

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Калашникова Елена Андреевна

Должность: Заведующая кафедрой академического рисунка и живописи

Дата подписания: 21.04.2018 13:11:39

Уникальный программный ключ:

7ba653666c7f2eb73ae479d74279969fc85a9a84

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

Факультет дизайна, изобразительных искусств и гуманитарного образования
Кафедра дизайна

УТВЕРЖДАЮ
Зав. кафедрой МДСИ
С.Н. Демкина
«28» мая 2018 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

Б1.В.04 КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В КНИЖНОЙ ГРАФИКЕ

Специальность **54.05.03 – Графика**

Специализация – **Художник – график (искусство книги)**

Квалификация – **Художник – график (искусство книги)**

Форма обучения – **очная**

(год начала подготовки – 2018)

**Краснодар
2018**

Рабочая программа предназначена для преподавания дисциплины «Компьютерные технологии в книжной графике» вариативной части обязательных дисциплин обучающимся очной формы обучения по специальности 54.05.03 – Графика в 9–А семестре.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО по специальности 54.05.03 – Графика, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 16 ноября 2016 года, приказ № 1428 и основной образовательной программой.

Рецензенты:

Кандидат искусствоведения, доцент,
зав. кафедрой кафедры АРиЖ

Е.А. Калашникова

Член кор. РАХ, член СХ России, член ТСХ
Кубани, Народный художник России

В.В. Коробейников

Составитель:

Преподаватель кафедры монументально – декоративного и станкового искусства
Белецкая Надежда Владимировна

Рабочая программа учебной дисциплины рассмотрена и утверждена на заседании кафедры монументально – декоративного и станкового искусства «28» мая 2018 г., протокол № 10.

Рабочая программа учебной дисциплины Б1.В. 04 «Компьютерные технологии в книжной графике» одобрена и рекомендована к использованию в учебном процессе Учебно-методическим советом ФГБОУ ВП «КГИК» «28» августа 2018 г., протокол № 1.

© Н.В. Белецкая, 2018 г.
© ФГБОУ ВО «КГИК», 2018 г.

1. Цели и задачи освоения дисциплины
2. Место дисциплины в структуре ОПОПВО
3. Требования к результатам освоения содержания дисциплины
4. Структура и содержание дисциплины
 - 4.1. Структура дисциплины:
 - 4.2. Тематический план освоения дисциплины по видам учебной деятельности и виды самостоятельной (внеаудиторной) работы
5. Образовательные технологии
6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации:
 - 6.1. Контроль освоения дисциплины
 - 6.2. Оценочные средства
7. Учебно-методическое и информационно обеспечение дисциплины (модуля)
 - 7.1. Основная литература
 - 7.2. Дополнительная литература
 - 7.3. Периодические издания
 - 7.4. Интернет-ресурсы
 - 7.5. Методические указания и материалы по видам занятий
 - 7.6. Программное обеспечение
8. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)
9. Дополнения и изменения к рабочей программе учебной дисциплины (модуля)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели освоения дисциплины Компьютерные технологии в книжной графике является ознакомление с основными понятиями культуры верстки, с эволюцией шрифтовых форм и их взаимосвязью с технологиями печати; изучение анатомии, морфологии и эстетики шрифта; освоение основных типографических навыков. А так же формирование у студентов общекультурных и профессиональных компетенций в соответствии с ФГОС ВО по специальности 54.05.03 – Графика.

Задачи: обогащение студента знаниями об исторической эволюции шрифтовых форм; о взаимосвязи шрифта с технологиями печати; об анатомии, морфологии и эстетике шрифта, о классификациях шрифтовых форм. В ходе курса складывается умение студента различать типы шрифтовых форм; делать правильный набор шрифтов для различного назначения, применять свои знания в практической работе с печатным и электронным изданием, применять правила подготовки текстовой информации в публикации, методы верстки текста.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОПВО

Дисциплина относится к вариативной части, обязательных дисциплин учебного цикла.

Обуславливает принципы, содержание и технологии учебной работы (включая особо самостоятельную работу студентов), направленной на достижение студентом всей совокупности компетентно-ориентированных ожидаемых результатов образования по ОПОП ВО.

