

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Кубанский государственный университет»  
Факультет архитектуры и дизайна

УТВЕРЖДАЮ:  
Проректор по учебной работе,  
качеству образования – первый  
проректор

Хагуров Т.А.

подпись

«28» мая 2021 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**  
**Б1.О.17 «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА, МУЛЬТИМЕДИА И**  
**ВЕБ-ДИЗАЙН»**

Направление 54.03.01 Дизайн

Профиль «Дизайн графических комплексов, интерьера и среды»

Программа подготовки академическая

Форма обучения очная

Квалификация (степень) выпускника бакалавр

Краснодар 2021

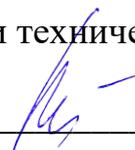
Рабочая программа дисциплины «Компьютерная графика, мультимедиа и веб-дизайн» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования (ФГОС ВО) по направлению подготовки «Дизайн» 54.03.01

Программу составил(и):

Шевякова Е.А. преподаватель кафедры дизайна, компьютерной и технической графики ФАД КубГУ



Пучкова Т.Е. доцент кафедры дизайна, компьютерной и технической ФАД КубГУ



Хлопова Е.Н. преподаватель кафедры дизайна, компьютерной и технической графики ФАД КубГУ



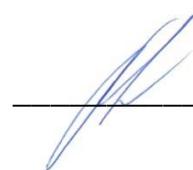
Рабочая программа дисциплины  
утверждена на заседании кафедры дизайна, компьютерной  
и технической графики, протокол № 8 от 6 апреля 2021 г.

Заведующая кафедрой (разработчика)  
Марченко М.Н., д-р пед. наук, профессор



Утверждена на заседании учебно-методической комиссии  
факультета архитектуры и дизайна, протокол № 8 от 6 апреля 2021 г.

Председатель УМК факультета архитектуры и дизайна  
Марченко М.Н., д-р пед. наук, профессор



*Рецензенты:*

Зими́на О.А.,  
зав. кафедрой дизайна костюма ФАД КубГУ,  
канд. пед. наук, доцент, председатель  
КРООО «Союз Дизайнеров России»

Каримов А.Э.,  
генеральный директор ООО «СК Стелс»



## 1 Цели и задачи изучения дисциплины (модуля)

**1.1 Целью** изучения дисциплины является овладение студентами прочными знаниями в области компьютерных технологий в сфере 2d, 3d, веб-дизайна, и мультимедиа, формирование у студентов способности решать творческие профессиональные задачи с применением инструментария компьютерного моделирования в графических редакторах. Навыки компьютерного моделирования и умение совмещать возможности аудиовизуальной техники представляют важный элемент профессионального мастерства дизайнера. Знание основ компьютерной графики, мультимедиа и веб-дизайна, инструментального арсенала графических редакторов, обладание навыками моделирования формы в виртуальной среде, умение быстро и точно решать сложные пластические задачи, убедительно и эффектно представлять проектные материалы, создавать интерактивное взаимодействие с компьютером формирует необходимые профессиональные компетенции выпускника-бакалавра.

### 1.2 Задачи дисциплины:

- изучить принципы работы информационных технологий, современного программного обеспечения;
- научиться применять современные информационно-коммуникационные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике;
- осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий;
- формировать представление об основах компьютерной графики;
- изучить основные термины и понятия в работе с программным обеспечением;
- изучить типологии программного обеспечения;
- изучить базовые алгоритмы работы в графических редакторах;
- освоить инструментарии векторного графического редактора Corel Draw;
- освоить инструментарии векторного графического редактора Adobe Illustrator;
- освоить инструментарии растрового графического редактора Adobe Photoshop;
- освоить практические умения и навыки создания проектов в среде вебдизайна;
- освоить инструментарии графического 3d-редактора 3D Studio Max;
- сформировать базовые знания, лежащие в основе подготовки мультимедиа данных, в том числе заложить основы обработки растровой и векторной графики и анимации с использованием прикладных пакетов.

### 1.3 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Компьютерная графика, мультимедиа и веб-дизайн» относится к обязательной части Блока 1 "Дисциплины (модули)" учебного плана.

**Последующие дисциплины:** «Дизайн-проектирование», «Типографика и шрифт», «Композиция и проектная графика», «Графический и коммуникативный дизайн в среде».

### 1.4 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

| Код и наименование индикатора*   | Результаты обучения по дисциплине  |
|--|--|
| <b>ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности</b> |  |
| ИОПК-6.1. Понимает принципы работы информационных технологий, современного программного обеспечения.   | <b>Знает:</b> принципы работы современных информационных технологий, особенности работы современного программного обеспечения. |

| Код и наименование индикатора*   | Результаты обучения по дисциплине   |
|--|---|
|  | <b>Умеет:</b> эффективно и грамотно работать с информационными технологиями современного программного обеспечения.  |
|  | <b>Владеет:</b> способами профессиональной работы с информационными технологиями, различного современного программного обеспечения.   |
| ИОПК-6.2 Применяет современные информационно-коммуникационные технологии, программные средства обработки информации при решении задач профессиональной деятельности. | <b>Знает:</b> современные информационно-коммуникационные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике.   |
|  | <b>Умеет:</b> грамотно и профессионально применять современные информационно-коммуникационные технологии, программные средства обработки информации для решения задач профессиональной деятельности.                                |
|  | <b>Владеет:</b> способами и методами профессионального применения современных информационно-коммуникационных технологий, программных средств обработки информации в рамках обучения данному предмету и в профессиональной практике. |

Результаты обучения по дисциплине достигаются в рамках осуществления всех видов контактной и самостоятельной работы обучающихся в соответствии с утвержденным учебным планом.

Индикаторы достижения компетенций считаются сформированными при достижении соответствующих им результатов обучения.

