

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

Филологический факультет

УТВЕРЖДАЮ:

Декан филологического факультета


_____ И.В. Губалова

« 30 » 08 _____ 2024 г.

Рабочая программа дисциплины

Компьютерная графика

по направлению подготовки

42.04.03 Издательское дело

Направленность (профиль) подготовки:
Управление контентом и медиапроектами

Форма обучения

Очная

Квалификация

Контент-продюсер – медиаменеджер

Год приема

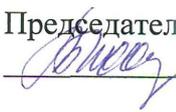
2024

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель ОПОП


_____ И.А. Айзикова

Председатель УМК


_____ Ю.А. Тихомирова

1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

ОПК-2. Способен отбирать и внедрять в процесс медиапроизводства современные технические средства и информационно-коммуникационные технологии

ПК-1. Способен создавать информационно-воздействующие медиатексты и (или) медиапродукты разных видов, жанров, стилей, форматов

ПК-2. Способен организовывать и контролировать подготовку, выпуск и продвижение медиапродукта с выполнением базовых принципов, норм и правил, технических условий проектной деятельности и управления ею в медиасфере.

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

РООПК-2.1. Знает критерии отбора современных технических средств и информационно-коммуникационных технологий для осуществления профессиональной деятельности.

РОПК-1.1. Знает задачи, особенности, методы, техники создания информационно-воздействующих медиатекстов и (или) медиапродуктов разных видов, жанров, стилей, форматов.

РОПК-2.1. Знает существенные характеристики медиапродуктов разных видов, жанров, стилей и форматов, а также нормативные и технологические требования к их подготовке к выпуску и производству; базовые принципы, нормы и правила, технические условия проектной (включая командную) деятельности и управления ею в медиасфере; основы организации и контроля подготовки и выпуска медиапродукта, а также его продвижения на рынок.

2. Задачи освоения дисциплины

- Освоить базовые принципы дизайна.
- Научиться решать практические задачи по художественно-техническому оформлению издательской и медиапродукции.
- Освоить инструменты для создания и обработки растровой и векторной графики.

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к части образовательной программы, формируемой участниками образовательных отношений, является обязательной для изучения.

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

Первый семестр, зачет с оценкой.

5. Входные требования для освоения дисциплины

Для успешного освоения дисциплины требуются компетенции, сформированные в ходе освоения образовательных программ предшествующего уровня образования.

6. Язык реализации

Русский

7. Объем дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 часа, из которых:

-лекции: 12 ч.
-практические занятия: 14 ч.
в том числе практическая подготовка: 14 ч.

Объем самостоятельной работы студента определен учебным планом.

8. Содержание дисциплины, структурированное по темам

Тема 1. Введение в курс "Компьютерная графика"

Роль и значение визуальной коммуникации в современном медиаполе и повседневной жизни. Особенности компьютерной графики и сферы ее применения.

Тема 2. Виды графики

Растровая графика: особенности и программы для ее создания и редактирования. Векторная графика: особенности и программы для ее создания и редактирования. Современные графические онлайн-редакторы. Актуальные стили и тренды визуального контента.

Тема 3. Точка, линия, плоскость

Основные структурные элементы дизайна: точка, линия, плоскость. Изучение Figma. Изучение базовых инструментов и функционала: навигация, фреймы, перо, слои, заливка, контур, группировка.

Тема 4. Фигура, пространство, объем

Соотношение понятий фигуры и формы. Активное и пассивное пространство. Графические условности для создания объема: тень, расположение, текстура, перспектива, проекция. Базовые принципы композиции: баланс, ритм, динамика, контраст, иерархия, акцент. Изучение базовых инструментов и функционала Figma: фигуры, эффекты, градиенты параметры объединения фигур.

Тема 5. Цвет

Введение в теорию цвета и цветовое воздействие. Цветовые модели. Инструменты по подбору цвета. Изучение инструментов по работе с цветом в Figma: как разложить цвет на оттенки, создание градиентов и стилей. Как работать с плагинами в Figma.