Для успешного обучения студенту понадобятся знания в области таких дисциплин как «Академический рисунок», «Пластическая анатомия», «Академическая Живопись», «Основы цветоведения и колористики», «Каллиграфия», «Технология графических материалов»

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО по данной специальности:

а) общекультурных

способностью использовать основы экономических знаний в различных сферах жизнедеятельности (ОК-4);

б) общепрофессиональных (ОПК)

- способностью создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения (ОПК-2);
- способностью на научной основе организовать свой труд, самостоятельно анализировать результаты своей профессиональной деятельности, способностью к проведению самостоятельной творческой, методической и научно-исследовательской работы (ОПК-5);

в) профессиональных (ПК)

- владением основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации, навыками работы с компьютером как средством накопления и управления информацией (ПК-8);
- владением основными принципами компьютерных технологий, используемых в творческом процессе художника-графика (ПК-9);

г) профессионально-специализированными (ПСК)

- способностью к созданию на высоком профессиональном уровне авторских произведений в области искусства книги, уникальной и печатной графики, эстампа, используя чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, образное и креативное композиционное мышление и умение выражать свой творческий замысел средствами изобразительного искусства (ПСК-28);
- способностью профессионально применять художественные материалы, техники и технологии, используемые в творческом процессе художника (в области искусства книги, уникальной и печатной графике, эстампе) (ПСК-30);

- способностью пользоваться архивными материалами и другими современными источниками информации, включая компьютерные технологии, при изучении, копировании произведений графического искусства и книгопечатания, при создании образного строя художественного произведения в области искусства книги (ПСК-33);
- способностью демонстрировать владение техникой и технологией при создании макета будущего произведения печатной или электронной продукции или книги (ПСК-34);
- способностью работать с современными компьютерными технологиями и программами в профессиональной деятельности при сборе информативного материала (ПСК-36);
- способностью использовать традиционные и инновационные подходы к процессу профессионального обучения и воспитания личности в области изобразительного искусства - станковой графики, искусства книги, уникальной и печатной графики (ПСК-40);
- способностью в доступной и доходчивой форме донести до обучающихся пластическую задачу, поставленную перед ними в учебном или творческом задании, умением на практике показать и исправить их ошибки, способностью обучить практическому владению техниками, технологиями и материалами, применяемыми в творчестве художника-графика (ПСК-41);
- способностью применять в научном исследовании методологические теории и принципы современной науки с привлечением современных информационных технологий (ПСК-47);

В результате освоения дисциплины обучающиеся должны:

Знать:

- классификацию информационных технологий и систем;
- виды компьютерной графики, принципы создания изображений посредством компьютерной графики и способы сжатия графики;
- цветовые модели методы описания цветов в компьютерной графике;
- особенности, достоинства и недостатки векторной и растровой графики;
- основные форматы и процедуры обработки графических изображений и текстов.

Уметь:

- применять информационные технологии и графические пакеты для обработки графических файлов различного типа;
- выбирать графические пакеты для различных практических и профессиональных задач;
- корректно выбрать графический формат для хранения, передачи;
- накапливать опыт работы в области информационных технологий и компьютерной графики;
- использовать встроенные справочные системы пакетов компьютерной графики.

Владеть:

- различным программным обеспечением, необходимым для разработки, создания и хранения компьютерных файлов;
- информационными технологиями презентации проекта;
- основными приемами работы в графических редакторах Adobe CC;
- методологией решения практические задачи с использованием информационных технологий и компьютерной графики.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 8 зачетных единиц (288 часа).

