

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

СОГЛАСОВАНО

Заведующий кафедрой

Кафедра "Дизайн" (КД_ИАД)

наименование кафедры

подпись, инициалы, фамилия

«___» _____ 20__ г.

институт, реализующий ОП ВО

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой

Кафедра "Дизайн" (КД_ИАД)

наименование кафедры

Симанженкова Т.К.

подпись, инициалы, фамилия

«___» _____ 20__ г.

институт, реализующий дисциплину

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
ИНФОРМАТИКА**

Дисциплина Б1.В.02 Информатика

Направление подготовки /
специальность 54.03.01 Дизайн

Направленность
(профиль)

Форма обучения очная

Год набора 2018

Красноярск 2021

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по укрупненной группе

540000 «ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ И ПРИКЛАДНЫЕ ВИДЫ ИСКУССТВ»

Направление подготовки /специальность (профиль/специализация)

Направление 54.03.01 Дизайн

Программу
составили

к.ф.-м.н., доцент, Ефремов И.А.

1 Цели и задачи изучения дисциплины

1.1 Цель преподавания дисциплины

Цель данного курса состоит в ознакомлении студентов с основными понятиями компьютерной графики и области ее применения. При изучении дисциплины обучающийся студент приобретает необходимые знания и умения при работе с растровой и векторной графикой, которые может эффективно использовать в своей профессиональной деятельности. Курс включает в себя освоение основных инструментальных функций графических пакетов Adobe Illustrator и Adobe Photoshop.

1.2 Задачи изучения дисциплины

- сформировать представление об основных функциях и возможностях программы векторной компьютерной графики и редактора изображений;
- практическое освоение конкретных современных прикладных программ с целью дальнейшего их применения для решения конкретных учебных, исследовательских и производственных задач;
- формирование представления о возможностях использования изучаемых прикладных пакетов в своей профессиональной деятельности.

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

ОПК-4:способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	
Уровень 1	понятия цвета и цветовые характеристики, цветовые модели
Уровень 2	алгоритмы сжатия и форматы графических файлов
Уровень 1	создавать и редактировать растровые и векторные изображения
Уровень 2	работать с растровой графикой в программе Adobe Photoshop
Уровень 3	работать с векторной графикой в программе Adobe Illustrator
Уровень 1	основными приемами создания и редактирования изображений в векторных редакторах
ОПК-6:способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	
Уровень 1	основные понятия растровой и векторной графики
Уровень 2	основные правила и принципы верстки
Уровень 1	выполнять творческую работу в виде рекламного буклета,

	компьютерной живописи, плаката, коллажа, товарного знака, логотипа и т.д.
Уровень 2	работать в программе Adobe InDesign
Уровень 1	навыками редактирования фотореалистичных изображений в растровых редакторах
Уровень 2	основными подходами к верстке документов
ПК-6: способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	
Уровень 1	необходимые компьютерные графические программы для дизайна
Уровень 1	вести компоновку и компьютерное проектирование объектов дизайна
Уровень 1	основным компьютерным графическим обеспечением дизайн-проектирования

1.4 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Вариативная часть. Обязательные дисциплины.

Изучение данной дисциплины непосредственно связано с изучением таких специальных дисциплин курса как "Проектирование", "Конструирование костюма", "Основы подготовки рабочего проекта", "Выполнение проекта в материале", "Иллюстрация", "Техническое конструирование костюма"

1.5 Особенности реализации дисциплины
Язык реализации дисциплины Русский.

Дисциплина (модуль) реализуется с применением ЭО и ДОТ

Реализация дисциплины возможна с применением ЭО и ДОТ:
<https://e.sfu-kras.ru/course/view.php?id=16192>

2. Объем дисциплины (модуля)

