», «Учебная практика: профессионально-ознакомительная (проектно-технологическая) практика». Дисциплина организационно-методически и содержательно связана с «Производственной практикой: практикой в профессиональной сфере», Подготовкой к сдаче и сдачей государственного экзамена, Подготовкой к процедуре защиты и защитой выпускной квалификационной работы.

6. Язык реализации

Русский

7. Объем дисциплины (модуля)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 з.е., 144 часов, из которых:

- лекции: 20 ч.;
- практические занятия: 24 ч;

Объем самостоятельной работы студента определен учебным планом.

8. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам

Тема 1. Основы проектной графики.

Понятие проектной графики; общая характеристика; место проектной графики в дизайне; основные функции проектной графики; алгоритм разработки проектной графики.

Тема 2. Культура проектной графики. Графические приемы передачи фактуры и текстуры материала.

Культура проектной графики; понятия фактуры и текстуры; основные приемы передачи фактуры и текстуры.

Тема 3. Геометрические построения и изображение объектов трехмерного пространства. Перспектива как способ наглядного изображения объектов дизайна.

Правила перспективы; построение и изображение объектов трехмерного пространства.

Тема 4. Программные средства двумерной векторной графики. Навыки работы с объектами.

Понятие векторной графики; отличия векторной графики от растровой графики; основные графические редакторы; векторные редакторы; основы работы с векторными объектами в графических редакторах.

Тема 5. Создание и редактирование контуров.

Особенности создания контуров изображения в векторе.

Тема 6. Сложные заливки контуров. Разработка колористического и композиционного решения.

Особенности заливки контуров; колористика и композиция.

Тема 7. Разработка фирменного стиля. Подбор цветов и шрифтов.

Понятие фирменного стиля; основные элементы фирменного стиля и их общая характеристика; носители фирменного стиля; этапы создания фирменного стиля; алгоритм выбора фирменных цветов; цветовой круг Иттена как инструмент выбора фирменных цветов; алгоритм выбора фирменных шрифтов; особенности фирменных шрифтов.

Тема 8. Разработка фирменного стиля. Проектирование логотипа.

Основные виды логотипов; основные этапы проектирования логотипа и их общая характеристика.

Тема 9. Композиционная организация проектов печатной продукции.

Тема 10. Эффекты в двумерной векторной среде. Особенности разработки иллюстраций в фирменном стиле.

Основные эффекты; особенности разработки иллюстрации в фирменном стиле.

Тема 11. Верстка многостраничного печатного издания в фирменном стиле.

Особенности верстки многостраничного печатного издания в фирменном стиле; использование графических редакторов верстки многостраничного печатного издания.

Тема 12. Допечатная подготовка макета.

Специфика допечатной подготовки макета иллюстрации и многостраничного печатного издания.

№	Наименование разделов и тем	Всего (час.)	Совместная работа с обучающимся (час.)		Самостоятельная работа (час.)
			лекции	практики	
1.	Основы проектной графики.	2	2	-	-
2.	Культура проектной графики. Графические приемы передачи фактуры и текстуры материала.	4	2	-	2
3.	Геометрические построения и изображение объектов трехмерного пространства. Перспектива как способ наглядного изображения объектов дизайна.	4	2	-	2
4.	Программные средства двумерной векторной графики. Навыки работы с объектами.	4	2	-	2
5.	Создание и редактирование контуров.	4	2	-	2
6.	Сложные заливки контуров. Разработка колористического и композиционного решения.	4	2	-	2
7.	Разработка фирменного стиля. Подбор цветов и шрифтов.	12	4	2	6
8.	Разработка фирменного стиля. Проектирование логотипа.	12	4	2	6
9.	Композиционная организация проектов печатной продукции.	9	-	2	7
10.	Эффекты в двумерной векторной среде. Особенности разработки иллюстраций в фирменном стиле.	17,8	-	6	11,8
11.	Верстка многостраничного печатного издания в фирменном стиле.	15	-	4	11
12.	Допечатная подготовка макета.	14	-	4	10
	КРТО	2,3			

ИТОГО:	144	20	24	61.8
---------------	------------	-----------	-----------	-------------

9. Текущий контроль по дисциплине

Текущий контроль по дисциплине проводится путем контроля посещаемости, выполнения всех практических заданий (см. в документе «Фонд оценочных средств для изучения дисциплины «Основы компьютерного дизайна: практикум») и фиксируется в форме контрольной точки не менее одного раза в семестр.

10. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации

Экзамен в пятом семестре проводится в устной форме.

Результаты текущего контроля влияют на итоговую оценку. Набранные баллы (за семестр) суммируются и выводится средняя арифметическая.

За каждое выполненное практическое задание студент получает оценку по 10-бальной шкале.

По итогам посещения лекционных и практических занятий, выполнения практических заданий (см. в документе «Фонд оценочных средств для изучения дисциплины «Основы компьютерного дизайна: практикум») обучающийся допускается к сдаче экзамена.

Контролируемые разделы (темы), соответствующие им формируемые компетенции и результаты обучения в рамках формируемой компетенции, а также соответствующий каждому результату вид оценочного средства представлен в ФОСе.

Итоговая оценка, выставляемая в зачетку и ведомость, складывается из итогового балла, полученного студентом за работу в семестре, и балла, полученного по итогам сдачи экзамена.

Распределение весов при расчете итоговой оценки:

- итоговый балл за работу в семестре – 0,6
- итоговый балл, полученный за экзамен – 0,4

Примерный перечень вопросов к экзамену:

1. Основы компьютерного дизайна.
2. Основные понятия компьютерной графики.
3. Форматы графических файлов.
4. Обзор распространенных графических редакторов.
5. Чем растровая графика отличается от векторной?
6. Понятие «Разрешение изображения»
7. Параметры подбора растровых изображений для дизайн-макетов
8. Что такое режимы наложения слоев? Для чего их применяют?
9. Чем инструмент «штамп» отличается от инструмента «лечащая кисть»? В каких случаях лучше использовать инструмент «штамп», а в каких - «лечащую кисть»?
10. Что такое «обтравка»? Назовите способы «обтравки» изображения.
11. Назначение программы Adobe in Design
12. Создание нового документа в Adobe in Design. Что такое поля документа, припуск под обрез? Для чего они нужны?
13. Цветовые модели в компьютерной графике.
14. Что такое пантоны? В каких случаях их используют?
15. Что такое составной черный цвет? Чем он отличается от 100%-ого черного цвета? В каких случаях нужно использовать 100%-й черный цвет, а в каких – составной?
16. Что такое «кегель», «интерлиньяж»?
17. Что такое «кернинг» и «трекинг»?
18. Для чего нужно переводить текст в кривые?

19. Способы вставки графики в Adobe in Design. Чем «встроенные» изображения отличаются от «связанных»?
20. Для чего нужен мастер-шаблон в Adobe in Design, как с ним работать?
21. Что такое меняющиеся колонтитулы? Схема работы по созданию меняющихся колонтитулов.
22. Основные правила верстки текста
23. Что такое связанные текстовые блоки? Как с ними работать?
24. Висячие строки. Висячие предлоги. Как их избежать?
25. Что такое неразрывные пробелы? Их использование.
26. Что такое модульная сетка? Ее назначение.
27. Работа с цветом в графических редакторах
28. Векторная пластика
29. Способы создания иллюстрации в графических редакторах
30. Вывод файлов формата AI на печать
31. Допечатная подготовка макета в графических редакторах

Результаты сдачи экзамена определяются оценками «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Критерии выставления оценки на основе сдачи экзамена по вопросам:

Оценка «отлично» выставляется обучающемуся, усвоившему программный материал, исчерпывающе, грамотно и логически стройно его излагающему. При этом обучающийся не затрудняется с ответом на дополнительный вопрос, проявляет знакомство с литературой, правильно обосновывает принятые решения, делает собственные выводы.

Оценка «хорошо» выставляется обучающемуся, твердо знающему программный материал, грамотно и по существу излагающего его, без существенных неточностей в ответе на вопрос, но не в полной мере способного аргументировать собственные выводы.

Оценка «удовлетворительно» выставляется обучающемуся, который имеет знания только основного материала, но не усвоил его детали, допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушения последовательности в изложении материала и испытывает трудности в выполнении практических заданий.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, который не усвоил значительной части программного материала, допускает существенные ошибки, не умеет аргументировать собственный ответ.