Дисциплина реализуется в 9–А семестре. Форма промежуточной аттестации: Экзамен – 9 – А семестр;

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)				Формы текущего контроля успеваемости Форма промежуточной аттестации
			Л	ЛЗ	ПЗ	СР	
1	Компьютерные технологии в книжной графике	9	32	0	32	44	36 Экзамен
		A	28		28	52	36 Экзамен
	ИТОГО		60		60	96	72

4.2. Тематический план освоения дисциплины по видам учебной деятельности и виды самостоятельной (внеаудиторной) работы

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала (темы, перечень раскрываемых вопросов): лекции, практические занятия (семинары), индивидуальные занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа	Объем часов /з.е.	Форми- руемые компе- тенции (по теме)
1	2	3	4
Семестр 9.			
Раздел 1. Компьютерные технологии в книжной графике			
Введение в компьютерный дизайн	<u>Лекции:</u> Определение, основные задачи компьютерной графики и геометрического моделирования. Классификация видов компьютерной графики. Рендеринг. Сферы применения компьютерной графики. Краткая история компьютерной графики»		ОК-4 ОПК-2 ОПК-5 ПК-8 ПК-9 ПСК-28 ПСК-30 ПСК-33 ПСК-34 ПСК-36 ПСК-40 ПСК-41 ПСК-47
	<u>Практические занятия (семинары):</u>		
	<u>Индивидуальные занятия:</u>		
	<u>Самостоятельная работа: Проработка лекционного материала</u>		
Векторная графика	<u>Лекции:</u> «Векторная графика. Объекты, их атрибуты. Структура векторных файлов. Форматы векторных файлов. Достоинства и недостатки векторной графики»		
	<u>Практические занятия (семинары):</u> «Векторный редактор CorelDraw» Создание градиентных заливок в CorelDraw. Создание специальных палитр в CorelDraw. Работа с текстом в CorelDraw. Работа с объектами в CorelDraw. Работа со спецэффектами в CorelDraw.		
	<u>Индивидуальные занятия:</u>		
	<u>Самостоятельная работа: Проработка лекционного материала</u>		
Геометрические преобразования в векторной графике	<u>Лекции:</u> «Системы координат в компьютерной графике. Аффинные преобразования. Двумерные геометрические преобразования в компьютерной графике. Трехмерные геометрические преобразования в компьютерной графике. Перспектива. Элементы дифференциальной геометрии. Интерполяция кривых и поверхностей»		
	<u>Практические занятия (семинары):</u> «Векторный редактор CorelDraw» Создание градиентных заливок в CorelDraw. Создание специальных палитр в CorelDraw. Работа с текстом в CorelDraw. Работа с объектами в CorelDraw. Работа со спецэффектами в CorelDraw.		
	<u>Индивидуальные занятия:</u>		
	<u>Самостоятельная работа: Проработка лекционного материала</u>		
Растровая графика	<u>Лекции:</u> «Системы координат в компьютерной графике. Аффинные преобразования. Двумерные геометрические преобразования в компьютерной графике. Трехмерные геометрические преобразования в компьютерной графике. Перспектива. Элементы		