## 2. Структура и содержание дисциплины

### 2.1 Распределение трудоёмкости дисциплины по видам работ

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 11 зачетных единиц (396 часов), их распределение по видам работ представлено в таблице

| Виды работ                                  | Всего часов                          | Семестры (часы)  |                  |                  |                  |             |
|---|--------------------------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|-------------|
|   |                                      | 1 семестр (часы) | 2 семестр (часы) | 3 семестр (часы) | 4 семестр (часы) |             |
| <b>Контактная работа, в том числе:</b>      | <b>187,1</b>                         | <b>68,3</b>      | <b>28,3</b>      | <b>34,2</b>      | <b>56,3</b>      |             |
| <b>Аудиторные занятия (всего):</b>          |                                      |                  |                  |                  |                  |             |
| занятия лекционного типа                    | -                                    | -                | -                | -                | -                |             |
| лабораторные занятия                        | 186                                  | 68               | 28               | 34               | 56               |             |
| практические занятия                        | -                                    | -                | -                | -                | -                |             |
| семинарские занятия                         | -                                    | -                | -                | -                | -                |             |
| <b>Иная контактная работа:</b>              |                                      |                  |                  |                  |                  |             |
| Контроль самостоятельной работы (КСР)       | -                                    | -                | -                | -                | -                |             |
| Промежуточная аттестация (ИКР)              | 1,1                                  | 0,3              | 0,3              | 0,2              | 0,3              |             |
| <b>Самостоятельная работа, в том числе:</b> | <b>110,8</b>                         | <b>4</b>         | <b>17</b>        | <b>73,8</b>      | <b>16</b>        |             |
| Выполнение индивидуальных заданий           | 62                                   | 2                | 8                | 42               | 10               |             |
| Проработка учебного материала               | 19                                   | 1                | 6                | 8                | 4                |             |
| Подготовка к текущему контролю              | 29,8                                 | 1                | 3                | 23,8             | 2                |             |
| <b>Контроль:</b>                            |                                      |                  |                  |                  |                  |             |
| Подготовка к экзамену                       | 98,1                                 | 35,7             | 26,7             | -                | 35,7             |             |
| <b>Общая трудоёмкость</b>                   | <b>час.</b>                          | <b>396</b>       | <b>108</b>       | <b>72</b>        | <b>108</b>       | <b>108</b>  |
|   | <b>в том числе контактная работа</b> | <b>187,1</b>     | <b>68,3</b>      | <b>28,3</b>      | <b>34,2</b>      | <b>56,3</b> |
|   | <b>зач. ед</b>                       | <b>11</b>        | <b>3</b>         | <b>2</b>         | <b>3</b>         | <b>3</b>    |

## 2.2 Содержание дисциплины

Распределение видов учебной работы и их трудоемкости по разделам дисциплины.  
Разделы (темы) дисциплины, изучаемые в 1-4 семестрах (1-2 курсе) (ОФО).

| №                | Наименование разделов (тем)  | Количество часов |                   |    |           |                      |
|------------------|--|------------------|-------------------|----|-----------|----------------------|
|                  |  | Всего            | Аудиторная работа |    |           | Внеаудиторная работа |
|                  |  |                  | Л                 | ПЗ | ЛР        |                      |
| <b>1 семестр</b> |  |                  |                   |    |           |                      |
| 1                | Понятия и особенности векторной графики. Знакомство с интерфейсом программы «CorelDraw»                    | 4                |                   |    | 4         |                      |
| 2                | Создание объектов, работа с примитивными формами   | 6                |                   |    | 6         |                      |
| 3                | Контур: создание и обработка   | 6                |                   |    | 6         |                      |
| 4                | Работа с цветом  | 4                |                   |    | 4         |                      |
| 5                | Оформление текста  | 6                |                   |    | 6         |                      |
| 6                | Работа со сложными формами и текстурами  | 6                |                   |    | 6         |                      |
| 7                | Создание простой векторной иллюстрации в «CorelDraw»   | 10               |                   |    | 8         | 2                    |
| 8                | Перевод растровой графики в векторную  | 6                |                   |    | 6         |                      |
| 9                | Знакомство с интерфейсом программы «Adobe Illustrator»   | 4                |                   |    | 4         |                      |
| 10               | Создание сложной векторной иллюстрации в «Adobe Illustrator»   | 12               |                   |    | 10        | 2                    |
| 11               | Работа с векторными кистями  | 8                |                   |    | 8         |                      |
|                  | <b>ИТОГО по разделам дисциплины</b>  | <b>72</b>        |                   |    | <b>68</b> | <b>4</b>             |
|                  | Контроль самостоятельной работы (КСР)  |                  |                   |    |           |                      |
|                  | Промежуточная аттестация (ИКР)   | <b>0,3</b>       |                   |    |           |                      |
|                  | Подготовка к текущему контролю   | <b>35,7</b>      |                   |    |           |                      |
|                  | Общая трудоемкость по дисциплине   | <b>108</b>       |                   |    |           |                      |
| <b>2 семестр</b> |  |                  |                   |    |           |                      |
| 1                | Понятия и особенности растровой графики. Освоение интерфейса программы «Adobe Photoshop»                   | 2                |                   |    | 2         |                      |
| 2                | Работа с цветом растровых изображений  | 3,5              |                   |    | 2         | 1,5                  |
| 3                | Инструменты быстрого ретуширования фотоизображений   | 3                |                   |    | 3         |                      |
| 4                | Инструменты и способы выделения фрагментов изображения   | 2                |                   |    | 2         |                      |
| 5                | Работа с текстом. Моделирование шрифтового эффекта   | 4                |                   |    | 2         | 2                    |
| 6                | Работа с кистями   | 4,5              |                   |    | 3         | 1,5                  |
| 7                | Перенос ручного эскиза в цифровое пространство, доработка и коррекция изображения                          | 5                |                   |    | 3         | 2                    |
| 8                | Работа с мокапами и смарт-объектами  | 2                |                   |    | 2         |                      |
| 9                | Сложная ретушь фотоизображения. Восстановление фрагментов.   | 5                |                   |    | 3         | 2                    |
| 10               | Создание фото-манипуляции, моделирование виртуальной формы   | 14               |                   |    | 6         | 8                    |
|                  | <b>ИТОГО по разделам дисциплины</b>  | <b>45</b>        |                   |    | <b>28</b> | <b>17</b>            |
|                  | Контроль самостоятельной работы (КСР)  |                  |                   |    |           |                      |
|                  | Промежуточная аттестация (ИКР)   | <b>0,3</b>       |                   |    |           |                      |
|                  | Подготовка к текущему контролю   | <b>26,7</b>      |                   |    |           |                      |
|                  | Общая трудоемкость по дисциплине   | <b>72</b>        |                   |    |           |                      |
| <b>3 семестр</b> |  |                  |                   |    |           |                      |
| 1                | Введение в программу «3D Studio Max». Рабочее окно «3D Studio Max»   | 4                |                   |    | 4         |                      |
| 2                | Методы моделирования. Создание сцены интерьера жилой комнаты. Инструментальные возможности «3D Studio Max» | 35,8             |                   |    | 12        | 23,8                 |
| 3                | Методы обработки изображения. Создание сцены интерьера жилой комнаты в «3D Studio Max»                     | 68               |                   |    | 18        | 50                   |
|                  | <b>ИТОГО по разделам дисциплины</b>  | <b>107,8</b>     |                   |    | <b>34</b> | <b>73,8</b>          |
|                  | Контроль самостоятельной работы (КСР)  |                  |                   |    |           |                      |
|                  | Промежуточная аттестация (ИКР)   | <b>0,2</b>       |                   |    |           |                      |