Вид учебной работы	Всего, зачетных единиц (акад.час)	Семестр
		1
Общая трудоемкость дисциплины	3 (108)	3 (108)
Контактная работа с преподавателем:	1,5 (54)	1,5 (54)
занятия лекционного типа		
занятия семинарского типа		
в том числе: семинары		
практические занятия	1,5 (54)	1,5 (54)
практикумы		
лабораторные работы		
другие виды контактной работы		
в том числе: групповые консультации		
индивидуальные консультации		
иная внеаудиторная контактная работа:		
групповые занятия		
индивидуальные занятия		
Самостоятельная работа обучающихся:	1,5 (54)	1,5 (54)
изучение теоретического курса (ТО)		
расчетно-графические задания, задачи (РГЗ)		
реферат, эссе (Р)		
курсовое проектирование (КП)	Нет	Нет
курсовая работа (КР)	Нет	Нет
Промежуточная аттестация (Зачёт)		

3 Содержание дисциплины (модуля)

3.1 Разделы дисциплины и виды занятий (тематический план занятий)

№ п/п	Модули, темы (разделы) дисциплины	Занятия лекционного типа (акад. час)	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа, (акад. час)	Формируемые компетенции
			Семинары и/или Практические занятия (акад. час)	Лабораторные работы и/или Практикумы (акад. час)		
1	2	3	4	5	6	7
1	Основы работы в Adobe Illustrator.	0	18	0	26	ОПК-4 ОПК-6 ПК-6
2	Основы работы в Adobe Photoshop.	0	18	0	18	ОПК-4 ОПК-6 ПК-6
3	Основы работы в Adobe InDesign.	0	18	0	10	ОПК-4 ОПК-6 ПК-6
Всего		0	54	0	54	

3.2 Занятия лекционного типа

№ п/п	№ раздела дисциплины	Наименование занятий	Объем в акад. часах		
			Всего	в том числе, в инновационной форме	в том числе, в электронной форме
Всего					

3.3 Занятия семинарского типа

№ п/п	№ раздела дисциплины	Наименование занятий	Объем в акад. часах		
			Всего	в том числе, в инновационной форме	в том числе, в электронной форме
Всего					

1	1	Интерфейс и навигация. Основные и дополнительные инструменты, палитры. Стандартные примитивы. Работа со слоями. Логические операции (сложение, вычитание, пересечение). Разметка документа. Цвет и цветовые модели (RGB, CMYK, HSB). Работа с обтравочной маской. Работа с текстом. Специальные объекты. Эффекты. Трассировка изображения. Треппинг.	2	0	0
2	1	Круговой узор. Создание узора с помощью стандартных примитивов.	1	0	0
3	1	Градиент. Создание и применение градиента.	1	0	0
4	1	Текст с градиентом. Применение созданного градиента на текстовое изображение.	1	0	0
5	1	3D текст. Применение эффекта 3Д на текстовый рисунок.	1	0	0
6	1	Ленты. Изучение эффектов и дополнительных инструментов.	1	0	0
7	1	Елочная ветка. Создание и применение объектной кисти. Создание изображения с помощью созданной ранее объектной кисти.	1	0	0
8	1	Цветы. Применение основных и дополнительных инструментов для создания реалистичного изображения.	1	0	0
9	1	Логотип пчелиной фермы. Применение изученных инструментов и эффектов для создания логотипа.	1	0	0

10	1	Визитка. Применение полученных навыков для создания визитной карточки.	1	0	0
11	1	Календарь. Применение изученных инструментов и эффектов для создания календаря.	1	0	0
12	1	Постер. Применение изученных инструментов и эффектов для создания постера.	1	0	0
13	1	Буклет. Применение полученных навыков для создания буклета.	1	0	0
14	1	Приглашение. Применение полученных навыков для разработки и создания приглашения на мероприятие.	1	0	0
15	1	Цветовой круг. Разработка и создание цветового круга.	1	0	0
16	1	Обложка журнала. Разработка и создание обложки журнала.	1	0	0
17	1	Создание плаката к празднику 9 мая.	1	0	0
18	2	Создание произвольных фигур.	1	0	0
19	2	Использование обтравочной маски.	1	0	0
20	2	Технология выделения волос на изображении.	1	0	0
21	2	Создания эффекта состаривания изображения.	1	0	0
22	2	Использования ластика и слой-маски.	1	0	0
23	2	Работа с векторными фигурами в Photoshop.	1	0	0
24	2	Работа с текстовым слоем.	2	0	0
25	2	Создание собственной кисти.	2	0	0
26	2	Использование свободной трансформации.	2	0	0

