

Частное образовательное учреждение высшего образования
"Курский институт менеджмента, экономики и бизнеса"



УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе

Н.А. Еськова

31 августа 2023 г.

Компьютерная графика

Направление подготовки 42.03.01 Реклама и связи с общественностью
Профиль «Реклама и связи с общественностью в отраслях и сферах деятельности»

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра прикладной информатики и математики**

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **6 ЗЕТ**

Часов по учебному плану	216	Виды контроля в семестрах: экзамены 5 курсовые работы 5
в том числе:		
аудиторные занятия	75,6	
самостоятельная работа	106	
часов на контроль	34,4	

Форма обучения **очно-заочная**

Часов по учебному плану	216	Виды контроля в семестрах: экзамены 5 зачеты курсовые работы 5
в том числе:		
аудиторные занятия	21,6	
самостоятельная работа	185,4	
часов на контроль	9	

Форма обучения **заочная**

Часов по учебному плану	216	Виды контроля в семестрах: экзамены 5 зачеты курсовые работы 5
в том числе:		
аудиторные занятия	20,6	
самостоятельная работа	188	
часов на контроль	7,4	

**Распределение часов дисциплины по семестрам
очное**

Семестр	5 (3.1)		Итого	
	18 4/6			
	УП	РП	УП	РП
Лекции	36	36	36	36
Практические	36	36	36	36
Контактная работа на аттестацию	1,6	1,6	1,6	1,6
Контактная работа на курсовую работу	2	2	2	2
Итого ауд.	75,6	75,6	75,6	75,6
Контактная работа	75,6	75,6	75,6	75,6
Сам. работа	106	106	106	106
Часы на контроль	34,4	34,4	34,4	34,4
Итого	216	216	216	216

**Распределение часов дисциплины по семестрам
очно-заочное**

Семестр	5 (3.1)		Итого	
	18 4/6			
	УП	РП	УП	РП
Лекции	8		8	
Практические	10		10	
Контактная работа на аттестацию	1,6		1,6	
Контактная работа на курсовую работу	2		2	
Итого ауд.	21,6		21,6	
Контактная работа	21,6		21,6	
Сам. работа	185,4		185,4	
Часы на контроль	9		9	
Итого	216		216	

**Распределение часов дисциплины по семестрам
заочное**

Семестр	5 (3.1)		Итого	
	18 4/6			
	УП	РП	УП	РП
Лекции	8		8	
Практические	10		10	
Контактная работа на аттестацию	1,6		1,6	
Контактная работа на курсовую работу	1		1	
Итого ауд.	20,6		20,6	
Контактная работа	20,6		20,6	
Сам. работа	188		188	
Часы на контроль	7,4		7,4	
Итого	216		216	

Программу составил(и):

ст.преподаватель, Кожура Мария Анатольевна



Рецензент(ы):

*Директор рекламной-полиграфической компании
ООО «Структура печати» Гребнев Д.Е.*

Рабочая программа дисциплины

Компьютерная графика

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 42.03.01 Реклама и связи с общественностью (приказ Минобрнауки России от 08.06.2017 г. № 512)

составлена на основании учебного плана:

42.03.01 Реклама и связи с общественностью

Профиль «Реклама и связи с общественностью в отраслях и сферах деятельности»

утвержденного учёным советом вуза от 31.08.2023 протокол № 1.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Кафедра прикладной информатики и математики

Протокол от 30.08.2023 г. № 1

Срок действия программы: 2023-2024 уч.г.

Зав. кафедрой Федоров Андрей Викторович

Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году

Председатель НМС УГН(С)

__ _____ 2024 г.

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для
исполнения в 2024-2025 учебном году на заседании кафедры
Кафедра прикладной информатики и математики

Протокол от _____ 2024 г. № ____
Зав. кафедрой Федоров Андрей Викторович

Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году

Председатель НМС УГН(С)

__ _____ 2025 г.

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для
исполнения в 2025-2026 учебном году на заседании кафедры
Кафедра прикладной информатики и математики

Протокол от _____ 2025 г. № ____
Зав. кафедрой Федоров Андрей Викторович

Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году

Председатель НМС УГН(С)

