

ГОУ ВПО «ДОНЕЦКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
ФИЗИКО-ТЕХНИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ
Кафедра Компьютерных технологий

УТВЕРЖДАЮ:

проректор по научно-методической
и учебной работе

_____ Е.И. Скафа



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
«КОМПЬЮТЕРНЫЙ ДИЗАЙН»

Направление подготовки: **09.03.01 Информатика и вычислительная техника**

Профиль подготовки: **Информатика и вычислительная техника**

Образовательная программа: **бакалавриат**

Квалификация: **академический бакалавр**

Форма обучения: **очная, очно-заочная, заочная, в том числе с ускоренным сроком обучения**

Донецк 2020.

УТВЕРЖДАЮ:

Декан физико-технического факультета
_____ Фоменко

С.А.
«17» апреля 2020 г.

М.П.



Программа учебной дисциплины **«Компьютерный дизайн»** составлена на основе ГОС ВПО по направлению подготовки 09.03.01 Информатика и вычислительная техника, утверждённого приказом Министерства образования и науки ДНР «21» января 2016 г. №31»; «Порядка организации учебного процесса в образовательных организациях высшего профессионального образования Донецкой Народной Республики», утверждённого приказом Министерства образования и науки ДНР №1171 от «10» ноября 2017 г.»; учебного плана и основной образовательной программы высшего профессионального образования направления подготовки 09.03.01 Информатика и вычислительная техника, разработанных в ГОУ ВПО «Донецкий национальный университет».

Разработчики:

Ст. преподаватель кафедры компьютерных технологий

Котенко Ю.В.

Программа учебной дисциплины утверждена на заседании кафедры компьютерных технологий

Протокол № 12 от «2» апреля 2020 г.

Зав. кафедрой компьютерных технологий

Ермоленко Т.В.

Программа учебной дисциплины одобрена учебно-методической комиссией физико-технического факультета

Протокол № 5 от «15» апреля 2020 г.

Председатель учебно-методической комиссии
физико-технического факультета

Котенко В.Н

1. ОБЛАСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ И МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ

Учебная дисциплина «Компьютерный дизайн» относится к вариативной части профессионального блока и состоит из двух содержательных модулей: модуль 1 – «Основы компьютерного дизайна. Основы цифровой фотографии и компьютерной обработки изображений», модуль 2 – «Фирменный стиль. Реклама. Принципы разработки макетов печатной продукции».

Основывается на базе дисциплин: «Инженерная и компьютерная графика», «Программные средства обработки графической информации», «Web-дизайн». Является основой для изучения дисциплин «Компьютерная анимация и видео».

2. СТРУКТУРА ДИСЦИПЛИНЫ

<i>Характеристика учебной дисциплины</i>				
Направление подготовки	09.03.01 Информатика и вычислительная техника			
Профиль	Информатика и вычислительная техника			
Образовательная программа	Бакалавриат			
Квалификация	Академический бакалавр			
Количество содержательных модулей	2			
Дисциплина базовой / вариативной части образовательной программы	Профессиональный блок. Вариативная часть			
Формы контроля (МК, экзамен, зачет)	модульный контроль, экзамен			
Показатели	очная форма обучения		заочная форма обучения	
	нормат. срок	ускор. срок	нормат. срок	ускор. срок
Количество зачётных единиц (кредитов)	4	4	4	4
Год подготовки	4	3	4	3
Семестр	8	6	8	6
Количество часов	144	144	144	144
- лекционных	20	20	4	4
- практических, семинарских				
- лабораторных	40	40	10	10
- самостоятельной работы	84	84	130	130
в т. ч. индивидуальное задание				
Недельное количество часов, т. ч.	14,4	14,4	14,4	14,4
аудиторных	6	6	1,4	1,4

3. ОПИСАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели и задачи.

Проектирование и изготовление печатной продукции – сложный многоэтапный процесс, включающий в себя научное, художественное, техническое и рабочее проектирование.

