

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Б1.В.01.05 ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ МОДУЛЬ

Основы производственного мастерства

наименование дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом

Направление подготовки / специальность

54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль)

54.03.01.31 Графический дизайн

Форма обучения

очная

Год набора

2021

Красноярск 2023

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Программу составили _____

Ст. преподаватель, Аникьева М.А.

должность, инициалы, фамилия

1 Цели и задачи изучения дисциплины

1.1 Цель преподавания дисциплины

Целью преподавания дисциплины «Основы производственного мастерства» является формирование у студентов знаний, умений, навыков по компьютерной обработке графических объектов. Дисциплина рассматривает применение информационных систем и технологий в сфере дизайна .

1.2 Задачи изучения дисциплины

Данная дисциплина имеет своей основной задачей ознакомить студентов с особенностями формирования графического изображения в системах растровой и векторной графики, дать общие сведения по технологиям и основам конструирования с применением графических программ.

В результате изучения дисциплины студент должен:

знать:

- особенности применения шрифтов в современных программах
- основные понятия и классификацию информационных технологий и особенности их применения в современном дизайне.

уметь:

- создавать эскизы и редактирования изображения с использованием прикладных программ.

владеть:

- новейшими технологиями компьютерного графического дизайна, коммуникаций и презентаций

1.3 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты обучения по дисциплине
ПК-1: Способен осуществлять подготовку и согласование с заказчиком проектного задания	
ПК-1.1: - Обсуждать с заказчиком вопросов, связанных с подготовкой проектного задания; - Планировать и разрабатывать этапы и сроки выполнения работ по идентификации и коммуникации; - Составлять по типовой форме проектные задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; - Выстраивать взаимоотношения с	типовые формы и средства реализации проектов с использованием средств компьютерной графики использовать типовые формы и средства реализации проектов с использованием средств компьютерной графики навыками применения типовых формы и средств реализации проектов с использованием средств компьютерной графики

заказчиком с соблюдением делового этикета.	
ПК-1.2: - знает и использует типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации и идентификации и коммуникации; - знает и использует типовые этапы и сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности;	этапы и сроки выполнения работ с использованием средств компьютерной графики выполнять работы в проектные сроки с использованием средств компьютерной графики навыками выполнения работы в проектные сроки с использованием средств компьютерной графики
ПК-1.3: - обладает знаниями профессиональной терминологии с области дизайна; - знает и использует законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности.	профессиональную терминологию в области дизайна с сфере компьютерной графики применять профессиональную терминологию в области дизайна с сфере компьютерной графики навыками применения профессиональной терминологии в области дизайна с сфере компьютерной графики
УК-3: Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	
УК-3.1: - работает в команде, толерантно воспринимая социальные и культурные различия; - координирует взаимодействие специалистов смежных профессий в проектом процессе с учетом профессионального разделения труда;	подходы групповой работы при реализации проектов с использованием средств компьютерной графики применять средства групповой работы в сфере компьютерной графики приемами групповой работы с использованием средств компьютерной графики
УК-3.2: - критически оценивает свои достоинства и недостатки, находить пути и выбрать средства развития достоинств и устранения недостатков; - находит оптимальные организационно-управленческие решения в нестандартных ситуациях и готовностью нести за них ответственность.	способы оптимальной организации работы применять приемы оптимальной организации работы навыками взаимодействия в команде при работе в сфере компьютерной графики

УК-3.3: -обладает знаниями методов работы в группе для достижения общей цели;	методы работы в сфере компьютерной графики в рамках ограничений действующих в организации применять методы работы в сфере компьютерной
-осуществляет деятельность с учетом методов работы в рамках ограничений, действующих в организации; - осуществляет деятельность с учетом профессионального, делового, финансового и законодательного контекста интересов общества, заказчиков и пользователей.	графики в рамках ограничений действующих в организации навыками работы в сфере компьютерной графики в рамках ограничений действующих в организации
УК-6: Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	
УК-6.1: - сохраняет способность в течение жизни к самоорганизации и самообразованию; - пользуется навыками организации рабочего времени;	значение творческой личности в развитии культуры общества реализовывать творческие идеи средствами компьютерной графики навыками использования средств компьютерной графики для реализации творческих проектов
УК-6.2: -сохраняет способность к повышению квалификации и продолжению образования.	организацию работы с использованием средств компьютерной графики распределять ресурсы при реализации проектов, находить средства для выполнения задач навыками организации выполнения работ с использованием средств компьютерной графики
УК-6.3: -осознает роль и значение творческой личности в устойчивом развитии полноценной среды жизнедеятельности и культуры общества.	тенденции в развитии средств компьютерной графики применять новые технологии и приемы для реализации работ с использованием средств компьютерной графики навыками выбора средств выполнения работ с использованием компьютерной графики

1.4 Особенности реализации дисциплины

Язык реализации дисциплины: Русский.

Дисциплина (модуль) реализуется с применением ЭО и ДОТ

URL-адрес и название электронного обучающего курса: <https://e.sfu-kras.ru/course/view.php?id=2957>.