11. Учебно-методическое обеспечение

В период обучения студентам должны быть доступны следующие учебно-методические материалы:

- 1) Программа дисциплины «Основы компьютерного дизайна: практикум».
- 2) Электронные презентации базовых тем по курсу «Основы компьютерного дизайна: практикум».
- 3) Задания к практическим занятиям.
- 4) Электронный учебный курс по дисциплине в электронном университете «Moodle».

12. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет

а) основная литература:

1. Иттен И. Искусство цвета. – М: Аронов, 2020. - 96 с.
2. Курушин В.Д. Дизайн и реклама: от теории к практике – М: Издательство "ДМК Пресс», 2017 – 308 с. [Электронный ресурс]. URL:
<http://chamo.lib.tsu.ru/lib/item?id=chamo:585459&theme=system>
3. Курушин В.Д. Графический дизайн и реклама. – М: Издательство "ДМК Пресс", 2008. – 272 с. [Электронный ресурс]. URL:
<http://chamo.lib.tsu.ru/lib/item?id=chamo:592198&theme=system>

4. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2018. — 249 с. — (Университеты России). — ISBN 978-5-534-07466-6. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.biblio-online.ru/bcode/423119>
5. Луптон Э. Драматургия дизайна – М: Бомбора, 2022. — 160 с.
6. Романычева Э.Т., Яцюк О.Г. Дизайн и реклама. Компьютерные технологии: Справочное и практическое руководство. – М: Издательство "ДМК Пресс», 2006. – 432 с. [Электронный ресурс]. URL: <http://chamo.lib.tsu.ru/lib/item?id=chamo:592197&theme=system>

б) дополнительная литература:

1. Асанкожоева Ж. М., Бундова Е. С., Жоров Ю. В. Особенности формирования логотипа города в контексте символического содержания графических образов / –
2. Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение 2018 № 29. С. 23-31. [Электронный ресурс]. URL: <http://chamo.lib.tsu.ru/lib/item?id=chamo:623907&theme=system>
3. Буковецкая О.А. Дизайн текста: шрифт, эффекты, цвет. – М: Издательство "ДМК Пресс", 2006. – 278 с. [Электронный ресурс]. URL: <http://chamo.lib.tsu.ru/lib/item?id=chamo:592196&theme=system>
4. Визуальные коммуникации в новых медиа: эффекты, возможности, риски : междисциплинарный подход : материалы [V] Международной научно-практической Интернет-конференции Connect-Universum-2014, 20-22 мая 2014 / [науч. ред. Г. А. Окушова ; редкол. И. П. Кужелева-Саган, И. В. Гужова, Е. В. Полянская ; Том. гос. ун-т, Каф. соц. коммуникаций]. - Томск : Издательский Дом Томского государственного университета, 2015. URL: <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Repository/vtls:000512508>
5. Деточенко Л. С., Лобко В. В., Межеричкая Н. В. Визуальные коммуникации в рекламе и дизайне – под ред. В. О. Пигулевского, А. В. Овруцкого – М: Харьков: Гуманитарный центр, 2015 – 430 с. [Электронный ресурс]. URL: <http://chamo.lib.tsu.ru/lib/item?id=chamo:504645&theme=system>
6. Кузвесова, Н. Л. История дизайна: от викторианского стиля до ар-деко : учебное пособие для среднего профессионального образования / Н. Л. Кузвесова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2018. — 202 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-06566-4. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.biblio-online.ru/bcode/412054>
7. Пигулевский В.О. История дизайна. Вещи и бренды [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Пигулевский В.О., Стефаненко А.С.— Электрон. текстовые данные.— Саратов: Вузовское образование, 2018.— 235 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/75952.html>.— ЭБС «IPRbooks»
8. Романычева Э.Т., Яцюк О.Г. Дизайн и реклама. Компьютерные технологии: Справочное и практическое руководство. – М: Издательство "ДМК Пресс», 2006. – 432 с. [Электронный ресурс]. URL: <http://chamo.lib.tsu.ru/lib/item?id=chamo:592197&theme=system>
9. Роэм Д. Визуальное мышление. Как «продавать» свои идеи при помощи визуальных образов. М: МИФ, 2013. — 300 с.
10. Спичева Д. И. Графический дизайн как фактор эффективности современных имиджевых технологий / Д. И. Спичева // Визуальные коммуникации в новых медиа: эффекты, возможности, риски : междисциплинарный подход : материалы Международной научно-практической Интернет-конференции Connect-Universum-2014, 20-22 мая 2014. Томск, 2015. С. 212-215. URL: <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Repository/vtls:000518937>