Цель – научить студентов принципам разработки, средствам проектирования и возможностям обработки "объектов графического дизайна" – фотографии, буклета, визитки, плаката и пр. Формирование у будущих специалистов-дизайнеров представления обо всех аспектах рекламной деятельности с точки зрения, как потребителя, так и разработчика (дизайнера) рекламы.

Преподавание дисциплины направлено на формирование у студентов теоретических и практических знаний об областях применения компьютерной графики как нового направления деятельности человека, о средствах и методах компьютерной графики, что будет способствовать повышению эффективности профессиональной подготовки.

Задачи дисциплины:

- формирование систематизированного представления о концепциях, принципах, методах, технологиях компьютерного дизайна и графики у студентов;
- получение практической подготовки в области создания и обработки элементов компьютерной графики и дизайна, использования программных пакетов компьютерной графики (графических редакторов), ориентированных на применение в информационных системах.

Требования к результатам освоения дисциплины:

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ГОС ВПО по данному направлению подготовки (профилю):

а) общекультурных (ОК):

- способностью работать в коллективе, толерантно воспринимать социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия (ОК-6);
- способностью к самоорганизации и самообразованию (ОК-7);

б) общепрофессиональных (ОПК):

основательная подготовка по математике для использования математического аппарата при решении прикладных и научных задач в области компьютерной инженерии (ОПК-1);

в) профессиональных (ПК):

проектно-конструкторская деятельность:

знание архитектуры компьютеров, умение применять их в процессе эксплуатации (ПК-1); пользоваться методиками использования программных средств для решения практических задач (ПК-2);

научно-исследовательская деятельность:

умение готовить и проводить доклады с использованием современных компьютерных средств, писать научно-технические отчёты, оформлять результаты исследований в виде статей (ПК-16);

педагогическая деятельность:

готовить конспекты лекций, проводить повышение квалификации сотрудников (ПК-17).

Курс имеет и функцию развития личности студента: формирование творческого мышления, системности и целеустремленности.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен:

1) Знать:

- понятие, виды и функции рекламы
- этапы подготовки и проведения рекламной кампании
- этапы разработки рекламного продукта
- понятие рекламных идентификаторов, фирменного стиля
- компоненты фирменного стиля и требования к ним
- этапы проектирования полиграфической продукции
- понятие и составляющие процессов макетирования и верстки публикации
- виды технологий печати и после печатной обработки публикации
- понятие полиграфия, виды типографского оборудования

2) Уметь:

- создавать творческий бриф
- планировать проведение рекламной кампании
- разрабатывать фирменный стиль компании
- создавать и редактировать изображение, создавать макет в программах векторной графики Adobe Illustrator, Corel Draw
- выполнять обработку фотографии, создавать изображения, компьютерный коллаж,

- рекламу в программе растровой графики Adobe Photoshop

3) Владеть:

- методами генерации креативных идей
- опытом проведения стадии исследования в подготовке рекламного продукта
- методами проектирования и компьютерной обработки цифровой фотографии
- приемами работы с цветом в компьютерной графике
- основами управления цветом при подготовке публикации к печати
- приемами подготовки оригинал-макета к печати
- опытом создания фирменного стиля и полиграфического рекламно-графического комплекса