27	2	Наложения цветового слоя на изображение.	2	0	0
28	2	Запись операций в Photoshop.	2	0	0
29	2	Создание реалистичного изображения.	2	0	0
30	3	Создание фирменного бланка.	4	0	0
31	3	Создание рекламного листка.	4	0	0
32	3	Создание рекламного проспекта	4	0	0
33	3	Создание буклета.	6	0	0
Всего			54	0	0

3.4 Лабораторные занятия

№ п/п	№ раздела дисциплины	Наименование занятий	Объем в акад. часах		
			Всего	в том числе, в инновационной форме	в том числе, в электронной форме
Всего					

4 Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л1.1	Гурский Ю.А., Гурская И.В., Жвалевский А.В.	Компьютерная графика: Photoshop CS2, CorelDRAW X3, Illustrator CS2. Трюки и эффекты	Санкт-Петербург: Питер, 2006

5 Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

Оценочные средства находятся в приложении к рабочим программам дисциплин.

6 Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

6.1. Основная литература			
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год

Л1.1	Пономаренко С. И.	Adobe Illustrator CS3	Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2008
Л1.2	Хачирова М. Г.	Adobe Photoshop CS5: лучший самоучитель	Москва: АСТ, 2011
6.2. Дополнительная литература			
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л2.1	Гурский Ю. А., Гурская И. В., Жвалевский А. В.	Компьютерная графика : Photoshop CS2 CorelDRAW X3 Illustrator CS2	Москва: Питер, 2006
Л2.2		Adobe Illustrator CS2: интерактивный курс	М.: Новая школа, 2006
Л2.3		Adobe Photoshop CS2: интерактивный курс	М.: Новая школа, 2006
Л2.4	Тутубалин Д.К., Ушаков Д.А.	Компьютерная графика. Adobe Photoshop: учеб. пособие	Томск: Томский государственный университет, 2005
Л2.5	Феличи Д., Пономаренко С. И., Кондукова Е.	Типографика: шрифт, верстка, дизайн: перевод с английского	Санкт-Петербург: БХВ-Петербург (Сbhv), 2005
6.3. Методические разработки			
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л3.1	Гурский Ю.А., Гурская И.В., Жвалевский А.В.	Компьютерная графика: Photoshop CS2, CorelDRAW X3, Illustrator CS2. Трюки и эффекты	Санкт-Петербург: Питер, 2006

7 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля)

Э1	Руководство пользователя Photoshop	https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/user-guide.html
Э2	Руководство пользователя InDesign	https://helpx.adobe.com/ru/indesign/user-guide.html
Э3	Руководство пользователя Illustrator	https://helpx.adobe.com/ru/illustrator/user-guide.html
Э4	Информатика	https://e.sfu-kras.ru/course/view.php?id=16192

8 Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Объем самостоятельной работы составляет 54 часа.

Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины "Информатика" необходимо взять у преподавателя.

Ефремов, И.А. Основы работы в Adobe Illustrator. -2016.

Ефремов, И.А. Основы работы в Adobe PhotoShop. -2016.

Ефремов, И.А. Основы работы в Adobe InDesign. -2016.

Также данные материалы можно скачать с ЭОК URL <https://e.sfu-kras.ru/course/view.php?id=16192>

9 Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю) (при необходимости)

9.1 Перечень необходимого программного обеспечения

9.1.1	Adobe Illustrator,
9.1.2	Adobe Photoshop,
9.1.3	Adobe InDesign.

9.2 Перечень необходимых информационных справочных систем

9.2.1	https://helpx.adobe.com/ru/support/photoshop.html
9.2.2	https://helpx.adobe.com/ru/support/illustrator.html
9.2.3	https://helpx.adobe.com/ru/support/indesign.html

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

Аудитория, оборудованная специализированной мебелью, компьютерами с подключением к сети Интернет и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета, доступ к системе виртуальных машин, демонстрационное оборудование: интерактивная доска обратной проекции; доступ к беспроводной сети WI-FI, маркерная доска.