

Документ подписан простой электронной подписью
 Информация о владельце:
 ФИО: Финк Анастасия Федоровна
 Должность: Проректор по учебной работе
 Дата подписания: 09.06.2026 10:28:28
 Уникальный программный ключ:
 2431bd5130e74d20a9fc74baab365dd497e3afa3

ЧОУ ВО «Тольяттинская академия управления»

Кафедра

дизайна

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе

А.Ф.Финк

28.05.2026



Б1.В.02

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Учебная дисциплина	<i>Компьютерные технологии в дизайне</i>
По направлению подготовки	<i>09.03.03 «Прикладная информатика»</i>
Профиль (программа бакалавриата)	<i>«Дизайн и разработка цифровых программных продуктов»</i>
Форма обучения	<i>Очная</i>

Программа дисциплины рассмотрена (актуализирована)

и утверждена на заседании кафедры дизайна

Протокол заседания № 9 от «18» мая 2026 г.

Заведующий кафедрой Вишневская Елена Владимировна

1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рабочая программа дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне» составлена на основании федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 09.03.03 «Прикладная информатика» (уровень бакалавриата), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации 19.09.2017 № 922 (с изменениями и дополнениями от 26.11.2020, 08.02.2021), и учебного плана направления подготовки 09.03.03 «Прикладная информатика», профиль (программа бакалавриата) «Дизайн и разработка цифровых программных продуктов».

Трудоемкость дисциплины: 3 ЗЕТ / 108 академических часов, в том числе: 44 часов контактной работы и 64 часов самостоятельной работы обучающихся.

Распределение часов дисциплины по семестрам и видам занятий (по учебному плану):

Вид учебной работы		Количество часов								
		Всего по учебному плану	Семестры							
			1	2	3	4	5	6	7	8
Контактная работа (всего):		44			44					
в том числе:										
Лекции		16			16					
Практические занятия		24			24					
Контроль самостоятельной работы (КСР)		4			4					
Самостоятельная работа (всего):		64			64					
Виды промежуточной аттестации (зачет с оценкой)		Зачет с оценкой			Зачет с оценкой					
ОБЩАЯ трудоемкость дисциплины:	Часы:	108			108					
	Зач. ед.:	3			3					

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели дисциплины - сформировать практические компетенции обучающегося в области проектирования, создания, исполнения эскизов и выполнения объектов растровой и векторной графики в дизайне.

Задачи дисциплины:

- Рассмотреть: основные современные компьютерные технологии, используемые для разработки и реализации дизайн – проекта; основные профессиональные компьютерные программы, методику, правила и способы работы в них; требования к дизайн-проекту с учетом применения в нем современных компьютерных технологий;

- Раскрыть: особенности современных информационных технологий, тенденции развития, их актуальность и значимость для решения профессиональных задач в дизайн - проекте;
- Продемонстрировать: способность выбора компьютерной программы под задачу в профессиональной деятельности, навыки работы с компьютерными профессиональными программами при разработке дизайн – проекта.

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Знания, умения и навыки, приобретенные при изучении дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне» будут востребованы при изучении дисциплин «Компьютерная графика интерфейса», «Композиция и стилистика web-сайта», в дальнейшем при прохождении производственных практик, написании выпускной квалификационной работы.

4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Результаты освоения образовательной программы (компетенции обучающихся) устанавливаются в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом по направлению подготовки и профессиональными стандартами, соответствующими профессиональной деятельности выпускников, а также на основе анализа требований работодателей, предъявляемых к выпускникам. Планируемые результаты освоения дисциплины (знания, умения, навыки) соотносятся с установленными в образовательной программе индикаторами достижения компетенций, что обеспечивает формирование у обучающихся запланированных результатов освоения образовательной программы.

Шифр и название компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-2 Способен проектировать цифровой программный продукт	ПК-2.5 Проектирует пользовательский интерфейс с учетом тенденций развития цифровых технологий	Знать: - основы работы в профессиональных графических растровых и векторных редакторах; способы дизайн-моделирования компонентов цифрового программного продукта в профессиональных графических растровых и векторных редакторах; Уметь: - решать задачи составления графических композиций при помощи компьютерных технологий в профессиональных графических растровых и векторных редакторах; Владеть: - способностью выбора компьютерной программы для осуществления дизайн-моделирования компонентов цифрового программного продукта;

		техникой исполнения графического моделирования компонентов цифрового программного продукта в
--	--	---