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ И ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Порядковый номер и тема	Краткое содержание темы
	<i>Содержательный модуль 1.</i> Основы компьютерного дизайна. Основы цифровой фотографии и компьютерной обработки изображений
<i>Тема 1.</i> История дизайна. Средства компьютерной графики. Основы цветоведения	Предпосылки и версии возникновения дизайна. Этапы развития дизайна. Виды дизайнерской деятельности и тенденции современного дизайна. Рисование с помощью компьютера. Аппаратные средства. Программные средства. Деловая графика и презентации. Двумерное и трехмерное моделирование и анимация. Цветовые модели в компьютерной графике. Способы создания цветовой гармонии в композиции
<i>Тема 2.</i> Основы композиции	Организация доминантных отношений формальных элементов композиции; Средства гармонизации в графической композиции; Создание сложного коллажа из изображений; Стилизация в графическом дизайне методами компьютерной графики
<i>Тема 3.</i> Основы типографики. Шрифты	Анатомия шрифта. Основы шрифтовой композиции. Типографика средствами векторного редактора Adobe Illustrator. Основы дизайна и вёрстки книги, газеты, журнала.
<i>Тема 4.</i> Стили	Единый образ времени и народа. Архитектурные и предметные композиции различных времен и народов. Цветовые сочетания различных стилей. Шрифты, вплетающиеся в стиль эпохи. Эkleктика. Единство стиля и моды.
<i>Тема 5.</i> Основы цифровой фотографии и компьютерной обработки изображений	Диафрагма, ГРИП, выдержка, экспозиция; Чувствительность фотоматериала (ISO). Носители электронной информации. Матрица цифровой фотокамеры. Виды файлов изображения (JPEG, TIFF, RAW); Гистограмма; Цветовая температура. Баланс белого; Виды и задачи освещения. Искусственное и естественное освещение; Автофокус. Различные режимы съемки; Различные жанры фотографии и их особенности; Основы композиции кадра. Точка съемки, ракурс. Планы кадра. Основы обработки фотоснимков.

	<p align="center">Содержательный модуль 2.</p> <p align="center">Фирменный стиль. Реклама. Принципы разработки макетов печатной продукции</p>
Тема 6. Виды компьютерного дизайна. Фирменный стиль.	Виды компьютерного дизайна. Фирменный стиль, история его развития. Фирменный стиль в широком и узком понимании. Функции фирменного стиля. Элементы фирменного стиля. Брэндбук. Носители фирменного стиля. Разработка фирменного стиля, этапы и методы разработки. Особенности внедрения фирменного стиля.
Тема 7. Логотип. Принципы разработки логотипа.	История появления логотипа. Качества логотипа. Принципы разработки логотипа: композиция, изобразительный знак, знак на основе шрифта, комбинированные знаки. Этапы создания логотипа. Шрифт, цвет, форма логотипа.
Тема 8. Визитка	История. Виды визиток. Надписи на визитках. Технология печати визиток. Функции визиток.
Тема 9. Рекламная продукция	Реклама и ее классификация. Основные типы рекламы. Классификация рекламных средств. Применение рекламных средств. Сетевая реклама. PR-акции
Тема 10. Дизайн упаковки	Роль и функции упаковки. История упаковки. Виды современной упаковки. Основные этапы разработки дизайна упаковки.

Курс дисциплины «Компьютерный дизайн» предусматривает следующие **формы организации учебного процесса**:

- 1) лекции;
- 2) лабораторные занятия;
- 3) самостоятельная работа студента.

Электронные материалы по всем формам организации учебного процесса размещены на сайте <https://sites.google.com/view/designkotenko>.

По источнику передачи и восприятия учебной информации используются словесные (лекция, беседа), наглядные (иллюстрация, демонстрация), практические (исследования, упражнения, лабораторные работы) методы.

По характеру познавательной деятельности студентов используются объяснительно-иллюстративные и репродуктивные методы, проблемное преподавание, частично-поисковый и исследовательский методы.

В зависимости от основной дидактической цели и задач используются методы устного изложения знаний, закрепление учебного материала, самостоятельной работы студентов по осмыслению и усвоению нового материала, работы по применению знаний на практике и выработке умений и навыков, проверки и оценки знаний, умений и навыков.

Используются следующие методы контроля:

- 1) устный контроль (экспресс-опрос на лекциях);
- 2) проверка конспектов;
- 3) защита лабораторных работ;
- 4) проверка самостоятельных работ;
- 5) модульные контрольные работы (выполнение практических заданий);
- 6) итоговый тест (экзаменационные билеты).