__ _____ 2026 г.

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для
исполнения в 2026-2027 учебном году на заседании кафедры
Кафедра прикладной информатики и математики

Протокол от _____ 2026 г. № ____
Зав. кафедрой Федоров Андрей Викторович

Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году

Председатель НМС УГН(С)

__ _____ 2027 г.

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для
исполнения в 2027-2028 учебном году на заседании кафедры
Кафедра прикладной информатики и математики

Протокол от _____ 2027 г. № ____
Зав. кафедрой Федоров Андрей Викторович

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	изучение и практическое освоение методов и алгоритмов создания векторных изображений с целью дальнейшего использования их в профессиональной деятельности при проектировании сайтов и создании профессиональных рисованных изображений, изучение возможностей компьютерной графики в рекламных текстах.
-----	---

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Массовые коммуникации и медиапланирование
2.1.2	профессионально-ознакомительная практика
2.1.3	Учебная практика
2.1.4	Теория и практика массовой информации
2.1.5	Теория и практика рекламы
2.1.6	Информатика
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Практикум по разработке Web-страниц
2.2.2	Производственная практика
2.2.3	профессионально-творческая практика
2.2.4	Язык современной рекламы
2.2.5	Защита выпускной квалификационной работы
2.2.6	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.7	Технологии разработки и производства рекламного и PR-продукта

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**ОПК-3.1: Демонстрирует кругозор в сфере отечественного и мирового культурного процесса****Знать:**

возможности использования информационно-коммуникационные технологии при поиске информации, для решения стандартных задач

Уметь:

применять информационно-коммуникационные технологии и библиографические источники при поиске информации, для решения стандартных задач

Владеть:

навыками применения информационно-коммуникационных технологий и библиографических источников при поиске информации, для решения стандартных задач

ОПК-3.2: Учитывает достижения отечественной и мировой культуры, а также средства художественной выразительности в процессе создания текстов рекламы и связей с общественностью и (или) иных коммуникационных продуктов**Знать:**

способы решения стандартных задач разработки информационных систем на основе информационной и библиографической культуры

Уметь:

решать стандартные задачи разработки информационных систем на основе информационной и библиографической культуры

Владеть:

навыками решения стандартных задач разработки информационных систем на основе информационной и библиографической культуры

ОПК-3.3: Применяет навыки использования многообразия достижений отечественной и мировой культуры в процессе создания медиатекстов и (или) медиапродуктов, и (или) коммуникационных продуктов**Знать:**

возможности обеспечения информационной безопасности автоматизированных информационных систем

Уметь:

обеспечить информационную безопасность автоматизированных информационных систем

Владеть:
навыками обеспечения информационной безопасности автоматизированных информационных систем

ОПК-1.1: Понимает основы составления медиатекстов, и (или) медиапродуктов, и (или) коммуникационных продуктов

Знать:
основы математики, вычислительной техники и программирования

Уметь:
осуществлять математические расчеты, использовать средства программирования при решении задач

Владеть:
навыками математических расчетов и программирования

ОПК-1.2: Выявляет отличительные особенности медиатекстов, и (или) медиапродуктов, и (или) коммуникационных продуктов разных медиасегментов и платформ

Знать:
способы решения профессиональных задач с применением естественнонаучных и общеинженерных знаний и методов математического анализа и моделирования

Уметь:
решать профессиональные задачи с применением естественнонаучных и общеинженерных знаний и методов математического анализа и моделирования

Владеть:
навыками для решения профессиональных задач с применением естественно-научных и общеинженерных знаний и методов математического анализа и моделирования

ОПК-1.3: Осуществляет подготовку текстов рекламы и связей с общественностью и (или) иных коммуникационных продуктов различных жанров и форматов в соответствии с нормами русского и иностранного языков, особенностями иных знаковых систем

Знать:
способы применения на практике навыков теоретического и экспериментального исследования объектов профессиональной деятельности

Уметь:
использовать на практике навыки теоретического и экспериментального исследования объектов профессиональной деятельности

Владеть:
навыками теоретического и экспериментального исследования объектов профессиональной деятельности

