

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

Б1.В.02.04 МОДУЛЬ "ПРЕДМЕТНО-ПРАКТИЧЕСКИЙ"

Компьютерный дизайн

наименование дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом

Направление подготовки / специальность

44.03.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль)

44.03.01.32 Педагогический дизайн цифровой образовательной среды

Форма обучения

заочная

Год набора

2022

Красноярск 2023

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Программу составили \_\_\_\_\_

Ст. преподаватель, Тюканов Василий Леонидович

должность, инициалы, фамилия

## 1 Цели и задачи изучения дисциплины

### 1.1 Цель преподавания дисциплины

Целью дисциплины «Компьютерный дизайн» является: познакомить студентов с основами компьютерной графики и цифрового проектирования в дизайне, а также методами компьютерного редактирования, создания цифрового текстового, графического, аудиовизуального образовательного контента.

### 1.2 Задачи изучения дисциплины

Основными задачами изучения дисциплины являются формирование у студентов: способности получения необходимых для практической работы сведений о ПВМ и программных продуктах компьютерного дизайна; формирование систематизированного представления о ведущих технологиях компьютерной графики и дизайна; получение практических навыков работы с системным программным обеспечением для создания цифрового текстового, графического, аудиовизуального образовательного контента; получение практической подготовки в области создания, редактирования и представления элементов компьютерной графики и дизайна; формирование представления о тенденциях развития области компьютерного дизайна

### 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
<b>ПК-9: Способен разрабатывать цифровой текстовый, графический, аудиовизуальный образовательный контент</b>	
ПК-9.1: Знает современные способы и методы создания цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента	современные способы и методы создания цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента использовать современные способы и методы создания цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента навыком использования современных способов и методов создания цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента
ПК-9.2: Умеет использовать различные программные продукты в процессе создания цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента	современные способы и методы создания цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента использовать различные программные продукты в процессе создания цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента навыком использования современных способов и методов создания цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента

ПК-9.3: Владеет навыками разработки цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента	способы разработки цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента. разрабатывать цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента. навыками разработки цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента.
---	---

#### **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=35786>.

## 2. Объем дисциплины (модуля)

Вид учебной работы	Всего, зачетных единиц (акад. час)	Семестр					
		1	2	3	4	5	6

### 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
<b>1. Дизайн. Виды дизайна. Компьютерный дизайн</b>									
	1. Дизайн. Виды дизайна	0,5							
	2. Дизайн. Виды дизайна			1					
	3. Самостоятельная работа							4	
	4. Компьютерный дизайн.	0,3							
	5. Компьютерный дизайн.			1					
	6. Самостоятельная работа							4	
<b>2. Контент. Форматы и виды контента</b>									
	1. Контент. Цифровой контент.	0,5							
	2. Контент. Цифровой контент.			1					
	3. Самостоятельная работа							4	
	4. Форматы цифрового контента.	0,5							
	5. Форматы цифрового контента.			1					
	6. Самостоятельная работа							4	

7. Виды цифрового контента	0,5							
8. Виды цифрового контента			1					
9. Самостоятельная работа							4	
<b>3. Компьютерный дизайн образовательного контента</b>								
1. Образовательный контент.	0,5							
2. Образовательный контент.			1					
3. Самостоятельная работа							4	
4. Современные сервисы и ПО для создания цифрового контента.	0,5							
5. Современные сервисы и ПО для создания цифрового контента.			1					
6. Самостоятельная работа							4	
7. Разработка цифрового текстового контента	0,6							
8. Разработка цифрового текстового контента			1					
9. Самостоятельная работа							10	
10. Разработка цифрового графического контента.	0,6							
11. Разработка цифрового графического контента.			2					
12. Самостоятельная работа							10	
13. Инфографика.	0,6							
14. Инфографика.			2					
15. Самостоятельная работа							12	
16. Разработка аудиовизуального контента.	0,9							
17. Разработка аудиовизуального контента.			2					
18. Самостоятельная работа							19	
19. Контрольная работа							36	
Всего	6		14				115	

## **4 Учебно-методическое обеспечение дисциплины**

### **4.1 Печатные и электронные издания:**

1. Хейфец А. Л. Инженерная 3D-компьютерная графика: учеб. пособие для бакалавров(Москва: Юрайт).
2. Кайгородова Д. В. Компьютерный дизайн. Дизайн интерьера: учебное пособие(Красноярск: СФУ).
3. Кайгородова Д. В. Компьютерный дизайн. Дизайн интерьера: учеб.-метод. пособие для выполнения курс. проекта [для студентов спец. 050501.65 «Профессиональное обучение (дизайн), 070601.65 «Дизайн»] (Красноярск: Сиб. федер. ун-т).
4. Дегтярев В. М., Затыльников В.П. Инженерная и компьютерная графика: учебник для вузов(Москва: Академия).
5. Хейфец А. Л., Логиновский А. Н., Буторина И. В., Васильева В. Н., Хейфец А. Л. Инженерная 3D-компьютерная графика: учебное пособие для бакалавров(Москва: Юрайт).

### **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. ОС Windows (7,8,10);
2. Microsoft Office (2010, 2016 и выше);
3. Adobe Photoshop CC, CorelDRAW;
4. iSpring Suite (8.5 и выше).

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

1. Справочно-правовая система «Консультант Плюс». Доступ через электронную информационно-образовательную среду СФУ;
2. Научная электронная библиотека E-library.ru. Доступ через электронную информационно-образовательную среду СФУ;
3. Электронная библиотека РГБ. Доступ через электронную информационно-образовательную среду СФУ;
4. Электронно-библиотечная система «ИНФРА-М». Доступ через электронную информационно-образовательную среду СФУ. <http://bik.sfu-kras.ru/>;
5. Электронно-библиотечная система «Лань». Доступ через электронную информационно-образовательную среду СФУ. <http://bik.sfu-kras.ru/>.

## **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 обеспечения учебного процесса по данной дисциплине необходим компьютерный класс с видеопроектором, с локальной сетью на 20 – 25 посадочных мест, оснащенных программным обеспечением.