Тематический план

	Содержательный модуль 1																						
Названия содержательных модулей и тем	Количество часов																						
	Очная форма											Заочная форма											
	Нормативный срок обучения						Ускоренный срок обучения					Нормативный срок обучения					Ускоренный срок обучения						
	всего	В Т.Ч.					всего	В Т.Ч.				всего	В Т.Ч.				всего	В Т.Ч.					
		лекции	практические	лабораторные	самостоятельная работа	индивидуальная работа		лекции	практические	лабораторные	самостоятельная работа		индивидуальная работа	лекции	практические	лабораторные		самостоятельная работа	индивидуальная работа	лекции	практические	лабораторные работы	самостоятельная работа
Тема 1. История дизайна. Средства и методы компьютерной графики. Основы цветоведения	14	2		4	8		14	2		4	8		14	0,4		1	12,6		14	0,4		1	12,6
Тема 2. Основы композиции	14	2		4	8		14	2		4	8		14	0,4		1	12,6		14	0,4		1	12,6
Тема 3. Основы типографики. Шрифты	14	2		4	8		14	2		4	8		14	0,4		1	12,6		14	0,4		1	12,6
Тема 4. Стили	15	2		4	9		15	2		4	9		15	0,4		1	13,6		15	0,4		1	13,6
Тема 5. Основы цифровой фотографии и компьютерной обработки изображений	15	2		4	9		15	2		4	9		15	0,4		1	13,6		15	0,4		1	13,6
Итого по 1-му содержательному модулю	72	10		20	42		72	10		20	42		72	2		5	65		72	2		5	65

	Содержательный модуль 2																							
Названия содержательных модулей и тем	Количество часов																							
	Очная форма												Заочная форма											
	Нормативный срок обучения						Ускоренный срок обучения						Нормативный срок обучения						Ускоренный срок обучения					
	всего	В Т. Ч.					всего	В Т. Ч.					всего	В Т. Ч.					всего	В Т. Ч.				
		лекции	практические	Лабораторные	самостоятельная работа	индивидуальная		лекции	практические	лабораторные	самостоятельная работа	индивидуальная работа		лекции	практические	лабораторные	самостоятельная работа	индивидуальная работа		лекции	практические	лабораторные работы	самостоятельная работа	
Тема 6. Виды компьютерного дизайна. Фирменный стиль.	14	2		4	8		14	2		4	8		14	0,4		1	12,6		14	0,4		1	12,6	
Тема 7. Логотип. Принципы разработки логотипа.	14	2		4	8		14	2		4	8		14	0,4		1	12,6		14	0,4		1	12,6	
Тема 8. Визитка	14	2		4	8		14	2		4	8		14	0,4		1	12,6		14	0,4		1	12,6	
Тема 9. Рекламная продукция	15	2		4	9		15	2		4	9		15	0,4		1	13,6		15	0,4		1	13,6	
Тема 10. Дизайн упаковки	15	2		4	9		15	2		4	9		15	0,4		1	13,6		15	0,4		1	13,6	
Итого по 2-му содержательному модулю	72	10		20	42		72	10		20	42		72	2		5	65		72	2		5	65	
Всего часов	144	20		40	84		144	20		40	84		144	4		10	130		144	4		10	130	

5. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ЛЕКЦИОННЫХ, ПРАКТИЧЕСКИХ И ЛАБОРАТОРНЫХ ЗАНЯТИЙ

№ п/п	<i>Название темы</i>	<i>Количество часов</i>
1.	История дизайна. Основы цветоведения.	1
2.	Основы композиции в дизайне	2
3.	Основы типографики. Шрифты. Правила и особенности вёрстки газет, журналов, книг	2
4.	Стили в дизайне. Архитектурные и предметные композиции различных времен и народов. Эклектика. Единство стиля и моды.	2
5.	Основы цифровой фотографии и компьютерной обработки изображений. Введение в экспозицию. Освещение при фотографической съемке. Жанры фотографии. Принципы построения композиции в фотографии. Форматы цифровых изображений. Гистограммы, уровни, кривые.	3
6.	Виды дизайна. Фирменный стиль. Товарный знак.	2
7.	Дизайн логотипов. Принципы разработки логотипов.	2
8.	Дизайн визитных карточек	2
9.	Дизайн рекламной продукции	2
10.	Дизайн упаковки товаров	2
	ВСЕГО	20

Темы лабораторных занятий

№ п/п	<i>Название темы</i>	<i>Количество часов</i>
1.	Цветоведение. Разработка графической композиции на основе гармонических цветовых отношений	4
2.	Пропедевтика (композиция в графическом дизайне). Построение формальной композиции	4
3.	Работа со шрифтами. Создание собственного каталога для рекламного буклета. Вёрстка газеты.	4
4.	Реставрация фотоснимков. Глубокая портретная ретушь.	4
5.	Фотомонтаж. Создание фотоколлажей.	4
6.	Дизайн печатной продукции. Разработка плаката.	4
7.	Разработка логотипа, эмблемы	4
8.	Разработка дизайна визитных карточек	4
9.	Создание рекламного буклета, листовки	4
10.	Разработка дизайна упаковок для товаров	4
	ВСЕГО	40

6. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ

Организация самостоятельной работы студентов

Самостоятельная работа студентов по курсу «Компьютерный дизайн» предусматривает:

- систематическое ведение конспекта лекций и повседневную проработку лекционного материала;
- изучение дополнительной технической литературы и интернет-источников, рекомендуемых этой программой;
- добросовестную подготовку к лабораторным занятиям;
- самостоятельную оригинальную, творческую разработку графических объектов, дизайна макетов различной печатной продукции, составляющих фирменного стиля, необходимых для выполнения лабораторных работ;
- изучение дополнительного инструментария;
- своевременное и качественное оформление отчётов по лабораторным работам.

7. ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ

Также студент может подготовить реферат или доклад по одной из приведенных ниже тем:

1. Влияние компьютерных технологий на формирование современных тенденций в дизайне;
2. Предпосылки и версии возникновения дизайна. Этапы развития дизайна;
3. Виды дизайнерской деятельности и тенденции современного дизайна. Рисование с помощью компьютера;
4. Оформление книги с использованием компьютерных технологий;
5. Аппаратные и программные средства компьютерного дизайна. Деловая графика и презентации;
6. Двумерное, трехмерное моделирование и анимация в графическом дизайне;
7. Стилизация в графическом дизайне методами компьютерной графики;
8. Типографика средствами векторного редактора Adobe Illustrator;
9. Корпоративный стиль. Айдентика;
10. Дизайн упаковки товаров. История дизайна упаковки. Этапы и особенности разработки упаковки для различных категорий товаров. Дизайн современной упаковки товаров. Самые оригинальные дизайнерские решения для упаковки товаров.
11. Принципы разработки логотипа: композиция, изобразительный знак, знак на основе шрифта, комбинированные знаки;
12. Проектирование фрагментов интерьера, экстерьера (фронтально-пространственная композиция, объемно-пространственная композиция, глубинно-пространственная композиция);
13. Разработка дизайн проекта холла физико-технического факультета. Влияние цвета помещения на отдых студентов;
14. Разработка элементов фирменного стиля и средств визуальной коммуникации для общественного интерьера;
15. Единый образ времени и народа. Архитектурные и предметные композиции различных времен и народов. Цветовые сочетания различных стилей. Шрифты, вплетающиеся в стиль эпохи. Эклектика. Единство стиля и моды.

8. КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ К ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

1. Предпосылки и версии возникновения дизайна. Этапы развития дизайна.
2. Виды дизайнерской деятельности и тенденции современного дизайна. Рисование с помощью компьютера.
3. Аппаратные и программные средства компьютерного дизайна. Деловая графика и презентации. Двумерное и трехмерное моделирование и анимация.
4. Цветовые модели в компьютерной графике. Способы создания цветовой гармонии в композиции.
5. Организация доминантных отношений формальных элементов композиции. Средства гармонизации в графической композиции.
6. Создание сложного коллажа из изображений. Стилизация в графическом дизайне методами компьютерной графики.
7. Анатомия шрифта. Основы шрифтовой композиции.
8. Типографика средствами векторного редактора Adobe Illustrator.
9. Диафрагма, ГРИП, выдержка, экспозиция. Чувствительность фотоматериала (ISO). Носители электронной информации. Матрица цифровой фотокамеры.
10. Виды файлов изображения (JPEG, TIFF, RAW). Гистограмма.
11. Цветовая температура. Баланс белого. Виды и задачи освещения. Искусственное и естественное освещение.
12. Автофокус. Различные режимы съемки. Различные жанры фотографии и их особенности.
13. Основы композиции кадра. Точка съемки, ракурс. Планы кадра.
14. Основы обработки фотоснимков.

9. ОБРАЗЕЦ МОДУЛЬНОГО КОНТРОЛЯ

МОДУЛЬНАЯ КОНТРОЛЬНАЯ РАБОТА

ГОУ ВПО «Донецкий национальный университет»

Физико-технический факультет

Направление подготовки 09.03.01 «Информатика и вычислительная техника»

Программа подготовки бакалавриат

Семестр 8

Учебная дисциплина Компьютерный дизайн

Выполните на ПК практическое задание, проявив оригинальность и творческий подход, используя возможности графических редакторов Adobe Photoshop и Adobe Illustrator.

Задание:

Разработайте дизайн упаковок для нескольких видов кондитерской выпечки:

1. тортов,
2. пирожных,
3. капкейков.

Утверждено на заседании кафедры компьютерных технологий,
протокол № 12 от «2» апреля 2020 г.

Заведующий кафедрой
Преподаватель

Ермоленко Т.В.
Котенко Ю.В.

Критерии оценивания модульного контроля: если практическое задание выполняется студентом в полном объеме, в отведенное время, с соблюдением всех правил и принципов разработки определенного объекта графического дизайна, и дизайн созданного объекта является оригинальным и интересным, то задание оценивается по максимуму – в 10 баллов. Если же задание выполнено не полностью, не вовремя, были допущены ошибки при создании объекта, или объект был создан без учёта правил разработки, или дизайн был заимствован у кого-то – то баллы снижаются, в зависимости от допущенных ошибок и погрешностей в разработке.

10. ОБРАЗЕЦ ЭКЗАМЕНАЦИОННОГО БИЛЕТА

Ниже приведен образец экзаменационного билета.

ГОУ ВПО «Донецкий национальный университет»
Физико-технический факультет
Направление подготовки 09.03.01 «Информатика и вычислительная техника»
Программа подготовки бакалавриат
Семестр 8
Учебная дисциплина Компьютерный дизайн

ЭКЗАМЕНАЦИОННЫЙ БИЛЕТ № 3

1. Расскажите о средствах гармонизации в графической композиции;
2. Дайте определения понятиям: диафрагма, ГРИП, выдержка, экспозиция, чувствительность фотоматериала (ISO);
3. Выполните задание на ПК, с использованием возможностей AI и PS: разработайте логотип и рекламную листовку для фирмы «Harry Family», занимающейся организацией семейных праздников, банкетов, корпоративов.

Утверждено на заседании кафедры компьютерных технологий,
протокол № 12 от «2» апреля 2020 г.

Заведующий кафедрой
Экзаменатор

Ермоленко Т.В.
Котенко Ю.В.

11. ОБРАЗЕЦ ТЕСТОВОГО ЗАДАНИЯ

Что определяет число ISO?