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен

3.1	Знать:
3.1.1	• виды компьютерной графики;
3.1.2	• методы обработки графических изображений;
3.1.3	• основные приемы редактирования и создания графических изображений.
3.1.4	• Архетипы и системы визуального восприятия. Возможности применения архетипов в рекламе
3.2	Уметь:
3.2.1	• создавать и редактировать векторные изображения в редакторе Corel Draw
3.2.2	• правильно применять цвет и шрифт как часть графики в рекламных текстах, использовать спецэффекты
3.3	Владеть:
3.3.1	• методами и технологиями создания рисованных изображений
3.3.2	• методами анализа рекламного текста на основе архетипов К.Г. Юнга

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Инте ракт.	Примечание
	Раздел 1. Основные понятия компьютерной графики в рекламе						
1.1	История развития компьютерной графики /Лек/	5	4	ОПК-3.1		0	

1.2	Рекламный текст и его графические возможности /Лек/	5	4	ОПК-1.1 ОПК-3.1		0	
1.3	Рекламный текст и его графические возможности /Пр/	5	2	ОПК-1.1 ОПК-1.2		0	
1.4	Рекламный текст и его графические возможности /Ср/	5	4	ОПК-1.1		0	
1.5	История развития компьютерной графики /Ср/	5	4	ОПК-3.1		0	
1.6	Возможности графики в рекламных текстах /Лек/	5	2	ОПК-1.1 ОПК-3.1		0	
1.7	Возможности графики в рекламных текстах /Пр/	5	2	ОПК-1.2		0	
1.8	Возможности графики в рекламных текстах /Ср/	5	6	ОПК-3.1		0	
1.9	Цвет и шрифт как часть графики в рекламных текстах /Лек/	5	4	ОПК-1.1		0	
1.10	Цвет и шрифт как часть графики в рекламных текстах /Пр/	5	2	ОПК-3.3		0	
1.11	Цвет и шрифт как часть графики в рекламных текстах /Ср/	5	6	ОПК-3.3		0	
1.12	Анализ рекламного текста на основе архетипов К.Г. Юнга /Лек/	5	3	ОПК-1.1 ОПК-3.3		0	
1.13	Анализ рекламного текста на основе архетипов К.Г. Юнга /Ср/	5	8	ОПК-3.3		0	
1.14	Архетипы и система визуального восприятия. Применение архетипов в рекламе. /Лек/	5	3	ОПК-3.1		0	
1.15	Архетипы и система визуального восприятия. Применение архетипов в рекламе. /Пр/	5	2	ОПК-3.2		0	
1.16	Архетипы и система визуального восприятия. Применение архетипов в рекламе. /Ср/	5	10	ОПК-3.2		0	
1.17	Современная трёхмерная графика. Использование 3D графики в рекламе /Лек/	5	3	ОПК-1.2		0	
1.18	Современная трёхмерная графика. Использование 3D графики в рекламе /Ср/	5	16	ОПК-3.2		0	
1.19	Экономический расчет затрат и цены рекламного продукта /Лек/	5	4	ОПК-3.2		0	
1.20	Экономический расчет затрат и цены рекламного продукта /Пр/	5	2	ОПК-3.2		0	
1.21	Экономический расчет затрат и цены рекламного продукта /Ср/	5	8	ОПК-3.2		0	
1.22	Спецэффекты и их применение /Лек/	5	2	ОПК-3.3		0	
1.23	Спецэффекты и их применение /Ср/	5	4	ОПК-3.3		0	
	Раздел 2. Принцип работы в векторном редакторе Corel Draw						
2.1	Палитры, панели инструментов. Назначения. /Лек/	5	1	ОПК-3.3		0	
2.2	Палитры, панели инструментов. Назначения. /Пр/	5	4	ОПК-3.3		0	
2.3	Палитры, панели инструментов. Назначения. /Ср/	5	4	ОПК-3.3		0	
2.4	Использование специальных эффектов векторного редактора Corel Draw /Лек/	5	2	ОПК-1.3 ОПК-3.2		0	
2.5	Использование специальных эффектов векторного редактора Corel Draw /Пр/	5	12	ОПК-1.3 ОПК-3.2		0	
2.6	Использование специальных эффектов векторного редактора Corel Draw /Ср/	5	20	ОПК-1.3 ОПК-3.3		0	

