

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Прудовская Ольга Юрьевна  
Должность: Заведующая кафедрой дизайна  
Дата подписания: 16.09.2023 15:52:58  
Уникальный программный ключ:  
16736d9a9cae005f0e179954503f7b2b7b7cabb1

Министерство культуры Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
**«КРАСНОДАРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ  
КУЛЬТУРЫ»**

Факультет среднего профессионального и предпрофессионального образования  
Отделение среднего профессионального образования

УТВЕРЖДАЮ  
Зав. отделением СПО  
\_\_\_\_\_/Н.А. Мотуз  
«26» июня 2023 г. Пр. № 8

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**ОП.02. Компьютерная графика**

Специальность 54.02.01. Дизайн (по отраслям)

Профиль подготовки - гуманитарный

Квалификации выпускника - дизайнер; преподаватель

Форма обучения - очная

**Краснодар, 2023**

Рабочая программа предназначена для преподавания дисциплины ОП.02. Компьютерная графика общепрофессионального цикла обучающимся очной формы обучения по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) в 5,6 семестрах.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана в соответствии с требованиями ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утверждённым приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 05 мая 2022 года, приказ № 308.

**Рецензенты:**

Преподаватель академического колледжа  
Академии маркетинга и  
социально-информационных технологий

Рогозникова Олеся  
Алексеевна

Преподаватель Краснодарского государственного  
института культуры

Власова Юлия  
Александровна

**Составитель:**

Краснова Вероника Сергеевна, преподаватель Краснодарского государственного института культуры отделения среднего профессионального образования КГИК.

Рабочая программа учебной дисциплины рассмотрена заседании Цикловой комиссии профессионального цикла по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) от «26» июня 2023 г., протокол № 8 и утверждена на заседании отделения СПО от «26» июня 2023 г., протокол № 8.

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	
1.1 Область применения рабочей программы.....	4
.....	
1.2 Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы.....	4
.....	
1.3 Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения учебной дисциплины.....	4
1.4 Рекомендуемое количество часов на освоение программы учебной дисциплины.....	
<b>СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	
2.1 Объем учебной дисциплины и виды учебной работы	6
2.2 Тематический план и содержание учебной дисциплины.....	7
<b>3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	13
3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению.....	
3.2. Информационное обеспечение обучения.....	
<b>4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....</b>	15

# **1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

## **1.1. Область применения рабочей программы**

Рабочая программа учебной дисциплины является частью общеобразовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) общепрофессионального цикла

## **1.2. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:**

Учебная дисциплина ОП.05 Компьютерная графика является обязательной частью общепрофессионального цикла образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

## **1.3. Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения учебной дисциплины:**

Цель учебной дисциплины - овладеть методами использования информационных технологий и понимать специфику проектной деятельности в области дизайна

Задача - понимать методологию решения проектных задач в области компьютерной графики.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен уметь:

- организовывать и проводить поиск идей для решения задач дизайна в области компьютерной графики,
- выбирать критерии оценки и пользоваться ими при анализе принимаемых решений в процессе дизайн-деятельности,
- владеть методами использования информационных технологий для решения задач компьютерной графики,
- ориентироваться в современных тенденциях компьютерной графики и программных средствах компьютерной графики.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен знать:

- области применения, средства и методы компьютерной графики,

- историю дизайна и основные этапы его развития,
- специфику дизайн-деятельности, основы формообразования и стилиобразования,
- современные тенденции развития дизайна, виды дизайна,
- методы поиска новых проектных решений в области дизайна.

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК, ОК	Умения	Знания
<i>ПК 1.1-1.6 ОК 1 - ОК 7, ОК 9</i>	выбирать материалы на основе анализа их свойств для конкретного применения в дизайн-проекте	область применения; методы измерения параметров и свойств материалов; технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; особенности испытания материалов

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС СПО по специальности СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям):

#### **Профессиональных компетенций:**

ПК 1.1.	Изображать человека и окружающую среду визуально-графическими средствами.
ПК 1.2.	Проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования.
ПК 1.3.	Формировать техническое задание на дизайн-проект. Выполнять поиск решения для реализации технического задания на дизайн-проект.
ПК 1.4.	Использовать актуальные передовые технологии при реализации творческого замысла.
ПК 1.5.	Осуществлять процесс дизайн-проектирования.
ПК 1.6.	Осуществлять подготовку вывода продукта на рынок.