5. СТРУКТУРА И ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Семестр изучения: 3

Раздел, модуль	Подраздел, тема	Виды учебной работы					Промежуто чная аттестация в часах	Форма текущего контроля	Формируемые компетенции
		Контактная работа (в часах)			Самостоятельная работа				
		лекци и	практиче ские занятия	КСР	в часах	формы организации самостоятельной работы			
1 раздел. Векторные технологии	Тема 1.1 Графический редактор Adobe Illustrator	2	2		10	Изучение дополнительного теоретического материала. Подготовка к устному опросу. Выполнение практических заданий.		Проверка выполненных практических заданий	ПК-2.5
							Устный опрос		
	Тема 1.2. Построение Изображений. Действия с объектами.	2	2		10	Повторение пройденного материала. Изучение дополнительного теоретического материала. Подготовка к устному опросу. Выполнение практических заданий.		Проверка выполненных практических заданий	ПК-2.5
	Тема 1.3. Цветовые решения и варианты возможных заливок.	2	4		10				ПК-2.5
	Тема 1.4. Работа с текстом. Подготовка макета к публикации, печати.	2	4		10	Повторение пройденного материала. Изучение дополнительного теоретического материала. Подготовка к устному опросу. Выполнение практических заданий.		Устный опрос Проверка выполненных практических заданий	ПК-2.5
2 раздел. Растровые	Тема 2.1. Графический редактор Adobe Photoshop	2	2		6	Изучение дополнительного теоретического материала.		Проверка выполненных	ПК-2.5

технологии						Подготовка к устному опросу. Выполнение практических заданий.		практических заданий	
	Тема 2.2. Цветокоррекция	2	2		6			Устный опрос	ПК-2.5
	Тема 2.3. Инструменты и способы выделения	2	4		6	Изучение дополнительного теоретического материала.		Проверка выполненных практических заданий	ПК-2.5
	Тема 2.4. Коллажирование. Анимация	2	4		6	Подготовка к устному опросу. Выполнение практических заданий.			ПК-2.5
Форма промежуточной аттестации Зачет с оценкой						Подготовка к промежуточной аттестации			
Всего		16	24	4	64				
		108							

6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Раздел 1. Векторные технологии

Тема 1.1. Графический редактор Adobe Illustrator.

Векторная графика. Достоинства и недостатки векторной графики. Рабочая область, меню, инструменты.

Тема 1.2. Построение изображений. Действия с объектами

Математическое описание элементарных геометрических объектов. Прimitives: точки, линии, [сплайны](#), [кривые Безье](#), круги и окружности, многоугольники. Группировка, выравнивание, импорт и экспорт изображения. Контуры объектов, их настройка. Заливка объектов, их настройка и виды.

Тема 1.3. Цветовые решения и варианты возможных заливок

Различия в механизмах формирования цветов в RGB и CMYK моделях. Комплекс средств для снятия проблем несоответствия моделей RGB и CMYK.

Тема 1.4. Работа с текстом. Подготовка макета к публикации, печати.

Основы работы с текстом. Создание Фигурного текста (Artistic text) и Простого текста (Paragraph text). Эффекты для текста (создание тени, текст по кривой, его настройки и параметры). Системы вывода на печать. Подготовка изображения к печати.

Раздел 2. Растровые технологии

Тема 2.1. Графический редактор Adobe Photoshop.

Различия векторной и растровой графики. Понятие пиксела. Разрешающая способность раstra. Достоинства и недостатки растровой графики. Рабочая область, меню, инструменты. Работа с текстом, с маской.

Тема 2.2. Цветокоррекция.

Тоновая и цветовая коррекция изображения. Возможности цветокоррекции изображений.

Тема 2.3. Инструменты и способы выделения.

Инструменты выделения, их параметры. Способы выделения изображения и части изображения. Операции с выделенными областями.

Тема 2.4. Коллажирование и анимация.

Тоновая и цветовая коррекция изображения. Возможности цветокоррекции изображений. Виды фильтров, настройки, эффекты. Применение фильтров под определенные задачи. Алгоритм действий при создании эффектов.

7. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА ОБУЧАЮЩИХСЯ

В рамках данной учебной дисциплины обучающиеся выполняют самостоятельную внеаудиторную работу в виде повторения пройденного материала, изучения дополнительного

теоретического материала, подготовки к устному опросу, выполнения практических заданий, подготовки к промежуточной аттестации.