2. Объем дисциплины (модуля)

Вид учебной работы	Всего, зачетных единиц (акад.час)	Сем естр	
		1	2
Контактная работа с преподавателем:	1,94 (70)		
практические занятия	1,94 (70)		
Самостоятельная работа обучающихся:	3,06 (110)		
курсовое проектирование (КП)	Нет		
курсовая работа (КР)	Да		

3 Содержание дисциплины (модуля)

3.1 Разделы дисциплины и виды занятий (тематический план занятий)

		Контактная работа, ак. час.							
№ п/п	Модули, темы (разделы) дисциплины	Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				Самостоятельная работа, ак. час.	
				Семинары и/или Практические занятия		Лабораторные работы и/или Практикумы			
		Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС
1. Векторная графика									
	1. Интерфейс программы векторной графики. Навигация. Инструменты.			1					
	2. Заливки, обводки фигур.			1					
	3. Создание и редактирование кривых.			4					
	4. Графические примитивы. Трансформация объектов.			4					
	5. Группы перетекания.			4					
	6. Создание фигур сложной формы.			4					
	7. Маски, прозрачность.			4					
	8. Искажения и деформация. Графические стили.			4					
	9. Текст по кривой.			2					
	10. Создание трехмерных изображений			4					
	11. Треппинг			2					
	12. Изучение теоретического материала							36	

13. Курсовая работа							38	
2. Растровая графика								
1. Реализация растровой графики. Интерфейс программы. Инструменты. Навигация.			2					
2. Инструменты рисования и ретуширования изображений.			2					
3. Инструменты для выбора областей изображения. Техника выбора.			10					
4. Работа со слоями. Маска слоя.			6					
5. Ретуширование			6					
6. Цветокоррекция.			10					
7. Изучение теоретического материала							36	
8.								
Всего			70				110	

4 Учебно-методическое обеспечение дисциплины

4.1 Печатные и электронные издания:

1. Яковлева Е. 3D-графика и видео Photoshop CS4 Extended: учеб. пособие (Санкт-Петербург: БХВ-Петербург).
2. Гурский Ю. А., Гурская И., Жвалевский А. CorelDRAW X4. Трюки и эффекты(Санкт-Петербург: Питер).
3. Хачирова М. Г. Adobe Photoshop CS5: лучший самоучитель(Москва: АСТ).
4. Молочков В.П. Компьютерная графика для Интернета: самоучитель (Санкт-Петербург: Питер).
5. Пушкарева Т. П., Титова С. А. Компьютерный дизайн: учебно-методическое пособие(Красноярск: СФУ).
6. Немцова Т. И., Казанкова Т. В. Компьютерная графика и web-дизайн: Учебное пособие(Москва: Издательский Дом "ФОРУМ").
7. Стефанов С., Румянцев В. Н., Фидель В. Р., Харузин М. А. Полиграфия и технология печати: учебное пособие для студентов вузов по специальности "Технология полиграфического производства"(Москва: URSS).
8. Аникьева М. А. Допечатные процессы и оборудование: учебное пособие (Красноярск: ИПК СФУ).
9. Джиго А. А., Калинин С. Ю. Основные стандарты по издательскому делу: дополнено двумя новыми стандартами(М.: Университетская книга).
10. Стефанов С., Стефанова Ю. С. Полиграфия от А до Я: энциклопедия (Москва: URSS).
11. Пономаренко С. И. Adobe Illustrator CS3(Санкт-Петербург: БХВ-Петербург).
12. Невская М. А., Сухарев Е. Е., Тарасова Е. Н. Авторское право в издательском бизнесе и СМИ: практическое пособие(Москва: "Дашков и К").
13. Феличи Д., Пономаренко С. И., Кондукова Е. Типографика: шрифт, верстка, дизайн: перевод с английского(Санкт-Петербург: БХВ-Петербург (Сbhv)).
14. Арбатский И.В. Основы шрифта: [учеб-метод. материалы к изучению дисциплины для ...54.03.01 Дизайн](Красноярск: СФУ).
15. Аникьева М.А. Основы производственного мастерства: [учеб-метод. материалы к изучению дисциплины для ...54.03.01 Дизайн](Красноярск: СФУ).

4.2 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства (программное обеспечение, на которое университет имеет лицензию, а также свободно распространяемое программное обеспечение):

1. -Microsoft:

2. Windows XP, Windows VISTA, Windows 7 enterprise, Windows 7 professional, Windows 8.1 enterprise, Windows 8.1 professional,
3. office 2010, office 2013.
4. Редактор растровой графики. Редактор векторной графики. Редактор для верстки.

4.3 Интернет-ресурсы, включая профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

1. Электронно-библиотечная система Book.ru <http://www.book.ru/>
2. Электронно-библиотечная система elibrary <http://elibrary.ru/>
3. Электронно-библиотечная система «Университетская книга online»

5 Фонд оценочных средств

Оценочные средства находятся в приложении к рабочим программам дисциплин.

6 Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Для проведения занятий используется проектно-лекционная аудитория, оборудованная демонстрационным комплексом, обеспечивающим тематические иллюстрации и презентации, а также персональными компьютерами с необходимым программным обеспечением и подключением к сети «Интернет».

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.