#### **Общих компетенций**

ОК 01.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к
--------	--

	различным контекстам;
ОК 02.	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;
ОК 03.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;
ОК 04.	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;
ОК 05.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;
ОК 06.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения;
ОК 07.	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;
ОК 09.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

#### **1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы учебной дисциплины:**

максимальной учебной нагрузки обучающегося 416 часов, в том числе:  
 обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 278 час.,  
 включая практические (лабораторные) занятия 210 час.;  
 самостоятельной работы обучающегося 138 часов.

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	<i>147</i>
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>	98
в том числе:	
лабораторные занятия	
практические занятия	76
контрольные работы	-
курсовая работа (проект)	-
<b>Самостоятельная работа обучающегося (всего)</b>	49
в том числе консультации Виды самостоятельной работы: -выполнение рефератов; - выполнение докладов; -подготовка презентаций;	
<i>Промежуточная аттестация в форме экзамена в 6 семестре</i>	

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОП.05. Компьютерная графика

Наименование разделов профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК) и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект)	Объем часов	Уровень освоения
<b>Компьютерная графика</b>		<b>147 час.</b>	
<b>Тема1. Виды компьютерной графики</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Растровая, векторная, фрактальная, трехмерная графика. Связь вида графики и графических пакетов, примеры программ. Особенности каждого вида графики.	6	1
	Эксплуатационные особенности виртуальной реальности. Виды применения. Возможности применения. Применение в реальной жизни		
	Виды применения. Возможности применения. Применение в разработке сайтов. Возможности оформления. Иконки. Анимированные gif изображения.		
	<b>Самостоятельная работа</b> Выполнить подборку иллюстраций по каждому виду графики	1	3
<b>Тема2. Интерфейс программы Corel DRAW</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Интерфейс программы Corel DRAW.	6	1
	<b>Практические занятия «Исследование возможностей инструментов CorelDraw»</b> Интерфейс программы, рабочие панели, инструменты, назначение клавиш Shift и Ctrl в программе. Команды—«отразить по горизонтали», «отразить по вертикали»,	4	2



	«копировать», «вставить», «дублировать», «порядок следования объектов». Работа с Группой объектов.		
	<b>Самостоятельная работа</b> Создать геометрический орнамент из примитивов программы		
<b>Тема3.</b> <b>Логические операции</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Логические операции	6	1
	<b>Практические занятия «Объекты логических операций»</b> Знакомство с логическими операциями программы: объединить, исключить, пересечение, упрощение, передние-задние, задние-передние, создание нового объекта Создание объектов на основе логических операций	2	2
	<b>Самостоятельная работа</b> Создание объектов на основе логических операций	1	3
<b>Тема 4.</b> <b>Заливка объекта и абриса</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Заливка объекта и абриса	6	1
	<b>Практические занятия «Объекты с заливкой и абрисом»</b> Работа с инструментами «заливка», «интеллектуальная заливка», «интерактивная заливка», «пипетка», «заливка сетки». Создание объектов с различными заливками		2
	<b>Самостоятельная работа</b> Выполнить различные варианты заливки созданных ранее объектов. Сформировать собственную палитру	1	3
<b>Тема 5.</b> <b>Инструмент</b> <b>«Художественное оформление»</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Инструмент «Художественное оформление»	6	1
	<b>Практические занятия «Макет с «художественным оформлением»»</b> Работа с инструментом «художественное оформление». Создание иллюстраций на основе инструмента	4	2
	<b>Самостоятельная работа</b> Создать композицию из различных заготовок инструмента (режим «распылитель»)	1	3
<b>Тема6.</b> <b>Работа с кривыми</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Работа с кривыми	6	1
	<b>Практические занятия «Объекты в кривых Безье»</b> Инструменты «Безье» и «форма»: назначение Работа с вершинами: создание, удаление, смена типа Понятие «кривой». Перевод геометрических примитивов в кривую Отрисовка иллюстраций с помощью инструмента «Кривая Безье» (пиктограмм, графических миниатюр)		2