Самостоятельная работа может выполняться обучающимся дома или в аудиториях Академии, специально отведенных для самостоятельной работы и оснащенных необходимым техническим и программным обеспечением, доступом к ЭИОС и ЭБС. Проверка результатов выполнения практических заданий осуществляется во время часов, выделенных на контроль самостоятельной работы обучающихся (КСР).

8. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

При изучении данной дисциплины используются следующие образовательные технологии:

Тема занятия	Вид образовательной технологии	Форма проведения занятия
Тема 1.1. Графический редактор Adobe Illustrator.	Интерактивная технология	Лекция-визуализация Практическое занятие
Тема 1.2. Построение изображений. Действия с объектами	Интерактивная технология	Лекция-визуализация Практическое занятие
Тема 1.3. Цветовые решения и варианты возможных заливок	Интерактивная технология	Лекция-визуализация Практическое занятие
Тема 1.4. Работа с текстом. Подготовка к публикации, печати	Интерактивная технология	Лекция-визуализация Практическое занятие
Тема 2.1. Графический редактор Adobe Photoshop	Интерактивная технология	Лекция-визуализация Практическое занятие
Тема 2.2. Цветокоррекция	Интерактивная технология	Лекция-визуализация Практическое занятие
Тема 2.3. Инструменты и способы выделения	Интерактивная технология	Лекция-визуализация Практическое занятие
Тема 2.4. Коллажирование и анимация	Интерактивная технология	Лекция-визуализация Практическое занятие

9. ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

9.1 Формы контроля по дисциплине:

Текущий контроль. В процессе изучения учебной дисциплины обучающиеся участвуют в устных теоретических опросах, выполняют работу над докладами-эссе, выполняют практические задания, в том числе итоговое практическое задание. Результаты их выполнения являются основанием для выставления оценок текущего контроля по данной учебной дисциплине.

Выполнение всех работ является обязательным для всех обучающихся. Обучающиеся, не выполнившие в полном объеме все задания, не допускаются к сдаче зачета с оценкой, по данной учебной дисциплине.

Промежуточная аттестация. Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет с оценкой, который проводится в форме устного ответа на вопрос и просмотра всего состава практических работ, выполненных в текущем контроле и подготовке к зачету с оценкой.

Критерии выставления зачета с оценкой озвучивается преподавателем на первых занятиях по дисциплине.

9.2 Оценочные материалы (оценочные средства) для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине

Текущий контроль.

Перечень типовых практических заданий

Тема 1.1. Графический редактор Adobe Illustrator.

Цель: Изучение особенностей. Рабочая область, меню, инструменты.

Задача: Разработка графического продукта (плаката) на базе приложения Illustrator.

Технология работы:

Сделать 3 монтажные области с пропорциями 1:1.

Используя простые фигуры, градиенты и заливки сделать в этих монтажных областях формальные композиции чтобы разобраться с логикой работы слоев и инструментов в программе.

Результат практического задания:

Создание 3-х формальных композиций.

Тема 1.2 Построение изображений. Действия с объектами.

Цель: Изучение особенностей. Построение изображений. Изучение инструментов программы Illustrator: перо, фигуры, заливки. Изучение особенностей.

Действия с объектами. Группировка, выравнивание, импорт и экспорт изображения.

Задача: Разработка графического продукта (наброски логотипа) на базе приложения Illustrator.

Технология работы:

Придумать компанию, для которой будет предназначен фирменный стиль. Определить сферу деятельности и целевую аудиторию. С учетом правок сделать итоговый вариант логотипа.

Сделать 20 набросков логотипов для выбранной компании.

Результат практического задания:

Создание набросков логотипа по выбранной теме.

Тема 1.3. Цветовые решения и варианты возможных заливок.

Цель: Изучение особенностей. Работа с цветом. Цветовые модели, конвертация, палитры. Заливка и обводка

Задача: Разработка графического продукта (бесшовный паттерн) на базе приложения Illustrator.

Технология работы:

Тема определяется обучающимся индивидуально

Результат практического задания:

Создание бесшовного паттерна по выбранной теме.

Тема 1.4. Работа с текстом. Подготовка к печати.

Цель: . Изучение особенностей. Работа с текстом. На примере верстки визиток. Системы вывода на печать. Подготовка изображения к печати. Действия с объектами. Группировка, выравнивание, импорт и экспорт изображения.