	дифференциальной геометрии. Интерполяция кривых и поверхностей»		
	<u>Практические занятия (семинары):</u> «Растровый редактор Photoshop. Анимация в ImageReady» Введение в Photoshop. Стили и фильтры. Создание шаблонов. Выделение с помощью Quick Mask. Работа с текстом в Photoshop. Создание различных объемных изображений в Photoshop. Анимация в ImageReady.		
	<u>Индивидуальные занятия:</u>		
	<u>Самостоятельная работа:</u> Проработка лекционного материала		
	Контроль	36	Экзамен
	Итого за семестр	144	
	Семестр А.		
Обработка растровых изображений	<u>Лекции:</u> «Пиксели. Битовая глубина, определение числа доступных цветов в изображении. Типы изображений. Факторы, влияющие на количество памяти, занимаемой растровым изображением. Представление видеоинформации и ее машинная генерация. Графические языки. Метафайлы. Структура и форматы растровых файлов. Достоинства и недостатки растровой графики»		
	<u>Практические занятия (семинары):</u> «Работа с САПР AutoCAD 2013» Создание и редактирование примитивов. Работа с текстом. 3D моделирование. Редактирование материалов. Источники света.		
	<u>Индивидуальные занятия:</u>		
	<u>Самостоятельная работа:</u> «Алгоритмы растеризации. Масштабирование изображений. Выборка изображений. Интерполяция. Методы сжатия растровых изображений.»		
Цвет в компьютерной графике	<u>Лекции:</u> «Понятие цвета в компьютерной графике. Аддитивные и субтрактивные цвета в компьютерной графике. Система цветов RGB. Система цветов CMYK. Перцепционные цветовые модели. Системы цветов HSB, HSL. Lab-модель. Индексированные цвета. Системы соответствия цветов и палитр. Эталонные таблицы. Стандартные палитры. Триадные и плашечные цвета»		
	<u>Практические занятия (семинары):</u> «Трехмерная анимация в 3D Studio Max» Создание 3D сцен, присваивание материалов, установка света, камер, анимация объектов сцены и цвета, звук, рендеринг. Связывание и обратная кинематика.		
	<u>Индивидуальные занятия:</u>		
	<u>Самостоятельная работа:</u> «Понятие цвета в компьютерной графике. Аддитивные и субтрактивные цвета в компьютерной графике. Система цветов RGB. Система цветов CMYK. Перцепционные цветовые модели. Системы цветов HSB, HSL. Lab-модель. Индексированные цвета. Системы соответствия цветов и палитр. Эталонные таблицы. Стандартные палитры. Триадные и плашечные цвета.»		
Дизайн и компьютерное моделирование	<u>Лекции:</u> «Этапы проектирования. Выбор стиля, цветовой гаммы, композиции. Пропорциональность, функциональность, эргономичность. Технология программной реализации проекта»		
	<u>Практические занятия (семинары):</u> «Видеомонтаж в Adobe Premiere» Видеосъемка сюжета. Оцифровка видеоматериала. Редактирование ролика. Титры. Переходы. Звук. Рендеринг.		
	<u>Индивидуальные занятия:</u>		
	<u>Самостоятельная работа:</u> «Видеомонтаж в Adobe Premiere» Видеосъемка сюжета. Оцифровка видеоматериала. Редактирование ролика. Титры. Переходы. Звук. Рендеринг.		
Аппаратное обеспечение компьютерной графики	<u>Лекции:</u> «Архитектура графических терминалов и графических рабочих станций. Реализация аппаратно- программных модулей графической системы».		
	<u>Практические занятия (семинары):</u> «Создание анимированных приложений во Flash» Работа с объектами MovieClip. Применение языка ActionScript для создания анимированных приложений. Flash для создания игр. Применение методов JavaScript. Взаимодействие		

ОК-4
ОПК-2
ОПК-5
ПК-8
ПК-9
ПСК-28
ПСК-30
ПСК-33
ПСК-34
ПСК-36
ПСК-40
ПСК-41
ПСК-47

	между Flash- фильмами посредством JavaScript		
	Индивидуальные занятия:		
	Самостоятельная работа: «Архитектура графических терминалов и графических рабочих станций. Реализация аппаратно-программных модулей графической системы»		
	Контроль	36	Экзамен
	Итого за семестр	144	
	ВСЕГО:	288	

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

В соответствии с требованиями ФГОС ВО по специальности 54.05.03 – Графика реализация компетентностного подхода должна предусматривать широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий (компьютерных симуляций, деловых и ролевых игр, разбор конкретных ситуаций, психологические и иные тренинги и т.д.) в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития требуемых компетенций обучающихся. В рамках учебных курсов рекомендуется предусматривать встречи с представителями российских и зарубежных деятелями искусства, государственных и общественных организаций, мастер-классы экспертов и специалистов в области искусства.

Удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах, определяется главной целью программы, особенностью контингента обучающихся и содержанием конкретных дисциплин, и в целом в учебном процессе они должны составлять не менее определенного процента от всего объема аудиторных занятий по специальности 54.05.03 – Графика.

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

6.1. Контроль освоения дисциплины

Контроль освоения дисциплины производится в соответствии с Положением о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации студентов ФГБОУ ВО «Краснодарский государственный институт культуры». Программой дисциплины в целях проверки прочности усвоения материала предусматривается проведение различных форм контроля.

Текущий контроль успеваемости студентов по дисциплине производится в следующих формах:

- *устный опрос*
- *практическое задание*

Рубежный контроль предусматривает оценку знаний, умений и навыков студентов по пройденному материалу по данной дисциплине на основе текущих оценок, полученных ими на занятиях за все виды работ. В ходе рубежного контроля используются следующие методы оценки знаний:

- *устные ответы*
- *практические работы*

Промежуточный контроль по результатам семестра по дисциплине проходит в форме экзамена.