|           |   |             |  |           |           |
|-----------|---|-------------|--|-----------|-----------|
|           | Подготовка к текущему контролю  |             |  |           |           |
|           | Общая трудоемкость по дисциплине                                      | <b>108</b>  |  |           |           |
| 4 семестр |   |             |  |           |           |
| 1         | Основные понятия Web-дизайна. Особенности восприятия экранной графики | 6           |  | 6         |           |
| 2         | Создание оформления элементов веб-страницы                            | 28          |  | 22        | 6         |
| 3         | Дизайн-концепция веб-проекта  | 38          |  | 28        | 10        |
|           | <i>ИТОГО по разделам дисциплины</i>                                   | <b>72</b>   |  | <b>56</b> | <b>16</b> |
|           | Контроль самостоятельной работы (КСР)                                 |             |  |           |           |
|           | Промежуточная аттестация (ИКР)  | <b>0,3</b>  |  |           |           |
|           | Подготовка к текущему контролю  | <b>35,7</b> |  |           |           |
|           | Общая трудоемкость по дисциплине                                      | <b>108</b>  |  |           |           |

Примечание: Л – лекции, ПЗ – практические занятия / семинары, ЛР – лабораторные занятия, СРС – самостоятельная работа студента

### 2.3 Содержание разделов (тем) дисциплины:

#### 2.3.1 Занятия лекционного типа не предусмотрены

#### 2.3.2 Занятия семинарского типа (лабораторные работы)

| №         | Наименование раздела (темы)   | Тематика занятий/работ   | Форма текущего контроля   |
|-----------|---|--|---------------------------|
| 1 семестр |   |  |                           |
| 1         | Понятия и особенности векторной графики. Знакомство с интерфейсом программы «CorelDraw» | Компьютерная графика в применении. Графические редакторы. Графика: векторная, растровая. Программа CorelDraw: описание, основные характеристики, практическое применение. Работа с программным интерфейсом.  | Устный опрос.             |
| 2         | Создание объектов, работа с примитивными формами  | Основы работы с объектами. Графические примитивы. Выбор и трансформация объектов. Масштаб объектов. Основные приемы. Просмотр документа. Создание копий объектов. Размещение объектов. Группировка объектов. Соединение объектов. Логические операции. | Устный опрос, просмотр ЛР |
| 3         | Контур: создание и обработка  | Художественный контур: создание, обработка. Построение свободной формы. Кривые Безье. Улучшение навыков использования контуров. Настройка контура  | Устный опрос, просмотр ЛР |
| 4         | Работа с цветом   | Природа цвета. Цветовые модели. Цвета: простые, составные. Окрашивание объектов и контуров. Работа с градиентами. Прозрачность объекта.  | Устный опрос, просмотр ЛР |
| 5         | Оформление текста   | Создание и редактирование простого и фигурного текста. Помещение текста на кривую. Изменение геометрии (оболочки) текста. Создание и форматирование простого текста. Текстовые блоки. Основные навыки.   | Устный опрос, просмотр ЛР |
| 6         | Работа со сложными формами и текстурами   | Создание векторного изображения сложной формы с эффектами: перетекание, тень, оболочка. Работа с обтравочными масками.   | Устный опрос, просмотр ЛР |
| 7         | Создание простой векторной иллюстрации в «CorelDraw»                                    | Этапы и последовательность процесса создания иллюстрации. Работа с изображениями сложной формы, создание единой композиции из нескольких объектов.   | Устный опрос, просмотр ЛР |
| 8         | Перевод растровой графики в векторную   | Трассировка изображения. Доработка ранее изученными инструментами и приемами.  | Устный опрос, просмотр ЛР |
| 9         | Знакомство с интерфейсом программы «Adobe Illustrator»                                  | Программа «Adobe Illustrator»: описание, основные характеристики, практическое применение. Работа с интерфейсом, адаптация к расширенному функционалу программы.   | Устный опрос, просмотр ЛР |
| 10        | Создание сложной векторной иллюстрации в «Adobe Illustrator»                            | Применение ранее изученных векторных инструментов, приемов и эффектов для создания сложных объектов в «Adobe Illustrator». Создание единой векторной композиции из множества объектов.   | Устный опрос, просмотр ЛР |
| 11        | Работа с векторными   | Принципы работы векторной кисти. Создание набора   | Устный опрос,             |