2.7	Художественные средства. Применение встроенных фильтров /Лек/	5	2	ОПК-1.3 ОПК-3.2		0	
2.8	Художественные средства. Применение встроенных фильтров /Пр/	5	6	ОПК-1.3 ОПК-3.2		0	
2.9	Художественные средства. Применение встроенных фильтров /Ср/	5	8	ОПК-1.3 ОПК-3.3		0	
2.10	Инструмент Bezier (Кривые Безье). Работа с текстом /Лек/	5	2	ОПК-1.3 ОПК-3.2		0	
2.11	Инструмент Bezier (Кривые Безье). Работа с текстом /Пр/	5	4	ОПК-1.3 ОПК-3.2		0	
2.12	Инструмент Bezier (Кривые Безье). Работа с текстом /Ср/	5	8	ОПК-1.3 ОПК-3.3		0	
2.13	Контактная работа на промежуточной аттестации (экзамен) /Катт/	5	1,6	ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3 ОПК-3.2 ОПК-3.3		0	
2.14	контроль /Экзамен/	5	34,4	ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3 ОПК-3.1 ОПК-3.2 ОПК-3.3		0	
2.15	Контроль (курсовая работа) /Ккр/	5	2	ОПК-1.1 ОПК-1.2 ОПК-1.3 ОПК-3.1 ОПК-3.2 ОПК-3.3		0	

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

5.1. Контрольные вопросы и задания

Вопросы к экзамену:

1. Основатели компьютерной графики
2. История развития компьютерной графики
3. Структура и алгоритм составления рекламного текста
4. Компонент графического текста Зачин
5. Компонент графического текста Эхо-фраза
6. Компонент графического текста ОРТ
7. Возможности графики в рекламных текстах
8. Виды использования графических средств, с целью привлечения потребителя: 1-я группа.
9. Виды использования графических средств, с целью привлечения потребителя: 2-я группа.
10. Виды использования графических средств, с целью привлечения потребителя: 3-я и 4-я группы.
11. Виды использования графических средств, с целью привлечения потребителя: 5-я и 6-я группы.
12. Шрифт как часть графики в рекламных текстах
13. Четыре модели шрифтовой интерпретации смысла
14. Цвет как часть графики в рекламных текстах
15. Символика цветов разных стран.
16. К.Г. Юнг и создание теории архетипов
17. Свойства архетипов
18. Восемь базовых архетипов
19. Применение архетипов в рекламе.
20. Архетипы в рекламе и в рекламных текстах
21. Архетипы рекламного текста на примере MacBook Air
22. Обзор программа 3d-моделирования
23. Трёхмерная графика и реклама
24. Способы создания трёхмерных сцен
25. Практическое использование возможностей трёхмерной графики для решения рекламных задач. Социальный плакат
26. Практическое использование возможностей трёхмерной графики для решения рекламных задач. Презентация фирменного стиля
27. Практическое использование возможностей трёхмерной графики для решения рекламных задач. Проектирование рекламного выставочного стенда.
28. Экономический расчет затрат и цены рекламного продукта. Организационно-правовая форма исполнителя
29. Определение стоимости рекламного продукта
30. Определение эффективности рекламного продукта
31. История создания спецэффектов
32. Изменение частоты киносъёмки
33. Комбинированная съёмка
34. Применение спецэффектов в кинематографе
35. Тренды в компьютерной графике
36. Векторный редактор Corel Draw. Структура экрана.
37. Векторный редактор Corel Draw. Назовите способы выделения объектов? Как изобразить автофигуру, какие свойства можно применить к стандартным фигурам?
38. Векторный редактор Corel Draw. Копирование и клонирование объектов
39. Векторный редактор Corel Draw. Виды специальных эффектов.
40. Векторный редактор Corel Draw. Применение специальных эффектов Имитация перспективы