6.2. Оценочные средства

6.2.1. Примеры тестовых заданий (ситуаций)(не предусмотрено).

6.2.2. Контрольные вопросы для проведения текущего контроля
(не предусмотрено).

6.2.3. Тематика эссе, рефератов, презентаций(не предусмотрено).

6.2.4. Вопросы к зачету по дисциплине(не предусмотрено)

6.2.5. Вопросы к экзамену по дисциплине

1.Определение, основные задачи компьютерной графики и геометрического моделирования.
Классификация типов компьютерной графики.

- 2.Определение, основные задачи компьютерной графики и геометрического моделирования. Рендеринг. Классификация применений компьютерной графики.
3. Определение, основные задачи компьютерной графики и геометрического моделирования. Краткая история компьютерной графики.
4. Векторная графика. Объекты, их атрибуты
5. Векторная графика. Структура векторных файлов.
6. Форматы векторных файлов.
7. Векторная графика, ее достоинства и недостатки.
8. Растровая графика. Пикселы.
9. Растровая графика. Битовая глубина, определение числа доступных цветов в компьютерной графике.
- 10.Растровая графика. Факторы, влияющие на количество памяти, занимаемой растровым изображением.
- 11.Представление видеоинформации и ее машинная генерация.
- 12.Графические языки.
- 13.Форматы растровых файлов. Метафайлы.
- 14.Достоинства и недостатки растровой графики.
- 15.Векторная и растровая графика. Метафайлы в компьютерной графике.
- 16.Преобразование отрезков из векторной формы в растровую.
- 17.Растровая развертка окружностей.
- 18.Системы координат в компьютерной графике. Аффинные преобразования.
- 19.Двумерные геометрические преобразования в компьютерной графике.
- 20.Трехмерные геометрические преобразования в компьютерной графике.
- 21.Перспектива.
- 22.Интерполяция кривых и поверхностей
- 23.Масштабирование изображений.
- 24.Выборка изображений. Интерполяция. Фрактальные алгоритмы.
- 25.Понятие цвета в компьютерной графике.
- 26.Аддитивные и субтрактивные цвета в компьютерной графике
- 27.Системы цветов HSB, HSL.
- 28.Система цветов RGB.
- 29.Система цветов CMYK.
- 30.Индексированные цвета.
- 31.Системы соответствия цветов и палитр.
- 32.Эталонные таблицы.
- 33.Стандартные палитры.
- 34.Триадные и плашечные цвета.
- 35.Дизайн и компьютерное моделирование. Этапы проектирования.
- 36.Дизайн и компьютерное моделирование Выбор стиля, цветовой гаммы, композиции.
- 37.Дизайн и компьютерное моделирование. Пропорциональность, функциональность, эргономичность.
- 38.Дизайн и компьютерное моделирование. Технология программной реализации проекта.
- 39.Преобразования изображений в компьютерной графике.
- 40.Методы сжатия изображений без потерь.
- 41.Методы сжатия изображений с потерями.
- 42.Процедура рендеринга.
- 43.Архитектура графических терминалов и графических рабочих станций. Реализация аппаратно-программных модулей графической системы..

6.2.6. Примерная тематика курсовых работ(не предусмотрено).

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1. Основная литература

1. Джейсон Саймонс/ Настольная книга дизайнера. Обработка иллюстраций. – М.: АСТ, Астрель, 2007
2. Клоковски М. Illustrator CS: техника и эффекты /Мэтт Клоковски; пер. с англ. В.Н.Мирошникова. – М., НТ Пресс, 2005
3. Мак-Клелланд, Дик. Photoshop 7. Библия пользователя: пер. с англ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2003
4. Могилев А.В. Информатика: учеб. пособие для студ. пед. вузов/А.В.Могилев, М.И.Пак, Е.К.Хеннера – 4-е изд., М., Издат. центр «Академия», 2007
5. Уэйнманн Э., Лурекас П. Illustrator CS для Windows и Macintosh; Пер. с англ.- М., НТ Пресс, 2005
6. Фридланд А.Я. Информатика и компьютерные технологии: Основные термины: Толков. слов.: Более 1000 базовых понятий и терминов. – 3-е изд., испр. и доп. /А.Я. Фридланд. – М.: ООО «Издательство Астрель»: ООО «Издательство АСТ», 2003

