

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

2021

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
ПК-9: Способен разрабатывать цифровой текстовый, графический, аудиовизуальный образовательный контент	
ПК-9.1: Знает современные способы и методы создания цифрового, текстового, графического и аудиовизуального 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 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)

№ п/п	Модули, темы (разделы) дисциплины	Контактная работа, ак. час.							
		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		
1. Дизайн. Виды дизайна. Компьютерный дизайн									
	1. Дизайн. Виды дизайна	0,1							
	2. Дизайн. Виды дизайна								
	3. Самостоятельная работа							4	
	4. Компьютерный дизайн.	0,1							
	5. Компьютерный дизайн.			0,4					
	6. Самостоятельная работа							4	
2. Контент. Форматы и виды контента									
	1. Контент. Цифровой контент.	0,1							
	2. Контент. Цифровой контент.								
	3. Самостоятельная работа							4	
	4. Форматы цифрового контента.	0,1							
	5. Форматы цифрового контента.			0,4					
	6. Самостоятельная работа							4	

7. Виды цифрового контента	0,3							
8. Виды цифрового контента			0,4					
9. Самостоятельная работа							4	
3. Компьютерный дизайн образовательного контента								
1. Образовательный контент.	0,1							
2. Образовательный контент.								
3. Самостоятельная работа							4	
4. Современные сервисы и ПО для создания цифрового контента.	0,5							
5. Современные сервисы и ПО для создания цифрового контента.			0,8					
6. Самостоятельная работа							4	
7. Разработка цифрового текстового контента	0,6							
8. Разработка цифрового текстового контента			0,8					
9. Самостоятельная работа							12	
10. Разработка цифрового графического контента.	0,6							
11. Разработка цифрового графического контента.			1,1					
12. Самостоятельная работа							12	
13. Инфографика.	0,6							
14. Инфографика.			1					
15. Самостоятельная работа							18	
16. Разработка аудиовизуального контента.	0,9							
17. Разработка аудиовизуального контента.			1,1					
18. Самостоятельная работа							19	
19. Контрольная работа							36	
Всего	4		6				125	

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.