|           |  |  |                           |
|-----------|--|--|---------------------------|
|           | кистями  | авторских кистей для создания сложных эффектов в «Adobe Illustrator».  | просмотр ЛР               |
| 2 семестр |  |  |                           |
| 1         | Понятия и особенности растровой графики. Освоение интерфейса программы «Adobe Photoshop»                   | Растровая графика. Способы обработки. Интерфейс. Панель инструментов. Слои. Моделирование формы.   | Устный опрос              |
| 2         | Работа с цветом растровых изображений  | Цветокоррекция фрагментов изображения с помощью инструмента быстрой маски.   | Устный опрос, просмотр ЛР |
| 3         | Инструменты быстрого ретуширования фотоизображений   | Ретушь и колорирование изображения. Освоение инструментов: «штамп», «лечащая кисть». Осветление/затемнение фрагментов изображения.   | Устный опрос, просмотр ЛР |
| 4         | Инструменты и способы выделения фрагментов изображения   | Работа с пером: создание и редактирование контура. Выделение с помощью цветового диапазона.  | Устный опрос, просмотр ЛР |
| 5         | Работа с текстом. Моделирование шрифтового эффекта   | Создание декоративного эффекта шрифта. Применение теней, имитация материалов, эффекты, фактуры.  | Устный опрос, просмотр ЛР |
| 6         | Работа с кистями   | Нажим и прозрачность кистей. Библиотеки кистей. Создание авторского набора цифровых растровых кистей.  | Устный опрос, просмотр ЛР |
| 7         | Перенос ручного эскиза в цифровое пространство, доработка и коррекция изображения                          | Работа с различными растровыми форматами: jpeg, png, tiff. Обрезка и подгонка изображения. Работа с «уровнями» и «кривыми».  | Устный опрос, просмотр ЛР |
| 8         | Работа с мокапами и смарт-объектами  | Нанесение авторского изображения на мокап - создание реалистичного цифрового макета. Редактирование смарт-объектов.  | Устный опрос, просмотр ЛР |
| 9         | Сложная ретушь фотоизображения. Восстановление фрагментов.   | Использование фильтра «пластика». Пошаговая ретушь кожи. Устранение дефектов изображения. Восстановление недостающих частей изображения путем копирования и редактирования фрагментов.   | Устный опрос, просмотр ЛР |
| 10        | Создание фото-манипуляции, моделирование виртуальной формы   | Создание коллажа. Интерпретация фото-изображения. Моделирование виртуальной среды с элементами предметного наполнения.   | Устный опрос, просмотр ЛР |
| 3 семестр |  |  |                           |
| 1         | Введение в программу «3D Studio Max». Рабочее окно «3D Studio Max»   | Интерфейс программы. Основные команды и операции (трансформация, клонирование, перемещение, сохранение файла.).  | Устный опрос              |
| 2         | Методы моделирования. Создание сцены интерьера жилой комнаты. Инструментальные возможности «3D Studio Max» | Стандартные примитивы. Усложненные примитивы. Создание мебели из примитивов (модульная или корпусная). Параметрические модификаторы. Создание мебели из параметрических модификаторов. Редактирование сплайнов. Сплайновые модификаторы:<br>- Lathe- вращения вокруг оси.<br>- Extrude- выдавливание.<br>- Bevel- выдавливание со скосом.<br>- Bevel Profile- выдавливание, с определенным профилем.<br>- Sweep- выгнутость.<br>Булевы операции. Лофтинг. Каркасное моделирование Edit Mesh. Каркасное моделирование Edit Poly. Nurbs-кривые и поверхности. Метод лоскутного моделирования. Cloth. | Устный опрос, просмотр ЛР |
| 3         | Методы обработки изображения. Создание сцены интерьера жилой комнаты в «3D Studio Max»                     | Редактор материалов. Работа с картами. Редактор материалов. Работа с материалами. Источники света. Работа с тенями. Установка камер. Настройка виртуализации Corona Renderer.  | Устный опрос, просмотр ЛР |

| 4 семестр |  |   |                           |
|-----------|--|---|---------------------------|
| 1         | Основные понятия Web-дизайна.              | Изучение основы веб-дизайна. Особенности восприятия экранной графики  | Устный опрос              |
| 2         | Создание оформления элементов веб-страницы | Разработка элементов оформления коммерческой страницы в социальных сетях: аватар, шапка, кнопки. Создание иконок для веб-сайта. Создание простой GIF-анимации из векторного и растрового изображений. | Устный опрос, просмотр ЛР |
| 3         | Дизайн-концепция веб-проекта               | Выполнение концептуального решения проекта веб-сайта. Поиск информации и сбор аналогов для будущего проекта. Выполнение статичного макета для разработки графических элементов сайта.                 | Устный опрос, просмотр ЛР |

Защита лабораторной работы (ЛР), выполнение курсового проекта (КП), курсовой работы (КР), расчетно-графического задания (РГЗ), написание реферата (Р), эссе (Э), коллоквиум (К), тестирование (Т) и т.д.