Задача: Подготовить оформление для двух вариантов визиток:

- персональная визитка карточка с контактными данными сотрудника
- корпоративная визитка карточка с общей контактной информацией на базе приложения

Illustrator.

Технология работы:

Тема определяется обучающимся индивидуально

Результат практического задания:

Создание 2-х визиток.

Тема 2.1 Графический редактор Adobe Photoshop

Цель: Изучение особенностей. Рабочая область, меню, инструменты. Форматы и расширения. Работа со шрифтами.

Задача: Шрифтовой плакат для instagram.

Технология работы: Используя маску и инструмент «Текст» создать шрифтовой плакат для instagram. Размер файла 2048x2048. Разрешение 72 точки на дюйм. Палитра RGB.

Результат практического задания:

Создание шрифтового плаката для instagram.

Тема 2.2. Цветокоррекция

Цель: Изучение особенностей. Цветокоррекция изображений.

Задача: Используя инструменты цветокоррекции и коррекционные слои исправить цвета на старой фотографии.

Технология работы:

Используя инструменты цветокоррекции и коррекционные слои исправить цвета на одной из фотографий (лучше исправить обе фотографии).

Восстановить одну старую фотографию из семейного архива (в случае если нет семейной фотографии, найти любую старую испорченную фотографию в интернете и выполнить задание на ее основе).

Результат практического задания:

Реставрация старой фотографии.

Тема 2.3. Инструменты и способы выделения

Цель: Изучение особенностей. Способы выделения изображения и части изображения.

Задача: Создать рекламный баннер.

Технология работы:

При выполнении учесть следующее:

- Наличие фона на основе шайпов и векторных фигур.
- Обтравленный предмет (который рекламируем), переведенный в смарт-объект. Обтравку произвести с помощью Pen tool. Внутри смарт-объекта картинку скорректировать по цветам с помощью коррекционных слоев.

- Разместить на баннере текст с торговым предложением
- Формат баннера 1280x720

Результат практического задания:

Создание рекламного плаката по выбранной теме.

Тема 2.4. Коллажирование и анимация

Цель: Изучение особенностей. Коллажирование. Создание иллюстраций.

Задача: Иллюстрация фэнтезийного мира выполненная техникой фотобаша. Размер картинки 1920x1080.

Технология работы:

Тема определяется обучающимся индивидуально Разработать последовательно систему аналогов

Результат практического задания:

Выполнить объект-иллюстрацию фэнтезийного мира с использованием техники фотобаш (коллажирование). Заанимировать отдельные её элементы.

Промежуточная аттестация.

Список вопросов для подготовки к зачету с оценкой

1. Области применения компьютерной графики.
2. Способы представления изображений в памяти компьютера. Растровая, векторная, фрактальная графика и другие виды графики.
3. Форматы графических файлов, их характеристика
4. Цветовая модель. Типы цветовых моделей.
5. Цветовая модель RGB. Геометрическая RGB-модель. Технология формирования цвета на экране монитора.
6. Цветовая модель CMYK. Геометрическая CMYK-модель. Технология формирования цвета при печати.
7. Различие в механизмах формирования цветов в RGB и CMYK моделях. Комплекс средств для снятия проблем несоответствия моделей RGB и CMYK.
8. Цветовые профили, их месторасположение в ОС Windows, структура и содержание профиля. Механизм встраивания профилей с помощью программного обеспечения (Adobe Photoshop, CorelDraw). Настройка RGB и CMYK с помощью программного обеспечения.
9. Растровая графика. Понятие пиксела. Разрешающая способность раstra.
10. Достоинства и недостатки растровой графики.
11. Растровый графический редактор Adobe Photoshop. Инструменты рисования, их свойства и настройка.
12. Инструмент Градиент. Виды градиентов. Параметры градиентов. Создание нового градиента (редактирование существующего). Диалоговое окно Редактор градиента.
13. Растровый графический редактор Adobe Photoshop. Инструменты выделения, их параметры. Операции с выделенными областями.
14. Растровый графический редактор Adobe Photoshop. Работа с изображениями.
15. Растровый графический редактор Adobe Photoshop. Работа с текстом.
16. Растровый графический редактор Adobe Photoshop. Слои.
17. Растровый графический редактор Adobe Photoshop. Фильтры.
18. Растровый графический редактор Adobe Photoshop. Тоновая коррекция изображений.
19. Растровый графический редактор Adobe Photoshop. Цветовая коррекция изображений.
20. Растровый графический редактор Adobe Photoshop. Ретушь.
21. Растровый графический редактор Adobe Photoshop. Маски. Альфа-каналы.
22. В чем различия между форматами графических файлов JPG, GIF, BMP?
23. Как изменить яркость/контрастность, баланс цветов изображения?
24. Как откадрировать изображения в заданных пропорциях?
25. Какие способы корректировки мелких дефектов изображения (например, царапины) вы знаете?