41. Векторный редактор Corel Draw. Применение специальных эффектов. Эффект PowerClip
42. Векторный редактор Corel Draw. Художественные средства. Применение встроенных фильтров.
5.2. Темы письменных работ
Примерный перечень тем курсового проектирования по дисциплине «Компьютерная графика»
1. Предприятие Хладокомбинат (на примере тортов мороженого).
2. Косметическое предприятие по изготовлению серии кремов.
3. Консервный завод (на примере выпуска соков)
4. Авиакомпания (организация туристических перелетов).
5. Обувная фабрика
6. Компьютерная фирма, разрабатывающая ПО офисных приложений.
7. Фабрика елочных игрушек
8. Молочный завод
9. Фабрика детских товаров (на примере приборов для детского питания)
10. Фабрика детских товаров (на примере предметов гигиены)
11. Химический завод
12. Горно-обогажительный завод
13. Фабрика верхней одежды
14. Кондитерская фабрика
15. Предприятие автопрома
16. Фармацевтическое предприятие (на примере косметических средств)
17. Фабрика по изготовлению и упаковке кофе и чая.
18. Химический завод по изготовлению синтетических средств (мыло, порошок и т.д.).
19. Завод по изготовлению газированных напитков.
20. Завод пластмасс.
5.3. Фонд оценочных средств
Оценочные материалы для текущего контроля, промежуточной аттестации и самостоятельной работы рассмотрены и одобрены на заседании кафедры от « 31 » 08 2023 г. протокол № 1, являются приложением к рабочей программе
5.4. Перечень видов оценочных средств
практические задания, опрос

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
6.1. Рекомендуемая литература	
6.3.1 Перечень программного обеспечения	
6.3.1.1	Windows 7 (операционная система, договор № 48509295 от 17.05. 2011)
6.3.1.2	LibreOffice (кроссплатформенный, свободно распространяемый офисный пакет с открытым исходным кодом, открытое ПО)
6.3.1.3	Inkscape (свободно распространяемый векторный графический редактор, открытое ПО)
6.3.2 Перечень информационных справочных систем	
6.3.2.1	Электронно-библиотечная система Znanium.com, база данных,

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
7.1	Учебная аудитория для проведения занятий лекционного и семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации
7.2	Столы компьютерные; стулья; персональные компьютеры AMD Ryzen 5 3400G/250GB, огнетушители, сплит-система, рециркулятор бактерицидный, проектор Epson EB-X400, выдвижной экран, доска маркерная 3-х створчатая, доска маркерная передвижная, интерактивная панель Geckotouch Interactive IP86GT-C

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
Работа над понятиями	
1. Знать термин.	
2. Выделить главное в понятии.	
3. Выучить определение.	
4. Уметь использовать понятие в различных формах ответа.	
9.2. Запись лекции	
1. Настроиться на запись лекции (состояние внутренней готовности, установка).	
2. Соблюдать единый орфографический режим:	
а) записать дату, тему, план, рекомендованную литературу;	
б) вести запись с полями;	
в) выделять главное, существенное (подчеркивая, абзацы, цвет, пометки на полях и т.д.).	
3. Запись вести сжато, но без искажения содержания.	
4. Выделять основные понятия, определения, схемы, факты, сведения, статистические данные.	
9.3. Работа с источником информации:	

1. Познакомиться в целом с содержанием источника информации:

- а) чтение аннотации источника;
- б) чтение вступительной статьи;
- в) просмотривание оглавления;
- г) чтение источника с выделением основных проблем и выводов;
- д) работа со словарем с целью выяснения значений понятий.

2. Составить план темы:

- а) выделить логически законченные части;
- б) выделить в них главное, существенное;
- в) сформулировать вопросы или пункты плана;
- г) ставить вопросы по прочитанному.

9.4. Конспектирование:

1. Определить цель конспектирования.

2. Составить план.

3. Законспектировать источник:

- а) указать автора статьи, ее название, место и год написания, страницы;
- б) составить конспект по следующим формам (по указанию преподавателя или выбору студента): 1. Цитатный план. 2. Тезисный план.

9.5. Решение прикладных задач пользователя

- 1. Выбрать инструментальные средства компьютерной графики для решения задачи
- 2. Решить задачу средствами выбранной технологии