Тема 6. Текст

Основы типографики. Сочетание текста и визуальных элементов. Инструменты по подбору шрифтов. Изучение инструментов по работе с текстом в Figma. Возможности фреймов, создание базовой сетки, отработка графики, возможности и параметры инструмента "Текст", стили текста.

Тема 7. Изображения

Работа с изображениями в Figma. Возможности для обработки изображений. Эффекты наложения. Инструмент «Маска». Создание коллажа в Figma. Экспорт и импорт материалов. Плагины и инструменты.

Тема 8. Инфографика

Понятие инфографики. Способы визуализации данных. Принципы создания инфографики, гельштальтизм. Способы создания графиков и диаграмм в Figma.

Тема 9. Копирование в дизайне

Формирование навыка намеренности. Ресурсы для поиска вдохновения и референсов. Суть копирования в дизайне. Работа с шаблонами. Мудборды.

Тема 10. Брендбук

Сущность понятий брендбук, фирменный стиль и бренд. Логотипы. Фирменный цвет. Фирменные шрифты. Элементы брендбука и принципы его создания.

9. Текущий контроль по дисциплине

Текущий контроль по дисциплине проводится путем контроля посещаемости, создания творческих работ (создание персонажа к теме «Точка, линия, плоскость» (10%), создание композиции из фигур к теме «Фигура, пространство, объем» (10%), создание фирменной цветовой композиции к теме «Цвет» (10%), создание шрифтового плаката к теме «Текст» (10%), создание коллажа к теме «Иллюстрация» (10%), создание инфографики к теме «Инфографика» (10%)), тестов по лекционному материалу, и фиксируется в форме контрольной точки не менее одного раза в семестр.

10. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации

Зачет с оценкой в первом семестре проводится в виде защиты проекта «Брендбук», в рамках которого студент должен продемонстрировать:

– Знание, что такое брендбук, из каких элементов он состоит и правила его оформления (РОПК-1.1.)

– Умение разрабатывать концепцию фирменного стиля, его визуальные и содержательные элементы с учетом целевого назначения, читательского адреса и авторского права (РОПК-2.1.)

– Умение оценить идею и замысел и скорректировать его с учетом отечественного и зарубежного опыта в области создания контента и дизайна (РОПК-2.1.)

– Понимание технологии подготовки и производства брендбука, иллюстраций, шрифтов и цветовых схем для решения поставленных задач (РОПК-2.1.)

– Знание критериев отбора современных технических и программных средств для реализации профессиональных задач: создание брендбука, подбор фирменных цветов, подбор фирменных шрифтов, создание иллюстративного материала, создание оформления и т.д. (РОПК-2.1.)

– Умение оценивать и отбирать технические и программные средства для реализации профессиональных задач: создание брендбука, подбор фирменных цветов, подбор фирменных шрифтов, создание иллюстративного материала, создание оформления и т.д. (РОПК-2.1.)

– Умение использовать технические и программные средства для реализации профессиональных задач: создание брендбука, подбор фирменных цветов, подбор фирменных шрифтов, создание иллюстративного материала, создание оформления и т.д. (РОПК-2.1.)

Результаты зачета с оценкой определяются по пятибалльной шкале.

«Отлично» – студент принял активное участие в проектной работе, представил рефлексию своей деятельности в устном отчете, смог ответить на все вопросы во время защиты проекта, текущие контрольные задания во время освоения курса были выполнены на «отлично» или «хорошо».

«Хорошо» – студент принял достаточно активное участие в проектной работе, но не представил рефлексию своей деятельности, не смог ответить на все вопросы во время защиты проекта, текущие контрольные задания во время освоения курса были выполнены на «хорошо» или «удовлетворительно».

«Удовлетворительно» – студент принял недостаточно активное участие в проектной работе, не представил рефлексию своей деятельности, не смог ответить ни на

один вопрос во время защиты проекта, текущие контрольные задания во время освоения курса были выполнены на «удовлетворительно».