26. Как влияет плотность точек изображения при просмотре его на экране монитора?
27. Какую плотность точек необходимо установить для подготовки изображения к печати?
28. Как изменить линейные размеры изображения (ширину и высоту в см. или пикселях)? В каком формате необходимо сохранить изображение с прозрачными областями?
29. Какие преобразования можно выполнять в режиме трансформации изображения?
30. Какие действия необходимо выполнить, чтобы вставить фрагмент одного изображения в другое изображение?
31. Как уменьшить объем сохраняемого изображения (в байтах) не меняя его линейных размеров?
32. Композиционные закономерности создания художественной фотографии.
33. Основное техническое обеспечение для создания художественной фотографии.
34. Сканирование и первичная обработка фотоматериалов.
35. Назовите известные вам форматы графических файлов.
36. Растровая и векторная графика. В чем их отличие.
37. Цветовая модель. Понятие.
38. Цветовая модель. Типы цветовых моделей.
39. Цветовая модель RGB.
40. Цветовая модель CMYK.
41. Векторная графика. Достоинства и недостатки векторной графики.
42. Векторный графический редактор Adobe Illustrator. Геометрические операции с объектами. Изменение размеров, передвижение вершин, копирование.
43. Векторный графический редактор Adobe Illustrator. Контуры объектов, их настройка. Выделение опорных точек
44. Заливка объектов, их настройка и виды.
45. Векторный графический редактор Adobe Illustrator. Основы работы с текстом.
46. Простейшие приемы работы с текстом.
47. Текст дугой.
48. Работа с пером.
49. Как изменить цвет контура и заливку нарисованного объекта?
50. Как создать градиентную заливку?
51. Как выделить объект или группу объектов? Охарактеризуйте инструменты выделения.
52. В чем разница между рисованием нескольких объектов на одном слое и на разных слоях?
53. Как создать группу объектов? Инструмент «Быстрая заливка».
54. Как создать символ?
55. Палитра «обработка контуров». Как вычесть один объект из другого.
56. Что такое Сетчатый градиент и как его настроить?
57. Как настроить линейки и установить направляющие.

58. Где можно установить «выпуск» для обреза и как его можно поменять в процессе работы над документом.
59. Как установить шрифт.
60. Технология формирования цвета на экране монитора.
61. Создание Фигурного текста (Artistic text) и Простого текста (Paragraph text).
62. Технология формирования цвета при печати.
63. Изменение размеров объектов, передвижение вершин, копирование.
64. Варианты сохранения векторных файлов.

Практическое задание на зачете с оценкой - просмотр всего состава практических работ, выполненных в ходе подготовке к зачету с оценкой и прохождения текущего контроля.

Порядок проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине для инвалидов и лиц с ОВЗ предусмотрен Положением о текущем контроле успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся.

10. РЕСУРСНАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ

Для проведения занятий лекционного типа по данной дисциплине используются учебные аудитории с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук) и учебной мебелью, лаборатория компьютерных технологий в дизайне и компьютерные классы, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза.

Для проведения занятий семинарского типа (практических занятий) по данной дисциплине используются учебные аудитории, с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук) и учебной мебелью), лаборатория компьютерных технологий в дизайне и компьютерные классы, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза.

Для самостоятельной работы обучающихся используется помещение для самостоятельной работы обучающихся, оснащенное компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза. Для проведения контроля самостоятельной работы по данной дисциплине используются учебные аудитории, с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук) учебной мебелью, лаборатория компьютерных технологий в дизайне и компьютерные классы, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза.

Для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по данной дисциплине используются учебные аудитории, с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук), и учебной мебелью, лаборатория компьютерных технологий в дизайне и компьютерные классы, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза.