### 2.3.3 Курсовые работы не предусмотрены.

### 2.4 Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)

| № | Вид СРС  | Перечень учебно-методического обеспечения дисциплины по выполнению самостоятельной работы   |
|---|--|---|
| 1 | Проработка учебного (теоретического) материала | 1.Ахтямова, С.С. Программа CorelDRAW. Основные понятия и принципы работы : учебное пособие / С.С. Ахтямова, А.А. Ефремова, Р.Б. Ахтямов ; Министерство образования и науки России, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Казанский национальный исследовательский технологический университет». - Казань: Издательство КНИТУ, 2014. – 112 с. : ил. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-7882-1553-2 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <a href="http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=427713">http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=427713</a><br>2.Божко, А.Н. Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop / А.Н. Божко. - 2-е изд., испр. - М. : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. - 320 с. : ил.; То же [Электронный ресурс]. - URL: <a href="http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=428970">http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=428970</a>   |
| 2 | Выполнение индивидуальных заданий              | Божко, А.Н. Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop / А.Н. Божко. - 2-е изд., испр. - М. : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. - 320 с. : ил.; То же [Электронный ресурс]. - URL: <a href="http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=428970">http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=428970</a>   |
| 3 | Подготовка к текущему контролю                 | 1.Молочков, В.П. Работа в CorelDRAW X3 / В.П. Молочков. - 2-е изд., испр. - Москва : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. - 305 с. : схем., ил. ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <a href="http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=429072">http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=429072</a><br>2. Adobe Photoshop : учебное пособие / Т.В. Макарова ; Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Омский государственный технический университет», Минобрнауки России. - Омск : Издательство ОмГТУ, 2015. - 240 с. : ил. - Библиогр.:с. 231. - ISBN 978-5-8149-2115-4 ; То же [Электронный ресурс]. -URL: <a href="http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=443143">http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=443143</a><br>3.Трошина, Г.В. Трехмерное моделирование и анимация: учебное пособие / Г.В. Трошина. - Новосибирск : НГТУ, 2010. - 99 с. - ISBN 978-5-7782-1507-8 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <a href="http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=229305">http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=229305</a> |

Учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) предоставляются в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

Для лиц с нарушениями зрения:

- в печатной форме увеличенным шрифтом,
- в форме электронного документа,

- в форме аудиофайла,
- в печатной форме на языке Брайля.

Для лиц с нарушениями слуха:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа,
- в форме аудиофайла.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

### **3. Образовательные технологии, применяемые при освоении дисциплины (модуля)**

В соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» для реализации компетентного подхода предусмотрено использование в учебном процессе дисциплины «Компьютерная графика, мультимедиа и веб-дизайн» широкое использование активных и интерактивных форм проведения занятий.

При реализации программы дисциплины «Компьютерная графика, мультимедиа и веб-дизайн» используются различные образовательные технологии – занятия проводятся с использованием подготовленных в соответствии с темой дидактических материалов и лабораторных занятий в компьютерном классе. Самостоятельная работа студентов включает работу под руководством преподавателя (консультации и помощь при выполнении лабораторных работ и индивидуальную работу студента в компьютерном классе, зале или читальном зале КубГУ).

Для лиц с ограниченными возможностями здоровья предусмотрена организация консультаций с использованием электронной почты.

#### **1. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации**

Оценочные средства предназначены для контроля и оценки образовательных достижений обучающихся, освоивших программу учебной дисциплины «Компьютерная графика, мультимедиа и веб-дизайн».

Оценочные средства включают контрольные материалы для проведения **текущего контроля** в форме регулярного отслеживания уровня усвоения материала на аудиторных занятиях и **промежуточной аттестации** в форме зачета/экзамена.

#### **Структура оценочных средств для текущей и промежуточной аттестации**

| № п/п | Код и наименование индикатора   | Результаты обучения  | Наименование оценочного средства  |   |
|-------|---|--|---|---|
|       |   |  | Текущий контроль  | Промежуточная аттестация  |
| 1     | ИОПК-6.1 Понимает принципы работы информационных технологий, современного программного обеспечения. | Студент освоил принципы работы информационных технологий. Способен профессионально пользоваться современным программным обеспечением в области дизайн-проектирования | Просмотр качества и уровня учебных и творческих работ. Дискуссия с целью выяснения объема знаний студента по определённому разделу, теме, проблеме изучаемой дисциплины. Самоконтроль, осуществляемый студентом в процессе изучения дисциплины. | Коллективный просмотр преподавателями кафедры выполненных студентом работ. На просмотре оценивается: качество выполненных работ; наличие всех заданий и полнота их выполнения; гармоничность и образность созданных композиций. |

|   |  |   |   |  |
|---|--|---|---|--|
| 2 | ИОПК-6.2 Применяет современные информационно-коммуникационные технологии, программные средства обработки информации при решении задач профессиональной деятельности. | Студент грамотно применяет современные информационно-коммуникационные технологии. Владеет средствами графической обработки информации при решении задач профессиональной деятельности | Просмотр качества и уровня учебных и творческих работ. Дискуссия с целью выяснения объема знаний студента по определенному разделу, теме, проблеме изучаемой дисциплины. Самоконтроль, осуществляемый студентом в процессе изучения дисциплины. | Коллективный просмотр преподавателями кафедры выполненных студентом работ. На просмотре оценивается: качество выполненных работ; наличие всех заданий и полнота их выполнения; гармоничность и образность созданных композиций; грамотность презентации проекта в целом. |
|---|--|---|---|--|

**Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы:** регулярное отслеживание уровня усвоения материала на аудиторных занятиях, просмотр выполняемых работ в течение семестра, самоконтроль осуществляемый студентом в процессе изучения дисциплины.

#### **Зачетно-экзаменационные материалы для промежуточной аттестации:**

Форма контроля успеваемости:

1, 2, 4 семестры – экзамен;

3 семестр – зачет.

