

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)

Факультет психологии



УТВЕРЖДАЮ

Декан факультета психологии

Д.Ю. Баланёв

«03» « сентября » 2021 г.

**Рабочая программа дисциплины**  
Основы компьютерного дизайна: практикум

Закреплена за кафедрой Учебный план	<i>социальных коммуникаций 42.03.01 Реклама и связи с общественностью, профиль "Работа с социальными медиа"</i>
Форма обучения Общая трудоёмкость	<i>Очно-заочная 4 зач.ед.</i>
Часов по учебному плану в том числе:	<i>144 час.</i>
аудиторная контактная работа	<i>14.95 час.</i>
самостоятельная работа	<i>129.05 час.</i>
Вид(ы) контроля в семестрах <i>зачет с оценкой</i>	<i>5 семестр</i>

Программу составил: Е. Н. Винокурова, лаборант лаборатории гуманитарных новомедийных технологий ФП НИ ТГУ

Рецензент: И. П. Кужелева-Саган, д. филос. н., профессор, заведующая кафедрой социальных коммуникаций факультета психологии НИ ТГУ

Рабочая программа дисциплины «Основы компьютерного дизайна: практикум» разработана в соответствии с СУОС НИ ТГУ: *самостоятельно устанавливаемый образовательный стандарт НИ ТГУ по направлению подготовки 42.03.01. «Реклама и связи с общественностью» (утвержден Ученым советом НИ ТГУ, протокол от 25.02.2019 г. №2)*

Рабочая программа одобрена на заседании учебно-методической комиссии факультета психологии НИ ТГУ

Протокол №1 от 09.09.2019

**Цель освоения дисциплины** «Основы компьютерного дизайна: практикум» состоит в формировании у студентов базовых компетенций в области компьютерного дизайна, необходимых для профессиональной деятельности в PR и рекламе, и навыков использования различных графических редакторов при решении дизайн-задач в рамках профессиональной деятельности.

### 1. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Основы компьютерного дизайна: практикум» входит в профессиональный цикл ОПОП бакалавриата, в часть, формируемую участниками образовательных отношений, и является дисциплиной по выбору студента.

Курс «Основы компьютерного дизайна: практикум» формирует заявленные компетенции в интеграции со следующими дисциплинами и практиками ОПОП: «Дизайн в PR и рекламе», «Учебная практика», «Профессионально-ознакомительная (проектно-технологическая) практика» (ИПК-4.2).

Результаты обучения по данной дисциплине являются пререквизитами успешной подготовки к сдаче и сдаче государственного междисциплинарного экзамена, а также к процедуре защиты и защиты выпускной квалификационной работы.

### 2. Компетенции и результаты обучения, формируемые в результате освоения дисциплины

Таблица 1

Компетенция	Индикатор компетенции	Код и наименование результатов обучения (планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций)
<b>ПК-4</b> Способность работать с текстовыми и графическими редакторами, с агрегаторами новостей, электронными подписками и т.д.	<b>ИПК-4.2</b> Способен использовать различные графические редакторы при решении задач профессиональной деятельности	РО-ИПК-4.2.1 Способен применять в профессиональной деятельности основы теории и методы графического дизайна;
		РО-ИПК-4.2.2 Владеет графическими инструментами создания брендинговых, рекламных и PR-материалов, а также демонстрирует навыки работы в графических редакторах для создания брендинговых, рекламных и PR-материалов;
		РО-ИПК-4.2.3 Способен с помощью графических редакторов создавать дизайн-проекты в профессиональной сфере с целью их дальнейшего размещения в пространстве новых медиа.

### 3. Структура и содержание дисциплины

#### 3.1. Структура и трудоемкость видов учебной работы по дисциплине

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетные единицы, 144 часа.