	<b>Самостоятельная работа</b> Выполнить отрисовку пиктограмм с помощью инструмента «Кривая Безье»	2	3
<b>Тема7. Стилизация средствами программ векторной графики</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Стилизация средствами программ векторной графики	6	1
	<b>Практические занятия «Стилизация фотографий»</b> Отрисовка фотографий с использованием приемов стилизации	4	2
	<b>Самостоятельная работа</b> Задания на стилизацию различных объектов (пейзаж, натюрморт, фрукты/овощи). Стилизация с передачей материальности (дерево, металл, камень, шероховатые поверхности)	2	3
<b>Тема 8. Работа с растровыми изображениями</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Работа с растровыми изображениями	6	1
	<b>Практические занятия «Обработка импортируемых изображений»</b> Импорт растровых изображений, рассмотрение команд меню «Эффекты» и «Растровые изображения». Обработка растровых изображений	64	2
	<b>Самостоятельная работа</b> Выполнить обработку фотографий, закомпоновать в коллаж	1	3
<b>Тема 9. Интерактивные инструменты</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Интерактивные инструменты	6	1
	<b>Практические занятия «Иллюстрации»</b> Работа с инструментами «перетекание», «контур», «искажение», «тень», «выдавливание», «прозрачность», работа с панелью свойств. Создание иллюстраций с помощью интерактивных инструментов	4	2
	<b>Самостоятельная работа</b> Разработать линейный орнамент, используя интерактивные инструменты	1	3
<b>Тема10. Работа с текстом</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Работа с текстом и его инструментами.	6	1
	<b>Практические занятия «Текстовая композиция»</b> Работа с инструментом «Текст» и меню «Текст». Заливка текста, разбиение букв на кривые, деформация текста, направление текста по пути. Интерактивный инструмент «оболочка». Обтекание текстом объектов.	4	2
	<b>Самостоятельная работа</b> Задание «Времена года» (подобрать соответствующую гарнитуру шрифта, ввести декоративные элементы)	1	3
<b>Тема11. Календарная сетка</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Календарная сетка	6	1
	<b>Практические занятия «Календарь»</b>	4	2

	Создание календарной сетки. Верстка и оформление календаря.		
	<b>Самостоятельная работа</b> Создать календарь, разделенный на 4 сезона года. Каждый сезон оформить шрифтовой иллюстрацией (предыдущее задание «Времена года»), выполнить цветное и шрифтовое Оформление календарной сетки, компоновать в листе	1	3
<b>Тема12. Макет оформления циферблата часов</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Макет оформления циферблата часов	6	1
	<b>Практические занятия «Циферблат»</b> В заданном формате выполнить композицию по оформлению циферблата часов. Выполнить подбор шрифтов и декоративное оформление.		2
	<b>Самостоятельная работа</b> Доделать макет оформления циферблата часов средствами программы	2	3
<b>Тема13. Иллюстрация городского пейзажа</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Иллюстрация городского пейзажа	6	1
	<b>Практические занятия «Пейзаж»</b> Выбрать тематику городского пейзажа (столица, времена года, время суток и т.д.). Отрисовать составляющие городской среды, стилизовать, выполнить средствами программы		2
	<b>Самостоятельная работа</b> Доделать иллюстрацию средствами программы	1	3
<b>Тема14. Интерфейс программы Adobe Photoshop</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Интерфейс программы AdobePhotoshop	6	1
	<b>Практические занятия «Исследование возможностей инструментов AdobePhotoshop»</b> Рассмотрение интерфейса программы, настройка рабочей области	4	2
	<b>Самостоятельная работа</b> Сравнить интерфейс программы различных версий	1	3
<b>Тема15. Цветовая и тоновая коррекция фотографий</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Цветовая и тоновая коррекция фотографий	6	1
	<b>Практические занятия «Цветовая и тоновая коррекция фотографий»</b> Цветовая и тоновая коррекция фотографий	4	2
	<b>Самостоятельная работа</b> Выполнить цветовую и тоновую коррекцию фото из семейного архива	1	3
<b>Тема16. Создание фото коллажа</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Создание фото коллажа	6	1
	<b>Практические занятия «Фото коллаж»</b> Работа с панелью «Слои», сменю«Коррекция», командами манипулирования	4	2