#### **Критерии оценивания результатов обучения**

| Оценка                                   | Критерии оценки<br>(по результатам просмотров творческих работ)   |
|--|---|
| Высокий уровень «5»<br>(отлично)         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- На просмотре студент показывает профессиональные способности эффективно и грамотно работать с информационными технологиями, современного программного обеспечения.</li> <li>- Владеет способами и методами профессионального применения современных информационно-коммуникационных технологий, программных средств обработки информации, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике.</li> <li>- Предоставляет работы, по каждому практическому заданию, выполненные в соответствии с требованиями конкретного задания. Работы грамотно оформлены, скомпонованы и предоставлены для просмотра в творчески сформированной экспозиции, которая смотрится целостно и гармонично.</li> </ul> |
| Средний уровень «4»<br>(хорошо)          | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Студент владеет методами грамотно работать с информационными технологиями, современного программного обеспечения.</li> <li>- Обладает способностью применять современные информационно-коммуникационные технологии, программных средств обработки информации, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике.</li> <li>- Предоставляет работы, по каждому практическому заданию, выполненные в соответствии с требованиями конкретного задания. Работы грамотно оформлены, скомпонованы, но сформированная экспозиция требует доработки или необходимо добиваться более высокого уровня культуры подачи.</li> </ul>   |
| Пороговый уровень «3»<br>(удовлетворите) | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Студент способен применять информационные технологии, современного программного обеспечения.</li> <li>- Знает способы применения современных информационно-коммуникационных технологий, программных средств обработки информации.</li> </ul>   |

|   |  |
|---|--|
| льно)   | - На просмотре студент предоставляет работы, по каждому практическому заданию, но уровень выполнения некоторых заданий не соответствует требованиям.           |
| Минимальный уровень «2» (неудовлетворительно) | Студент не предоставляет работы или работы предоставлены не в полном объеме, или работы, предоставленные студентом на просмотре, не соответствуют требованиям. |

### Критерии оценивания по зачету:

Зачет проводится на основе просмотра проектных работ студентов, выполненных в течение семестра на лабораторных занятиях и в ходе самостоятельной работы.

**«зачтено»:** Студент освоил основной объем знаний в рамках учебной программы курса, и предоставляет все работы надлежащего качества, выполненные за семестр. Студент освоил принципы работы современных информационно-коммуникационных технологий, умеет обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.

**«не зачтено»:** Основной объем знаний в рамках учебной программы курса освоен недостаточно. На просмотре студент не предоставляет все работы, предусмотренные для выполнения за семестр, или же работы не соответствуют требованиям. Студент не освоил принципы работы современных информационно-коммуникационных технологий, не умеет обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.

Оценочные средства для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья выбираются с учетом их индивидуальных психофизических особенностей.

– при необходимости инвалидам и лицам с ограниченными возможностями здоровья предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на экзамене;

– при проведении процедуры оценивания результатов обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья предусматривается использование технических средств, необходимых им в связи с их индивидуальными особенностями;

– при необходимости для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов процедура оценивания результатов обучения по дисциплине может проводиться в несколько этапов.

Процедура оценивания результатов обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья по дисциплине (модулю) предусматривает предоставление информации в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

Для лиц с нарушениями зрения:

- в печатной форме увеличенным шрифтом,
- в форме электронного документа.

Для лиц с нарушениями слуха:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

## **5. Перечень учебной литературы, информационных ресурсов и технологий**

### **5.1. Учебная литература**

1. Ахтямова, С.С. Программа CorelDRAW. Основные понятия и принципы работы: учебное пособие / С.С. Ахтямова, А.А. Ефремова, Р.Б. Ахтямов; Министерство образования и науки России, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Казанский национальный исследовательский технологический университет». - Казань: Издательство КНИТУ, 2014. - 112 с.: ил. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-7882-1553-2; URL:<http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=427713>
2. Трошина, Г.В. Трехмерное моделирование и анимация: учебное пособие / Г.В. Трошина. - Новосибирск : НГТУ, 2010. - 99 с. - ISBN 978-5-7782-1507-8; URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=229305>
3. Adobe Photoshop : учебное пособие / Т.В. Макарова; Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Омский государственный технический университет», Минобрнауки России. - Омск: Издательство ОмГТУ, 2015. - 240 с. : ил. - Библиогр.: с. 231. - ISBN 978-5-8149-2115-4 ; URL:<http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=443143>
4. Божко, А.Н. Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop / А.Н. Божко. 2е изд., испр. - М. : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. - 320 с. : ил.; URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428970>
5. Молочков, В.П. Работа в CorelDRAW X3 / В.П. Молочков. - 2-е изд., испр. - Москва : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. - 305 с. : схем., ил.; URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429072>
6. Молочков, В.П. Adobe Photoshop CS6 / В.П. Молочков. - 2-е изд., испр. - Москва : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. - 339 с. : ил. ; URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429052>

### **5.2. Периодическая литература**

1. Базы данных компании «Ист Вью» <http://dlib.eastview.com>
2. Электронная библиотека GREBENNIKON.RU <https://grebennikon.ru/>
3. Печатный журнал «Foto & Video» за 2014-2015 гг (место хранения ФАД)

### **5.3. Интернет-ресурсы, в том числе современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы**

#### **Электронно-библиотечные системы (ЭБС):**

1. ЭБС «ЮРАЙТ» <https://urait.ru/>
2. ЭБС «УНИВЕРСИТЕТСКАЯ БИБЛИОТЕКА ОНЛАЙН» [www.biblioclub.ru](http://www.biblioclub.ru)
3. ЭБС «BOOK.ru» <https://www.book.ru>
4. ЭБС «ZNANIUM.COM» [www.znanium.com](http://www.znanium.com)
5. ЭБС «ЛАНЬ» <https://e.lanbook.com>

#### **Профессиональные базы данных:**

1. Web of Science (WoS) <http://webofscience.com/>
2. Scopus <http://www.scopus.com/>
3. ScienceDirect [www.sciencedirect.com](http://www.sciencedirect.com)
4. Журналы издательства Wiley <https://onlinelibrary.wiley.com/>
5. Научная электронная библиотека (НЭБ) <http://www.elibrary.ru/>
6. Полнотекстовые архивы ведущих западных научных журналов на Российской платформе научных журналов НЭИКОН <http://archive.neicon.ru>
7. Национальная электронная библиотека (доступ к Электронной библиотеке диссертаций Российской государственной библиотеки (РГБ) <https://rusneb.ru/>
8. Президентская библиотека им. Б.Н. Ельцина <https://www.prlib.ru/>