Таблица 2

Вид учебной работы	Трудоемкость в академических часах	
	5 семестр	
<b>Общая трудоемкость</b>		144
<b>Контактная работа:</b>	<b>5</b>	<b>14.95</b>
Лекции (Л):	5	
Практические занятия (ПЗ)	5	
Лабораторные работы (ЛР)	5	
Семинарские занятия (СЗ)	5	
Групповые консультации	5	
Индивидуальные консультации	5	
Промежуточная аттестация	5	
<b>Самостоятельная работа обучающегося:</b>	<b>5</b>	<b>129.05</b>
- изучение учебного материала, публикаций, кейсов, интернет-ресурсов	5	
- подготовка к практическим занятиям	5	
- выполнение итогового проекта	5	
<b>Вид промежуточной аттестации</b>	<b>5</b>	<b>зачет с оценкой</b>

### 3.2. Содержание и трудоемкость разделов дисциплины

Таблица 3

Код занятия	Наименование разделов и тем и их содержание	Вид учебной работы, занятий, контроля	Семестр	Часы в электронной форме	Всего (час.)	Код (ы) результата(ов) обучения
<b>Раздел 1. Основы проектной графики</b>						
1.1.	<b>Основы проектной графики:</b> понятие проектной графики; общая характеристика; место проектной графики в дизайне; основные функции проектной графики; алгоритм разработки проектной графики.	Лекции	5			РО-ИПК-4.2.1
1.2.	<b>Культура проектной графики. Графические приемы передачи фактуры и текстуры материала:</b> культура проектной графики; понятия фактуры и текстуры; основные приемы передачи фактуры и текстуры.	Лекции	5			РО-ИПК-4.2.1; РО-ИПК-4.2.2
1.3.	<b>Геометрические построения и изображение объектов трехмерного пространства. Перспектива как способ наглядного изображения объектов дизайна:</b> правила перспективы; построение и изображение объектов трехмерного пространства.	Лекции	5			РО-ИПК-4.2.1; РО-ИПК-4.2.2; РО-ИПК-4.2.3
	<b>Изучение учебного материала, публикаций, кейсов, интернет-ресурсов</b>	СРС	5			РО-ИПК-4.2.1
	<b>Подготовка к практическим занятиям</b>	СРС	5			РО-ИПК-4.2.1; РО-ИПК-4.2.2
<b>Раздел 2. Основы компьютерного дизайна и графики</b>						
2.1.; 2.2.	<b>Программные средства двумерной векторной графики. Навыки работы с объектами:</b> понятие векторной графики; отличия векторной графики от растровой графики; основные графические редакторы; векторные редакторы; основы работы с векторными объектами в графических редакторах.	Лекции	5			РО-ИПК-4.2.1
2.3.	<b>Создание и редактирование контуров:</b> особенности создания контуров изображения в векторе.	Лекции	5			РО-ИПК-4.2.1; РО-ИПК-4.2.2; РО-ИПК-4.2.3
2.4.	<b>Сложные заливки контуров. Разработка колористического и композиционного решения:</b> особенности заливки контуров; колористика и композиция.	Практические занятия	5			РО-ИПК-4.2.1; РО-ИПК-4.2.2; РО-ИПК-4.2.3

2.5.	<b>Разработка фирменного стиля. Подбор цветов и шрифтов:</b> понятие фирменного стиля; основные элементы фирменного стиля и их общая характеристика; носители фирменного стиля; этапы создания фирменного стиля; алгоритм выбора фирменных цветов; цветовой круг Иттена как инструмент выбора фирменных цветов; алгоритм выбора фирменных шрифтов; особенности фирменных шрифтов.	Практические занятия	5			РО-ИПК-4.2.3
2.6.; 2.7.	<b>Разработка фирменного стиля. Проектирование логотипа:</b> основные виды логотипов; основные этапы проектирования логотипа и их общая характеристика.	Практические занятия	5			РО-ИПК-4.2.3
2.8.	<b>Композиционная организация проектов печатной продукции</b>	Лекции	5			РО-ИПК-4.2.1; РО-ИПК-4.2.2; РО-ИПК-4.2.3
2.9.; 2.10.	<b>Эффекты в двухмерной векторной среде. Особенности разработки иллюстраций:</b> основные эффекты; особенности разработки иллюстрации.	Лекции	5			РО-ИПК-4.2.1; РО-ИПК-4.2.2; РО-ИПК-4.2.3
2.11.; 2.12	<b>Разработка векторной иллюстрации в фирменном стиле:</b> особенности разработки векторных иллюстраций в фирменном стиле.	Практические занятия	5			РО-ИПК-4.2.3
2.13.	<b>Верстка многостраничного печатного издания:</b> особенности верстки многостраничного печатного издания; использование графических редакторов верстки многостраничного печатного издания.	Лекции	5			РО-ИПК-4.2.1; РО-ИПК-4.2.2; РО-ИПК-4.2.3
2.14.; 2.15.	<b>Верстка многостраничного печатного издания в фирменном стиле:</b> специфика верстки многостраничного печатного издания в фирменном стиле.	Практические занятия	5			РО-ИПК-4.2.3
2.16.	<b>Допечатная подготовка макета:</b> специфика допечатной подготовки макета иллюстрации и многостраничного печатного издания.	Практические занятия	5			РО-ИПК-4.2.1; РО-ИПК-4.2.2; РО-ИПК-4.2.3
	<b>Изучение учебного материала, публикаций, кейсов, интернет-ресурсов</b>	СРС	5			РО-ИПК-4.2.1
	<b>Подготовка к практическим занятиям</b>	СРС	5			РО-ИПК-4.2.1; РО-ИПК-4.2.2
	<b>Выполнение итогового проекта</b>	СРС	5			РО-ИПК-4.2.1; РО-ИПК-4.2.2; РО-ИПК-4.2.3
2.17.; 2.18.; 2.19.	<b>Презентация и обсуждение итоговых проектов</b>	Практические занятия	5			РО-ИПК-4.2.1; РО-ИПК-4.2.2; РО-ИПК-4.2.3
	<b>Промежуточная аттестация (зачет с оценкой)</b>		5			РО-ИПК-4.2.1; РО-ИПК-4.2.2; РО-ИПК-4.2.3