«Не удовлетворительно» – студент не принимал участия в проектной работе или выполнил малую часть заданий, не участвовал в защите проекта, текущие контрольные задания во время освоения курса не были выполнены или выполнены на оценку «не удовлетворительно».

11. Учебно-методическое обеспечение

а) Электронный учебный курс по дисциплине в электронном университете «Moodle» - <https://moodle.tsu.ru/enrol/index.php?id=26235>

б) Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине.

в) План практических занятий по дисциплине.

г) Методические указания по проведению практических работ.

д) Методические указания по организации самостоятельной работы студентов.

12. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет

а) основная литература:

– Основы дизайна и композиции: современные концепции: учебное пособие для СПО / отв. ред. Е. Э. Павловская. – М.: Издательство Юрайт, 2019. – 183 с.

– Гришаев А. Н. Компьютерная графика: курс лекций. – Витебск: УО «ВГТУ», 2008. – 137 с.

– Кандинский В. Точка и линия на плоскости. – СПб.: Азбука-классика, 2022. – 224 с.

– Иоханнес И. Искусство формы. Мой форкурс в Баухаузе и других школах / пер. с нем.: Л. Монаховой. – М.: Аронов, 2020. – 136 с.: ил.

– Иоханнес И. Искусство цвета / пер. с нем.: Л. Монаховой. – М.: Аронов, 2021. – 96 с.: ил.

– Оствальд В.Ф. Искусство цвета. Цветоведение: теория цветового пространства / пер. с нем. З. О. Мильмана. – М.: АСТ, 2021. – 368 с.

– Феличи Дж. Типографика: шрифт, верстка, дизайн / пер. с англ. Пономаренко С. – СПб.: БХВ-Петербург, 2014. – 496 с.: ил.

– Ахматова И. В. Брэндбук и фирменный стиль: учебное пособие / И.В. Ахматова, Е.В. Шокова. – Самара: Издательство Самарского университета, 2020. – 68 с.: ил.

б) дополнительная литература:

– Луптон Э., Филлипс Дж. Графический дизайн. Базовые концепции. / Пер. Н. Римицан. – СПб.: Питер, 2017. – 256 с.: ил.

– Пропедевтика (основы композиции): учебное пособие / сост. Н. Ю. Останина, В. С. Медведевских. – Курган: Изд-во Курганского гос. ун-та, 2013. – 46 с.

– Медведев В. Ю. Цветоведение и колористика: учебное пособие (курс лекций). — СПб.: ИПЦ СПГУТД, 2005. – 116 с.

– Королькова А. Живая типографика. – М.: IndexMarket, 2012. – 224 с.: ил.

– Лаптев В.В. Макротипографика / Микротипографика. – СПб.: Изд-во Политехнического университета, 2011. – 164 с.

– Уэйншенк С. 100 главных принципов дизайна / пер. Попова А. – СПб.: Питер, 2022. – 256 с.

– Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие / сокр. пер. с англ. В. Н. Самохина; общ. ред. и вступ. ст. В. П. Шестакова. – М.: Прогресс, 1974. – 392 с.: ил.

– Иванов А. А. Брендинг: учебное пособие. – Комсомольск-на-Амуре: ФГБОУ ВПО «КНАГТУ», 2013. – 74 с.

– Эйри Д. Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера. – СПб.: Питер, 2011. – 208 с.: ил.

13. Перечень информационных технологий

а) лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

- Microsoft Office Standart 2013 Russian;
- публично доступные облачные технологии (Google Docs, Яндекс диск и т.п.).
- бесплатный доступ к онлайн-сервису Figma.

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/>
- Образовательная платформа Юрайт – <https://urait.ru/>

14. Материально-техническое обеспечение

Аудитории для проведения занятий лекционного типа.

Аудитории для проведения занятий семинарского типа, индивидуальных и групповых консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

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

15. Информация о разработчиках

Бутенец Виктория Викторовна, ассистент кафедры общего литературоведения, издательского дела и редактирования, ассистент.