	объектами. Создание коллажа для поздравительной открытки		
	<b>Самостоятельная работа</b> Выполнить фото коллаж «Фамильное дерево»		3
<b>Тема17. Работа с кистями</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Работа с кистями	6	1
	<b>Практические занятия «Авторские кисти»</b> Инструмент«кисть»: настройка толщины, стиля, прозрачности. Работа с панелью «Кисти». Сохранение авторских образцов кистей	4	2
	<b>Самостоятельная работа</b> Создать несколько образцов авторских кистей	2	3
<b>Тема18. Работа с заливкой</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Работа с заливкой	6	1
	<b>Практические занятия «Градиенты»</b> Настройка цвета заливки. Работа с инструментом «градиент»: выбор типа градиента, настройка многоцветного градиента	4	2
	<b>Самостоятельная работа</b> Создать нескольких образцов градиентов, сохранить в библиотеку	1	3
<b>Тема19. Фильтры программы Adobe Photoshop</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Фильтры программы AdobePhotoshop	6	1
	<b>Практические занятия «Фильтры»</b> Создание иллюстраций на основе фильтров программы	4	2
	<b>Самостоятельная работа</b> Выполнить абстрактную иллюстрацию на основе фильтров	1	3
<b>Тема20. Работа с текстом</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Работа с текстом	6	1
	<b>Практические занятия «Композиция с текстом»</b> Инструмент «текст»: создание текста, форматирование, работа с интервалами междустрочными и межбуквенными. Текст-маска:назначение,создание,заливка градиентом	4	2
	<b>Самостоятельная работа</b> Создать композицию на основе текста и фильтров	1	3
<b>Тема21. Инструменты векторной графики</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Инструменты векторной графики	6	1
	<b>Практические занятия «Векторные объекты»</b> Готовые геометрические формы, режимы рисования. Инструмент «перо»: режимы, работа с вершинами	22	2

	<b>Самостоятельная работа</b> Отрисовать тематическую пиктограмму	2	3
<b>Тема22.</b> <b>Запись действий в программе Adobe Photoshop</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Запись действий в программе Adobe Photoshop	6	1
	<b>Практические занятия «Запись Действий»</b> Работаспанелью«Действия»:созданиеновойзаписидействий,назначениеклавиш,применениезаписаннойпоследовательностидействийвпроекте	4	2
	<b>Самостоятельная работа</b> Выполнить запись действий обработки фото (цветовая и тоновая коррекция, фильтры)	2	3
<b>Тема23.</b> <b>Фоторетушь</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Фото ретушь	6	1
	<b>Практические занятия «Фоторетушь»</b> Реставрациястаройфотографии,удалениецарапин,восстановлениефрагментов. Цветокоррекция старинных фотографии. Перевод черно-белого фото в цветное	4	2
	<b>Самостоятельная работа</b> Выполнить ретушь старых фото из семейного архива	2	3
<b>Тема22.</b> <b>Фотомонтаж</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Фотомонтаж	6	1
	<b>Практические занятия «Фотомонтаж»</b> Фотомонтаж: совместить несколько фотографий в одной работе	16	2
	<b>Самостоятельная работа</b> Создать фантазийную иллюстрацию с помощью техники фотомонтажа	4	3
<b>Промежуточная аттестация в форме экзамена</b>			

### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

#### **3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению**

Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

**лаборатория компьютерной графики**, оснащённая оборудованием и техническими средствами обучения:

стол, стул преподавателя;

стол, стулья для обучающихся (по кол-ву обучающихся в группе);

доска;

компьютеры (по кол-ву обучающихся в группе);

многофункциональное устройство НР (МФУ НР);

проектор;

экран;

шкафы, тумбы;

наглядные пособия;

раздаточные материалы.

#### **3.2. Информационное обеспечение реализации программы**

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организацией выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список может быть дополнен новыми изданиями.

##### **Информационное обеспечение обучения**

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Internet-ресурсов, дополнительной литературы