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства

№ п/п	Наименование	Тип ресурса
1	(OC) Windows Офисный пакет Microsoft Visio	СЛД АО «СофтЛайн Трейд» № /131 от 10.07.2020 (бессрочно) ЛС Microsoft - Open Value Subscription для решений Education Solutions № V8265046
2	Антивирус Касперского отечественного производства	СЛД АО «СофтЛайн Трейд» № Tr000840657 от 10.02.2026 - 11.02.2028.
3	Adobe Creative Cloud: After Effects Photoshop InDesign Premiere Pro Illustrator Adobe Creative Cloud Acrobat DC (Дизайнерский пакет ПО)	СЛД ТП АО "Софтлайн Трейд" дог № Trd000708115/10 от 19.01.2022 (бессрочно)

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения

- LibreOffice- бесплатная утилита, работающая с редактором электронных таблиц, презентациями, текстовыми процессорами, редактором формул и векторными иллюстрациями;
- 7-Zip– архиватор;
- Windows Media Player- универсальный мультимедиа проигрыватель, предназначенный для воспроизведения и каталогизации вашей музыки и видео;
- K-Lite Mega Codec Pack- универсальный набор кодеков, фильтров и инструментов для воспроизведения и обработки абсолютно любых мультимедийных файлов;

- Foxit Reader - Russian высокопроизводительная и многофункциональная программа просмотра PDF-файлов, которая позволяет открывать, просматривать и распечатывать любые документы в формате PDF;
- Google Chrome - бесплатный веб-браузер;
- Сервисы Google – облачные сервисы.

В соответствии с Положением о создании специальных условий для инвалидов и лиц с ОВЗ информационно-технологическая база образовательного процесса предусматривает использование материально-технических средств с учетом различных нозологий инвалидов и лиц с ОВЗ.

11. ЛИТЕРАТУРА

11.1. Основная литература

№ п/п	Библиографическое описание	Тип	Количество в библиотеке
1.	Немцова, Т. И. Компьютерная графика и web-дизайн : учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин ; под ред. Л.Г. Гагариной. — Москва : ИНФРА-М, 2026. — 400 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс]. — (Высшее образование). - ISBN 978-5-16-021098-8. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.ru/catalog/product/2213704	учебное пособие	ЭБС Znanium

11.2. Дополнительная литература

1. Баранов, С.Н. Основы компьютерной графики : учеб. пособие / С.Н. Баранов, С.Г. Толкач. - Красноярск : Сиб. федер. ун-т, 2018. - 88 с. - ISBN 978-5-7638-3968-5. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1032167>

2. Елисеенков, Г.С. Дизайн-проектирование : учеб. пособие / Г.С. Елисеенков, Г.Ю. Мхитарян. - Кемерово : КГИК, 2016. - 150 с. - ISBN 978-5-8154-0357-4. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1041736>.
3. Ткаченко, Г. И. Компьютерная графика : учеб. пособие / Г. И. Ткаченко. – Таганрог : ЮФУ, 2016. - 93 с. - ISBN 978-5-9275-2201-9. - URL: <https://new.znanium.com/catalog/document?id=330671>.
4. Шелл, Д. Геймдизайн: Как создать игру, в которую будут играть все : практическое руководство / Д. Шелл. - Москва : Альпина Паблишер, 2026. - 640 с. - ISBN 978-5-9614-1209-3. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2235090>
5. Рыбинская, Т. А. Технологии пластического моделирования и колористических решений проектируемых изделий : учеб. пособие / Т. А. Рыбинская. - Таганрог : ЮФУ, 2016. - 167 с. - ISBN 978-5-9275-2300-9. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/999638>.
6. Лисяк, В. В. Математические основы компьютерной графики : преобразования, проекции, поверхности : учеб. пособие / В. В. Лисяк. - Ростов-на-Дону ; Таганрог : ЮФУ, 2020. - 103 с. - ISBN 978-5-9275-3490-6. - URL: <https://znanium.com/catalog/document?id=375020>
7. Пушкарева, Т. П. Компьютерный дизайн : учеб. пособие / Т. П. Пушкарева, С. А. Титова. - Красноярск : СФУ, 2020. - 192 с. - ISBN 978-5-7638-4194-7. - URL: <https://znanium.com/catalog/document?id=380429>

Периодические издания:

1. Publish [Дизайн. Верстка. Печать] : журнал. – URL: <https://eivis.ru/browse/publication/64080>.
2. Геометрия и графика : научно – методический журнал. – URL: <https://znanium.com/catalog/magazines/issues?ref=9830c955-1df0-11e4-b05e-00237dd2fde2>