9. Электронная коллекция Оксфордского Российского Фонда  
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/kubanstate/home.action>
10. Springer Journals <https://link.springer.com/>
11. Nature Journals <https://www.nature.com/siteindex/index.html>
12. Springer Nature Protocols and Methods  
<https://experiments.springernature.com/sources/springer-protocols>
13. Springer Materials <http://materials.springer.com/>
14. zbMath <https://zbmath.org/>
15. Nano Database <https://nano.nature.com/>
16. Springer eBooks: <https://link.springer.com/>
17. "Лекториум ТВ" <http://www.lektorium.tv/>
18. Университетская информационная система РОССИЯ <http://uisrussia.msu.ru>

#### **Информационные справочные системы:**

1. Консультант Плюс - справочная правовая система (доступ по локальной сети с компьютеров библиотеки)

#### **Ресурсы свободного доступа:**

1. Американская патентная база данных <http://www.uspto.gov/patft/>
2. Полные тексты канадских диссертаций <http://www.nlc-bnc.ca/thesescanada/>
3. КиберЛенинка (<http://cyberleninka.ru/>);
4. Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
<https://www.minobrnauki.gov.ru/>;
5. Федеральный портал "Российское образование" <http://www.edu.ru/>;
6. Информационная система "Единое окно доступа к образовательным ресурсам"  
<http://window.edu.ru/>;
7. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов <http://school-collection.edu.ru/> .
8. Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов (<http://fcior.edu.ru/>);
9. Проект Государственного института русского языка имени А.С. Пушкина  
"Образование на русском" <https://pushkininstitute.ru/>;
10. Справочно-информационный портал "Русский язык" <http://gramota.ru/>;
11. Служба тематических толковых словарей <http://www.glossary.ru/>;
12. Словари и энциклопедии <http://dic.academic.ru/>;
13. Образовательный портал "Учеба" <http://www.ucheba.com/>;
14. Законопроект "Об образовании в Российской Федерации". Вопросы и ответы [http://xn--273--84d1f.xn--plai/voprosy\\_i\\_otvety](http://xn--273--84d1f.xn--plai/voprosy_i_otvety)

#### **Собственные электронные образовательные и информационные ресурсы КубГУ:**

1. Среда модульного динамического обучения <http://moodle.kubsu.ru>
2. База учебных планов, учебно-методических комплексов, публикаций и конференций  
<http://mschool.kubsu.ru/>
3. Библиотека информационных ресурсов кафедры информационных образовательных технологий <http://mschool.kubsu.ru/>;
4. Электронный архив документов КубГУ <http://docspace.kubsu.ru/>
5. Электронные образовательные ресурсы кафедры информационных систем и технологий в образовании КубГУ и научно-методического журнала "ШКОЛЬНЫЕ ГОДЫ" <http://icdau.kubsu.ru/>

#### **6. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля):**

Дисциплина «Компьютерная графика, мультимедиа и веб-дизайн» осваивается практически на примерах и заданиях, сориентированных на решение творческих задач.

Разрабатывая и выполняя формальные композиции в виртуальной среде, студент должен знать особенности компьютерного моделирования, специфику программного обеспечения, инструментальные возможности компьютерной программы. Он должен владеть технологией создания графических изображений с помощью векторных, растровых и 3D редакторов. Задания дисциплины «Компьютерная графика, мультимедиа и веб-дизайн» составляются ведущим преподавателем и утверждаются кафедрой.

Выдаваемые на занятиях задания сопровождаются вводными беседами, в которых излагаются сведения об алгоритмах выполнения задания, методические и технологические требования к выполнению работы. Студентов знакомят с аналогами и прототипами, характерными особенностями компьютерного моделирования тех или иных виртуальных объектов, определяются цели, ставится учебная задача. Вводные беседы включают в себя необходимую дополнительную информацию: перечень специальной и справочной литературы, визуальный материал на цифровых носителях, нормы и стандарты, технические условия и т. д.

Каждая беседа, решая конкретные задачи, раскрывает проблематику темы, указывает, в каком направлении студентам следует работать дальше над изучением темы и почему это так важно. Методическая последовательность выполнения лабораторных работ: вводная беседа и выдача задания, анализ задачи, установка цели и пути реализации данной задачи, алгоритмирование процесса выполнения задания, промежуточный просмотр и методический разбор выполненного задания, окончательное выполнение задания.

Самостоятельная работа студента – одна из важнейших форм овладения знаниями. Особенно она важна для приобретения практических навыков компьютерного моделирования, понимания особенностей и закономерностей компьютерного проектирования. Самостоятельная работа по дисциплине «Компьютерная графика, мультимедиа и веб-дизайн» включает работу по сбору аналогового графического материала по темам курса, детальное изучение инструментов и интерфейса программ с практическими упражнениями по темам.

В освоении дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья большое значение имеет индивидуальная учебная работа (консультации) – дополнительное разъяснение учебного материала.

Индивидуальные консультации по предмету являются важным фактором, способствующим индивидуализации обучения и установлению воспитательного контакта между преподавателем и обучающимся инвалидом или лицом с ограниченными возможностями здоровья.

## 7. Материально-техническое обеспечение по дисциплине (модулю)

| Наименование специальных помещений   | Оснащенность специальных помещений   | Перечень лицензионного программного обеспечения  |
|--|--|--|
| Учебные аудитории для проведения лабораторных занятий.<br><br>Аудитории 408,410,412                    | Мебель: учебная мебель<br>Технические средства обучения: компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспеченным доступом в электронную информационно-образовательную среду университета. | - Microsoft Windows 10<br>- Microsoft Office Professional Plus<br>- Corel Draw Graphics Suite<br>- Adobe Illustrator<br>- Adobe Photoshop<br>- Autodesk 3D Studio Max<br>- Corona Renderer |
| Учебные аудитории для проведения групповых и индивидуальных консультаций<br><br>Аудитории 408,410,412, | Мебель: учебная мебель<br>Технические средства обучения: компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет»   | - Microsoft Windows 10<br>- Microsoft Office Professional Plus<br>- Corel Draw Graphics Suite<br>- Adobe Illustrator   |

|   |  |  |
|---|--|--|
|   |  | - Adobe Photoshop<br>- Autodesk 3D Studio Max<br>- Corona Renderer   |
| Учебные аудитории для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации | Мебель: учебная мебель<br>Технические средства обучения: компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспеченным доступом в электронную информационно-образовательную среду университета. | - Microsoft Windows 10<br>- Microsoft Office Professional Plus<br>- Corel Draw Graphics Suite<br>- Adobe Illustrator<br>- Adobe Photoshop<br>- Autodesk 3D Studio Max<br>- Corona Renderer |