#### **4. Образовательные технологии, учебно-методическое и информационное обеспечение для освоения дисциплины**

Условием эффективного усвоения содержания курса «Основы компьютерного дизайна: практикум» и формирования соответствующих знаний является обязательное сочетание лекционных занятий с практическими занятиями, на которых формируются обозначенные выше компетенции.

Лекционные занятия чередуются с практическими занятиями, на которых знаниевый компонент компетенции обучающегося дополняется умениями и навыками использовать теоретические знания для решения практических коммуникационных и дизайн-задач.

При изучении данной дисциплины, кроме такой традиционной образовательной технологии как «лекция с элементами беседы», рекомендуется использовать:

- Метод проектной деятельности, направленный на развитие компетенций обучающихся в области планирования, аналитики и разработки дизайнерских решений, на формирование навыков командной работы и творческого проектирования. Публичная защита проекта позволяет слушателям отрабатывать навыки устной и электронной презентации результатов своей работы. В процессе таких занятий происходит более глубокое осознание важности не только содержания и результатов такой работы, но формы их подачи (презентации).

- Технологию – «кейс-стади», представляющую собой изучение реальных проектов в сфере дизайна в PR и рекламе, которая позволяет подготовить соответствующие аналитические и прогнозные обзоры, тренды, заключения.

Удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах, должен составлять не менее 60% аудиторных занятий.

Самостоятельная работа студента в рамках дисциплины предполагает следующие виды работ: выполнение проекта и подготовка доклада и презентации (внеаудиторная) для его публичной защиты (аудиторная), выполнение контрольных заданий (аудиторная и внеаудиторная), изучение учебного материала, публикаций, кейсов и интернет-ресурсов (внеаудиторная), предложенных преподавателем, подготовка к практическим занятиям (внеаудиторная).

По итогам посещения лекционных и практических занятий, выполнения практических заданий (см. ФОС) обучающийся допускается к зачету с оценкой. Процедура промежуточной аттестации по дисциплине в форме зачета с оценкой предполагает подготовку обучающегося по вопросам, отражающим основные темы курса (см. ФОС), устный ответ преподавателю на вопросы, попавшиеся в билете.

##### ***4.1. Литература и учебно-методическое обеспечение***

В период обучения студентам должны быть доступны такие учебно-методические материалы, как программа дисциплины «Основы компьютерного дизайна: практикум» и электронные презентации основного содержания дисциплины.

Контрольные вопросы и задания для проведения текущего контроля, а также для проведения промежуточной аттестации – *зачета с оценкой*, - см в документе «Фонд оценочных средств для изучения учебной дисциплины «Основы компьютерного дизайна: практикум»; также должно осуществляться электронное сопровождение курса в системе Moodle.