### **Основная литература:**

1. Элам, К. Геометрия дизайна. Пропорции и композиция. - Санкт-Петербург : Питер, 2014. - 108 с. : ил. - ISBN 978-5-496-00917-1 (Изд-во "Питер") : 490.00. - Текст (визуальный) : непосредственный.
2. Ермаков, М. П. Основы дизайна. Художественная обработка металла : учеб. пособие [для СПО]. - Ростов-на-Дону : Феникс, 2016. - 460 с. - (Среднее профессиональное образование). - ISBN 978-5-222-26696-0 : 404.73. - Текст (визуальный) : непосредственный.
3. Архитектурно-ландшафтный дизайн: теория и практика : учебное пособие / [коллектив авт.: Г.А. Потаев, А.В. Мазаник, Е.Е. Нитиевская и др.]; под общ. ред. Г.А. Потаева. - 2-е изд. - Москва : Форум : Инфра-М, 2018. - 319 с. : цв. ил. - ISBN 978-5-91134-968-4 (Форум). - ISBN 978-5-16-006317-1 (Инфра-М, print). - ISBN 978-5-16-102150-7 (Инфра-М, online) : 1210.00. - Текст (визуальный) : непосредственный.
4. Ермаков, М. П. Основы дизайна. Художественная обработка твердого и мягкого камня : учебное пособие [для СПО] / М. П. Ермаков. - Ростов-на-Дону : Феникс, 2016. - 654 с. : ил. - (Среднее профессиональное образование). - ISBN 978-5-222-26697-7 : 584.40. - Текст (визуальный) : непосредственный.
5. Панкина, М. В. Экологический дизайн : учебное пособие для СПО / М. В. Панкина, С. В. Захарова. - 2-е изд., испр. и доп. - Москва : Юрайт, 2019. - 196, [1] с. : ил. - (Профессиональное образование). - ISBN 978-5-534-09157-1 : 448.33. - Текст (визуальный) : непосредственный.
6. Основы дизайна и композиции: современные концепции : учебное пособие для СПО / отв. ред. Е. Э. Павловская. - 2-е изд., перераб. и доп. - Москва : Юрайт, 2019. - 117, [1] с. - (Профессиональное образование). - ISBN 978-5-534-11671-7 : 833.53. - Текст (визуальный) : непосредственный.

### **Дополнительные источники:**

1. Адамчук В.В. Эргономика, Москва Юнити-Данта, 2010.—254
2. Глазычев В. О дизайне. Очерки по теории и практике дизайна Западе, Москва. Вильямс, 2010.—84

3. Косенко П. Живая цифра. Книга о цвете, или Как заставить дышать цифровую фотографию.– М.: Тримедиа Контент, 2013.– С.286.
4. Кошелев В. Самоучитель Photoshop CS2.–М.: Бином-Пресс, 2010.– С.576.
5. Лебедев А. Планировка пространства и дизайн помещений на компьютере. Работаем в 3ds Max, ArchiCAD, ArCon.–Санкт-Петербург, «Питер», 2011. –С.320.
6. Рунге В. Ф История дизайна науки и техники, Москва «Архитектура-С», 2010.–48
7. Сиденко Л. Фотографируем и обрабатываем снимки с помощью Photoshop.– Санкт-Петербург, «Питер», 2014.– С.128.
8. Скотт Келби Ретушь портретов с помощью Photoshop для фотографов.– М.: Вильямс, 2012.– С.368.
9. Скрылина С. Путешествие в страну компьютерной графики.–Санкт-Петербург, БХВ-Петербург, 2014.– С.128.
10. Ткачев В.Н. Архитектурный дизайн, Москва «Архитектура-С», 2013.– 76.
11. Ученова В.В. История отечественной рекламы, Москва, «Юнити», 2011.–56
12. Эллен Лютон Графический дизайн от идеи до воплощения.–Санкт-Петербург, «Питер», 2013.– С.184.

#### **4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

<b>Результаты (освоенные общие компетенции)</b>	<b>Формы и методы контроля и Оценки</b>
<b>освоенные умения:</b> - организовывать и проводить поиск идей для решения задач дизайна в области компьютерной графики,	Выполнение творческих заданий; оценка выполнения индивидуальных заданий.
- выбирать критерии оценки и пользоваться ими при анализе принимаемых решений в процессе дизайн-деятельности,	Оценка результатов самостоятельной работы, выполнения индивидуальных заданий;
- владеть методами использования	выполнения индивидуальных



информационных технологий для решения задач компьютерной графики,	заданий; выполнение творческих заданий
- ориентироваться в современных тенденциях компьютерной графики и программных средствах компьютерной графики.	выполнение творческих заданий; дифференцированный зачет.
усвоенные знания: - области применения, средства и методы компьютерной графики,	Оценка результатов самостоятельной работы, дифференцированный зачет.
- история дизайна и основные этапы его развития,	Дифференцированный зачет.
- специфика дизайн-деятельности, основы формообразования и стилеобразования,	Выполнение творческих заданий; дифференцированный зачет
- современные тенденции развития дизайна, виды дизайна,	Выполнение творческих заданий; оценка результатов самостоятельной работы, дифференцированный зачет.
- методы поиска новых проектных решений в области дизайна.	Выполнение творческих заданий; оценка результатов самостоятельной работы.