- a. глубину резкости снимков;
- b. размытие снимков движением;
- c. насколько чувствительна камера к свету;
- d. контрастность снимков;
- e. разрешение изображений.

12. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ

Распределение баллов, которые могут получить студенты в процессе изучения дисциплины

Согласно модульному принципу организации учебного процесса содержание дисциплины «Компьютерный дизайн» включает в себя два зачётных модуля. Каждый зачётный модуль состоит из теоретического материала и практических задач, выполнение которых требует овладения теорией в указанном в модуле объёме.

	Содержательный модуль №1						Содержательный модуль №2							Экзамен	Всего	
	Лабораторные работы					Мод. контр. работа	Всего С.М. №1	Лабораторные работы					Мод. контр. работа			Всего С.М. №2
	№1	№2	№3	№4	№5			№6	№7	№8	№9	№10				
Макс. балл	4	4	4	4	4	10	30	4	4	4	4	4	10	30	40	100

К первому модульному контролю студент должен защитить 5 лабораторных работ. *За первую, вторую, третью, четвёртую, пятую* лабораторные работы студент может получить по 4 балла.

На первом модульном контроле студент имеет возможность получить 10 баллов, выполнив 2 практических задания. Первое задание оценивается в 5 баллов, второе - в 5 баллов.

Ко второму модульному контролю студент должен защитить 5 лабораторных работ. *За шестую, седьмую, восьмую, девятую, десятую* лабораторные работы студент может получить по 4 балла.

На втором модульном контроле студент имеет возможность получить 10 баллов, выполнив в полном объёме на ПК, с соблюдением правил разработки, 1 практическое задание.

На экзамене в 8-ом семестре студент имеет возможность получить 40 баллов. Основой для получения оценки на экзамене является уровень овладения студентами материала курса «Компьютерный дизайн», предусмотренного учебным планом направления подготовки 09.03.01 Информатика и вычислительная техника. Экзаменационный билет состоит из двух теоретических вопросов и одного практического задания. Каждое теоретическое задание оценивается в 10 баллов, практическое задание – в 20.

Шкала соответствия баллов национальной шкале

Оценка по шкале ECTS	Оценка по 100-балльной шкале	Оценка по государственной шкале (экзамен, дифференцированный зачет)	Оценка по государственной шкале (зачет)
A	90-100	5 (отлично)	зачтено
B	80-89	4 (хорошо)	зачтено
C	75-79	4 (хорошо)	зачтено
D	70-74	3 (удовлетворительно)	зачтено
E	60-69	3 (удовлетворительно)	зачтено
FX	35-59	2 (неудовлетворительно) с возможностью повторной сдачи	не зачтено
F	0-34	2 (неудовлетворительно) с возможностью повторной сдачи при условии обязательного набора дополнительных баллов	не зачтено

Оценка за овладение курса выставляется по следующим принципам:

- Оценку «отлично» заслуживает студент, который обнаружил глубокие знания при ответах на теоретические вопросы по темам курса, а также выполнил практические задания в полном объеме и набрал более 90 баллов.
- Оценку «хорошо» заслуживает студент, сделавший ошибки в теоретических или практических ответах, которые могут быть интерпретированы как малосущественные для вопросов, которые рассматривались. Студент должен набрать более 75 баллов.
- Оценку «удовлетворительно» заслуживает студент, который выполнил задания неполно и с ошибками, но при этом набрал более 60 баллов.
- Оценку «неудовлетворительно» заслуживает студент, который не выполнил большинства теоретических и практических задач и набрал менее 60 баллов.

13. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Лекционные занятия проводятся в аудитории, оснащенной мультимедийной техникой и доской.

Лабораторные занятия проводятся в компьютерном классе, оборудованном компьютерами с лицензионным программным обеспечением, доступом к сети Интернет, столами и доской.

14. РЕКОМЕНДОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

№ п/п	Наименование	Кол-во экземпляров в библиотеке ДонНУ	Наличие электронной версии в ЭБС
<i>Основная литература</i>			
1.	Котенко Ю.В. Учебное пособие «Компьютерный дизайн»/ Ю.В. Котенко. – Донецк: ГОУ ВПО «ДонНУ», 2020. – 70 с.	100	Да
2.	Котенко Ю.В. Методические указания к выполнению и оформлению лабораторных работ по дисциплине «Компьютерный дизайн» / Ю.В. Котенко. – Донецк: ГОУ ВПО «ДонНУ», 2019. - 70 с.	100	Да
<i>Дополнительная литература</i>			
3.	Семибратов И. П. Photoshop CS5: основы фотомонтажа и редактирования изображений / И.П. Семибратов, Р.Г. Прокди. – СПб: Наука и техника, 2010. – 191 с.	35	Да

15. ИНФОРМАЦИОННЫЕ РЕСУРСЫ

1. Котенко Ю.В. Лекции по дисциплине «Компьютерный дизайн»
URL: <https://sites.google.com/view/designkotenko/lektsii?authuser=0> (дата обращения 26.03.2020)
2. Котенко Ю. В. Лабораторные работы по дисциплине «Компьютерный дизайн»
URL: <https://sites.google.com/view/designkotenko/laboratornie?authuser=0> (дата обращения 26.03.2020)
3. Котенко Ю.В. Компьютерный дизайн. Дистанционный курс в системе Moodle.
URL: <http://dl.donnu.ru/course/view.php?id=67> (дата обращения 26.03.2020)
4. Котенко Ю.В. Группа ВКонтакте для студентов по дисциплине «Компьютерный дизайн»: <https://vk.com/club161632182>
5. Котенко Ю.В. Облако Mail.ru. <https://cloud.mail.ru/public/3Mtr/3LVvg86f7>
6. Обучающий портал по Adobe Photoshop. URL: www.photoshop-master.ru (дата обращения 26.03.2020 г.)

7. Уроки полиграфического дизайна. URL: <https://expert-polygraphy.com/besplatny-j-kurs-izuchi-illustrator-s-nulya-za-5-dnej/> (дата обращения 26.03.2020 г.)

8. Уроки Adobe Illustrator URL: <https://sheko.ru/adobe-illustrator/uroki> (дата обращения 26.03.2020 г.)

9. 44 правила композиции, которые изменят Ваш дизайн. URL: https://www.canva.com/ru_ru/obuchenie/kompoziciya/ (дата обращения 26.03.2020 г.)

10. 20 трендов графического дизайна. URL: <https://rusability.ru/usability/20-trendov-graficheskogo-dizajna-na-2020-god-infografika/> (дата обращения 26.03.2020 г.)

16. ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1. Adobe Photoshop CC 2015 и более новых версий.

2. Adobe Illustrator CC 2015 и более новых версий.

3. Adobe Indesign CC 2015 и более новых версий.

Рабочая программа рассмотрена и переутверждена на заседании кафедры компьютерных технологий с изменениями (без изменений) на 2020 год.

Протокол № 12 от «2» апреля 2020 г.

Заведующий кафедрой

Ермоленко Т.В.

Рабочая программа рассмотрена и переутверждена на заседании кафедры компьютерных технологий с изменениями (без изменений) на 2021 год.

Протокол № ____ от «____» _____ 2021 г.

Заведующий кафедрой

Рабочая программа рассмотрена и переутверждена на заседании кафедры компьютерных технологий с изменениями (без изменений) на 2022 год.

Протокол № ____ от «____» _____ 2022 г.

Заведующий кафедрой

Рабочая программа рассмотрена и переутверждена на заседании кафедры компьютерных технологий с изменениями (без изменений) на 2023 год.

Протокол № ____ от «____» _____ 2023 г.

Заведующий кафедрой