##### **А) Основная литература:**

1. Курушин В.Д. Дизайн и реклама: от теории к практике – М: Издательство "ДМК Пресс», 2017 – 308 с. [Электронный ресурс]. URL: <http://chamo.lib.tsu.ru/lib/item?id=chamo:585459&theme=system>

2. Курушин В.Д. Графический дизайн и реклама. – М: Издательство "ДМК Пресс", 2008. – 272 с. [Электронный ресурс]. URL: <http://chamo.lib.tsu.ru/lib/item?id=chamo:592198&theme=system>
3. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2018. — 249 с. — (Университеты России). — ISBN 978-5-534-07466-6. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.biblio-online.ru/bcode/423119>
4. Романычева Э.Т., Яцюк О.Г. Дизайн и реклама. Компьютерные технологии: Справочное и практическое руководство. – М: Издательство "ДМК Пресс», 2006. – 432 с. [Электронный ресурс]. URL: <http://chamo.lib.tsu.ru/lib/item?id=chamo:592197&theme=system>

**Б) Дополнительная литература:**

1. Асанкожоева Ж. М., Бундова Е. С., Жоров Ю. В. Особенности формирования логотипа города в контексте символического содержания графических образов / – Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение 2018 № 29. С. 23-31. [Электронный ресурс]. URL: <http://chamo.lib.tsu.ru/lib/item?id=chamo:623907&theme=system>
2. Буковецкая О.А. Дизайн текста: шрифт, эффекты, цвет. – М: Издательство "ДМК Пресс", 2006. – 278 с. [Электронный ресурс]. URL: <http://chamo.lib.tsu.ru/lib/item?id=chamo:592196&theme=system>
3. Визуальные коммуникации в новых медиа: эффекты, возможности, риски : междисциплинарный подход : материалы [V] Международной научно-практической Интернет-конференции Connect-Universum-2014, 20-22 мая 2014 / [науч. ред. Г. А. Окушова ; редкол. И. П. Кужелева-Саган, И. В. Гужова, Е. В. Полянская ; Том. гос. ун-т, Каф. соц. коммуникаций]. - Томск : Издательский Дом Томского государственного университета, 2015. URL: <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Repository/vtls:000512508>
4. Деточенко Л. С., Лобко В. В., Межеричкая Н. В. Визуальные коммуникации в рекламе и дизайне – под ред. В. О. Пигулевского, А. В. Овруцкого – М: Харьков: Гуманитарный центр, 2015 – 430 с. [Электронный ресурс]. URL: <http://chamo.lib.tsu.ru/lib/item?id=chamo:504645&theme=system>
5. Кузвесова, Н. Л. История дизайна: от викторианского стиля до ар-деко : учебное пособие для среднего профессионального образования / Н. Л. Кузвесова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2018. — 202 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-06566-4. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.biblio-online.ru/bcode/412054>
6. Пигулевский В.О. История дизайна. Вещи и бренды [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Пигулевский В.О., Стефаненко А.С.— Электрон. текстовые данные.— Саратов: Вузовское образование, 2018.— 235 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/75952.html>.— ЭБС «IPRbooks»
7. Романычева Э.Т., Яцюк О.Г. Дизайн и реклама. Компьютерные технологии: Справочное и практическое руководство. – М: Издательство "ДМК Пресс», 2006. –



- 432 с. [Электронный ресурс]. URL:  
<http://chamo.lib.tsu.ru/lib/item?id=chamo:592197&theme=system>
8. Спичева Д. И. Графический дизайн как фактор эффективности современных имиджевых технологий / Д. И. Спичева // Визуальные коммуникации в новых медиа: эффекты, возможности, риски : междисциплинарный подход : материалы Международной научно-практической Интернет-конференции Connect-Universum-2014, 20-22 мая 2014. Томск, 2015. С. 212-215. URL:  
<http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Repository/vtls:000518937>
  9. Спичева Д. И. Факторы эффективности цифрового имиджа как социально-технологического феномена / Д. И. Спичева // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. 2013. № 8, ч. 2. С. 175-178. URL:  
<http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Repository/vtls:000462231>
  10. Терри Ли Стоун, Син Адамс, Норин Мориока Дизайн цвета. Практикум : практическое руководство по применению цвета в графическом дизайне – М. РИП-Холдинг, 2006. – 240 с. [Электронный ресурс]. URL:  
<http://chamo.lib.tsu.ru/lib/item?id=chamo:564409&theme=system>