11. Спичева Д. И. Факторы эффективности цифрового имиджа как социально-технологического феномена / Д. И. Спичева // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. 2013. № 8, ч. 2. С. 175-178. URL: <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Repository/vtls:000462231>
12. Терри Ли Стоун, Син Адамс, Норин Мориока Дизайн цвета. Практикум : практическое руководство по применению цвета в графическом дизайне – М. РИП-Холдинг, 2006. – 240 с. [Электронный ресурс]. URL: <http://chamo.lib.tsu.ru/lib/item?id=chamo:564409&theme=system>

в) ресурсы сети Интернет:

- открытые онлайн-курсы
- онлайн-платформа для демонстрации работ в области дизайна - <https://www.behance.net/>
- сайт со шрифтами – <https://www.dafont.com/>
- сайт, определяющий цвета на фотографии - <https://www.degraeve.com/color-palette/>
- статьи по истории дизайна - <http://designhistory.ru/>
- российский сайт, посвященный дизайну - <http://sreda.boom.ru>
- сайт Британского музея дизайна - <http://designmuseum.org>
- портал для дизайнеров – https://design-mate.ru/#popup_close
- статьи о дизайне логотипов – <https://www.logodesignlove.com/>
- сайт с логотипами и визуальной айдентикой для вдохновения - <https://logopond.com/>
- музей\Архив Баухауз - <http://www.bauhaus.de>
- арт-каталог - <http://www.art-catalog.ru>
- сайт, посвященный Анри ван де Вельде - <http://www.henry-van-de-velde.com>
- портал о дизайне и рекламе: <http://adme.ru>
- сайт с цветовыми палитрами <https://colorhunt.co/>
- онлайн-сервис, в котором можно создавать руководство по фирменному стилю – Frontify <https://www.frontify.com/en/>
- инструмент на основе технологий искусственного интеллекта, позволяющий оценить логотип – Logo Rank <https://brandmark.io/logo-rank/>
- платформа с шаблонами для совместной работы распределенных команд – Miro <https://miro.com/>

13. Перечень информационных технологий

а) лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

- Microsoft Office Standart 2013 Russian: пакет программ. Включает приложения: MS Office Word, MS Office Excel, MS Office PowerPoint, MS Office On-eNote, MS Office Publisher, MS Outlook, MS Office Web Apps (Word Excel MS PowerPoint Outlook);
- публично доступные облачные технологии (Google Docs, Яндекс диск и т.п.).

б) информационные справочные системы:

- Электронный каталог Научной библиотеки ТГУ – <http://chamo.lib.tsu.ru/search/query?locale=ru&theme=system>
- Электронная библиотека (репозиторий) ТГУ – <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Index>
- ЭБС Лань – <http://e.lanbook.com/>
- ЭБС Консультант студента – <http://www.studentlibrary.ru/>
- Образовательная платформа Юрайт – <https://urait.ru/>
- ЭБС ZNANIUM.com – <https://znanium.com/>
- ЭБС IPRbooks – <http://www.iprbookshop.ru/>

14. Материально-техническое обеспечение

Аудитории для проведения занятий лекционного типа, оснащенные компьютером, проектором, подключенные к Интернету.

Аудитории для проведения практических занятий, индивидуальных и групповых консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащенные компьютерами, подключенными к Интернету.

Помещения для самостоятельной работы, оснащенные компьютерной техникой и доступом к сети Интернет, в электронную информационно-образовательную среду и к информационным справочным системам.

Аудитории для проведения лекционных и практических занятий, индивидуальных и групповых консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации в смешанном формате («Актру»), в ситуации, обусловленной факторами макросреды.

15. Информация о разработчиках

Винокурова Е.Н., ассистент кафедры социальных коммуникаций ТГУ.

Рецензент: Кужелева-Саган И.П., доктор философских наук, профессор, зав. кафедрой социальных коммуникаций НИ ТГУ