11.3 Современные профессиональные базы данных, информационные справочные системы, электронные библиотечные системы:

1. Znanium: электронно-библиотечная система. – URL: <http://znanium.ru>.
2. eLIBRARY.RU: научная электронная библиотека. – URL: <https://elibrary.ru/>.
3. Цифровая библиотека IPRsmart. – URL: <https://www.iprbookshop.ru/>.
4. Консультант плюс: справочно-правовая система. – URL: <http://www.consultant.ru/> ; Т: \consultantplus\cons.exe.
5. УБД ИВИС. – URL : <https://eivis.ru/basic/details>.
6. Электронная библиотека ТАУ. – URL: <http://83.234.207.58/MarcWeb2/Default.asp>.

12. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Освоение обучающимся дисциплины предполагает посещение лекций, выполнение практических заданий, выполнение заданий для самостоятельной работы. При подготовке к лекции, и для выполнения самостоятельной работы обучающемуся необходимо прочитать материал предыдущей лекции, стремясь к пониманию всех понятий и утверждений. По дисциплине проводятся лекции-визуализации – лекции информационного характера, предполагающие объяснения преподавателя с иллюстративным изложением материала.

Освоение дисциплины предполагает выполнение практических заданий во время контактной работы с преподавателем и подготовки в часы самостоятельной работы. Выполненные практические работы сдаются на проверку преподавателю одним из следующих способов: сохранение в электронной информационно-образовательной среде, отправка преподавателю на почтовый ящик. При отправке преподавателю выполненной работы по эл.почте обучающемуся следует обеспечить личную идентификацию. Как правило, в теме или тексте письма указывается курс, ФИО обучающегося, дисциплина, тема, по которой выполнена работа. Практические работы могут быть проверены преподавателем непосредственно в аудитории. Некоторые практические задания не могут быть сделаны только в рамках выделенного объема контактной работы (в аудитории) и «доделываются» в часы самостоятельной работы и отправляются на проверку преподавателю. В начале каждого практического занятия по дисциплине проводится текущий контроль и обсуждение работ обучающихся выполненных на предыдущем занятии в аудитории и далее в ходе самостоятельной работы по изучаемой теме. Результаты проверки выполненных работ доводятся до сведения обучающегося вовремя аудиторных занятий, в часы КСР, размещаются в электронной информационно-образовательной среде.

Подготовка к лекциям с последующим участием в устном опросе, подготовка к практическим занятиям, подготовка к промежуточной аттестации предполагает: систематическое чтение конспектов лекций, учебников и источников дополнительной литературы; работу со справочниками; составление тезисов ответов на устные вопросы, решение практических задач.

Для закрепления приобретенных знаний, умений и навыков, для развития способностей к самообучению в дисциплине предусмотрена самостоятельная работа. Для выполнения самостоятельной работы по данной дисциплине в домашних условиях (за пределами Академии), обучающемуся необходим персональный компьютер (планшет) и пакет прикладных программ Microsoft Office (не ниже 10 версии). Самостоятельная работа в Академии выполняется в помещении для самостоятельной работы обучающихся, оснащенное компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза.

Консультации по выполнению самостоятельных работ, обсуждение допущенных ошибок, защита отдельных видов самостоятельных работ осуществляется во время КСР в аудитории по расписанию. Консультации преподавателя по выполнению самостоятельной работы могут осуществляться посредством асинхронного (почта, ЭИОС) и синхронного (zoom, сети) коммуникационного взаимодействия по предварительной договоренности с преподавателем. Выполняемые самостоятельные работы являются элементами текущего контроля и оцениваются преподавателем.

Формой промежуточного контроля выступает зачет, который проводится в форме устного ответа на вопрос и просмотра всего состава практических работ, в том числе итогового практического задания, выполненных в текущем контроле и подготовке к зачету с оценкой. Критерии выставления зачета с оценкой озвучиваются преподавателем на первых занятиях по дисциплине.

13. ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

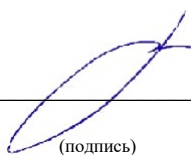
Составил:

Н.С. Карпенко, доцент


(подпись)

Заведующий кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент


(подпись)

Заведующий выпускающей кафедрой

Н.Б. Стрекалова, д.п.н., доцент


(подпись)

Директор БИК

О.В. Балакина


(подпись)

Начальник ООУП

С.В. Фирсова


(подпись)