7.2. Дополнительная литература

1. Агальцов, В.П. Информатика для экономистов [Текст]: учебник / В.П. Агальцов, В.М. Титов. – М.: ИД «Форум», 2009.
2. Хубаев, Г.Н. Информатика [Текст]: учеб. пособие / Г.Н. Хубаев. – Ростов н/Д: Феникс, 2010

7.3. Периодические издания

7.4. Интернет-ресурсы

1. RENDER.RU -> Информационный ресурс по компьютерной графике и анимации - <http://www.render.ru/>
2. Видеоуроки по 3ds Max - <http://www.3dsmaxvideo.ru/index.php> 22
3. 3dcenter.ru - <http://www.3dcenter.ru/>
4. 3dmax.ru - <http://www.3dmax.ru/>
5. 3dtotal.com - <http://www.3dtotal.com/>
6. (TM) типомания [Электронный ресурс] / Слова. Шрифты. Типографика – Режим доступа: <http://typo.mania.ru/>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус. англ.;
7. Fontz.ru [Электронный ресурс] / Шрифты. Типографика. Дизайн. Верстка. – Режим доступа: <http://fontz.ru/>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. Рус. англ.;
8. ParaType: коллекция кириллических и национальных шрифтов [Электронный ресурс] / – Режим доступа: <http://fonts.ru/>, свободный. – Яз. Рус. англ.;
9. IntellSketch technology // MrDeSign — Режим доступа: <http://www.intellsketch.com/>
10. Аксенов Ю., Левидов М.. Цвет и линия. Практическое руководство по рисунку и живописи. Выпуск 1, 1976 г. [Электронный ресурс] — Режим доступа: <http://www.vangogh.ru/study/book1/>
11. Пономаренко С. Пиксел и вектор. Принципы цифровой графики. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.computerbooks.ru/>, свободный. — Загл. с экрана. — Яз. рус. англ.

7.5. Методические указания и материалы по видам занятий

В целях реализации компетентного подхода при преподавании дисциплины «Компьютерные технологии в книжной графике» используются современные образовательные технологии: информационные технологии (компьютерные презентации), технологии развивающего обучения, технологии проблемного обучения (проблемное изложение, эвристическая беседа, исследовательский метод. В сочетании с внеаудиторной работой, для формирования и развития общих и профессиональных компетенций обучающихся применяются активные и интерактивные формы проведения занятий (групповая консультация, разбор конкретных ситуаций, групповая дискуссия). Для проведения текущего контроля знаний и умений используется просмотр и оценка практических работ, выполненных учащимися на занятиях в аудитории и выполненных самостоятельно во внеаудиторное время.

7.6. Программное обеспечение

Программные средства обучения: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign.
Дополнительные программные средства обучения: Microsoft Office, Adobe Acrobat.
Дополнительный справочный материал — переводные и толковые электронные словари

8. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Теоретические и практические занятия должны проводиться в специализированной аудитории, оснащенной современными персональными компьютерами и программным обеспечением в соответствии с тематикой изучаемого материала. Число рабочих мест в аудитории должно быть таким, чтобы обеспечивалась индивидуальная работа студента на отдельном персональном компьютере. Аудитория также должна быть оснащенной современным компьютером с подключенным к нему проектором с видеотерминала на настенный экран, или иным аналогичным по функциональному назначению оборудованием. Программные, технические и электронные средства обучения и контроля знаний слушателей

**9. Дополнения и изменения
к рабочей программе учебной дисциплины (модуля)**

В рабочую программу учебной дисциплины вносятся следующие изменения:

1. Исправлены технические ошибки
2. Уточнены формулировки.

Дополнения и изменения к рабочей программе рассмотрены и рекомендованы на заседании кафедры Академического рисунка и живописи

Протокол № 2 от « 31 » августа 2023 г.

Заведующий кафедрой
АРИЖ/

наименование кафедры



Подпись

Калашникова Е.А./

Фамилия И. О.

31.08.2023г.

Дата