#### **4.2. Базы данных и информационно-справочные системы, в том числе зарубежные**

1. Онлайн-платформа для демонстрации работ в области дизайна - <https://www.behance.net/>
2. Сайт со шрифтами – <https://www.dafont.com/>
3. Сайт, определяющий цвета на фотографии - <https://www.degraeve.com/color-palette/>
4. Статьи по истории дизайна - <http://designhistory.ru/>
5. Российский сайт, посвященный дизайну - <http://sreda.boom.ru>
6. Сайт Британского музея дизайна - <http://designmuseum.org>
7. Портал для дизайнеров – [https://design-mate.ru/#popup\\_close](https://design-mate.ru/#popup_close)
8. Статьи о дизайне логотипов – <https://www.logodesignlove.com/>
9. Сайт с логотипами и визуальной айдентикой для вдохновения - <https://logopond.com/>
12. Музей\Архив Баухауз - <http://www.bauhaus.de>
13. Арт-каталог - <http://www.art-catalog.ru>
14. Сайт, посвященный Анри ван де Вельде - <http://www.henry-van-de-velde.com>
15. Портал о дизайне и рекламе: <http://adme.ru>
16. Сайт с цветовыми палитрами <https://colorhunt.co/>

#### **4.3. Перечень лицензионного и программного обеспечения**

При освоении данной дисциплины используется следующее ПО:

1. Windows 7 professional 64 bit
2. Microsoft Office 2010
3. Mozilla Firefox
4. Opera
5. Google Chrome
6. 7zip
7. Adobe Photoshop CC 2017/2018/2019
8. Adobe Illustrator CC 2018/2019
9. CorelDRAW X8/ X9

#### **4.4. Оборудование и технические средства обучения**

При освоении данной дисциплины используются:

1. Компьютерный класс общего пользования с подключением к Интернет, оснащенный 15

компьютерами (для работы одной академической группы одновременно), с подключенным к ним периферийным устройствам и оборудованием.

2. Компьютерные мультимедийные проекторы во всех аудиториях, где проводятся лекционные и практические занятия; другая техника для презентаций учебного материала.

## **5. Методические указания обучающимся по освоению дисциплины**

Успешное освоение студентами содержания дисциплины «Основы компьютерного дизайна: практикум» включает в себя прослушивание лекций и участие в практических занятиях, консультации преподавателя в течение семестра и во время сессии, самостоятельную подготовку студентов, выполнение рейтинговых заданий. Завершает изучение дисциплины сдача зачета с оценкой.

**Лекции** – одна из форм активной аудиторной работы обучающихся, требующая не просто прослушивания, но и умения кратко, схематично, последовательно и логично фиксировать основные положения, выводы, обобщения, формулировки. В конце лекции преподаватель оставляет время (5 минут) для того, чтобы обучающиеся имели возможность задать уточняющие вопросы по изучаемому материалу. Из-за недостаточного количества аудиторных часов некоторые темы не удастся осветить в полном объеме, поэтому преподаватель, по своему усмотрению, может выносить некоторые вопросы на самостоятельную работу студентов, рекомендуя ту или иную литературу. Кроме этого, для лучшего освоения материала и систематизации знаний по дисциплине, необходимо постоянно разбирать материалы лекций по конспектам, учебным пособиям и тем учебно-методическим материалам, которые размещены в электронной оболочке курса в MOODLE. В случае необходимости обращаться к преподавателю за консультацией. Активная и осознанная работа на лекциях облегчит студентам подготовку как к практическим занятиям, так и к зачету. **Практические занятия** предполагают подготовку и изучение материалов лекций, а также учебников, пособий, образовательных интернет-порталов, изучение инструментов и возможностей графических редакторов и т.п. Прочитанную литературу рекомендуется конспектировать, что позволит в дальнейшем использовать материал при подготовке итогового проекта и подготовке к зачету. Качество освоения материала студентом будет тем выше, чем шире и разнообразнее изученная им литература. На практических занятиях задания выполняются преимущественно в микро-группах, что требует умения работать в команде.

## **6. Преподавательский состав, реализующий дисциплину**

Е. Н. Винокурова, лаборант лаборатории гуманитарных новомедийных технологий ФП НИ ТГУ

**7. Язык преподавания – русский.**