Для самостоятельной работы обучающихся предусмотрены помещения, укомплектованные специализированной мебелью, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.

| Наименование помещений для самостоятельной работы обучающихся                       | Оснащенность помещений для самостоятельной работы обучающихся  | Перечень лицензионного программного обеспечения  |
|---|--|--|
| Помещение для самостоятельной работы обучающихся (читальный зал Научной библиотеки) | Мебель: учебная мебель<br>Комплект специализированной мебели: компьютерные столы<br>Оборудование: компьютерная техника с подключением к информационно-коммуникационной сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду образовательной организации, веб-камеры, коммуникационное оборудование, обеспечивающее доступ к сети интернет (проводное соединение и беспроводное соединение по технологии Wi-Fi) | - Microsoft Windows 10<br>- Microsoft Office Professional Plus   |
| Помещение для самостоятельной работы обучающихся<br><br>Аудитория 402, 212          | Мебель: учебная мебель<br>Комплект специализированной мебели: компьютерные столы<br>Оборудование: компьютерная техника с подключением к информационно-коммуникационной сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду образовательной организации, веб-камеры, коммуникационное оборудование, обеспечивающее доступ к сети интернет (проводное соединение и беспроводное соединение по технологии Wi-Fi) | - Microsoft Windows 10<br>- Microsoft Office Professional Plus<br>- Corel Draw Graphics Suite<br>- Adobe Illustrator<br>- Adobe Photoshop<br>- Autodesk 3D Studio Max<br>- Corona Renderer |

**Рецензия**  
**на рабочую программу**  
**«Компьютерная графика, мультимедиа и веб-дизайн».**  
**Составитель – преподаватель кафедры дизайна технической и компьютерной**  
**графики ФБГОУ КубГУ**  
**Шевякова Екатерина Александровна**  
**для студентов, обучающихся по направлению**  
**54.03.01 Дизайн**  
**Степень – бакалавр. Форма обучения - очная**

Рецензируемая рабочая программа отвечает основным требованиям Федерального государственного образовательного стандарта высшего профессионального образования.

Рабочая программа включает разделы: пояснительную записку с определением цели и задач дисциплины; место дисциплины в структуре основной образовательной программы; общую трудоемкость дисциплины; результаты обучения представлены формируемыми компетенциями; формы промежуточной аттестации; содержание дисциплины и учебно-тематический план; учебно-методическое, информационное и материально-техническое обеспечение дисциплины. Указаны примеры оценочных средств, для контроля уровня сформированности компетенций; критерии оценки текущего и рубежного контроля.

Программа «Компьютерная графика, мультимедиа и веб-дизайн» позволяет студентам овладеть прочными знаниями в области компьютерных технологий в дизайне, формирует способности решать творческие профессиональные задачи с применением инструментария компьютерного моделирования в графических редакторах.

Квалификация бакалавра дизайна предполагает грамотное владение современными графическими программами, умение профессионально сформулировать и воплотить свой авторский замысел в проектной деятельности.

Студенты овладевают умением применять принципы работы в современных графических редакторах, ставить и решать с их помощью необходимые дизайнерские задачи.

Таким образом, рабочая программа дисциплины полностью соответствует ФГОС ВО по специальности 54.03.01. «Дизайн» и может быть использована в учебном процессе.

Рецензент:

Зими́на А.Е.

к.п.н., доцент, зав.кафедрой дизайна костюма ФАД КубГУ,  
председатель КРООО «Союз дизайнеров России»



**Рецензия**  
**на рабочую программу**  
**«Компьютерная графика, мультимедиа и веб-дизайн».**  
**Составитель – преподаватель кафедры дизайна технической и компьютерной**  
**графики ФБГОУ КубГУ**  
**Шевякова Екатерина Александровна**  
**для студентов, обучающихся по направлению**  
**54.03.01 Дизайн**  
**Степень – бакалавр. Форма обучения - очная**

Рабочая учебная программа «Компьютерная графика, мультимедиа и веб-дизайн», реализуемая на кафедре дизайна, технической и компьютерной графики ФБГОУ ВО «Кубанский государственный университет», разработана для направления подготовки 54.03.01 Дизайн по профилю подготовки: «Дизайн графических комплексов, интерьера и среды (квалификация выпускника – «бакалавр»).

С помощью программы «Компьютерная графика, мультимедиа и веб-дизайн» происходит подготовка студентов к решению проектных задач с помощью графических редакторов. Студенты узнают принципы работы современных графических программ, осваивают приёмы и методы выполнения моделирования формы в цифровой среде.

Студенты овладевают терминологией в пределах дисциплины, осваивают основные приемы работы инструментального арсенала создания цифровых графических объектов объектов.

Умение убедительно и эффектно представлять проектные материалы, формирует у студентов необходимые профессиональные компетенции выпускника-бакалавра.

Представленная рабочая программа «Компьютерная графика, мультимедиа и веб-дизайн» может быть рекомендована для использования в учебном процессе ФГОС ВО «Кубанский государственный университет» для направления подготовки 54.03.01 Дизайн, ООП, учебному плану указанного направления и обеспечивает условия для достижения высокого уровня образовательного процесса по данной дисциплине.

Рецензент:

Каримов А.Э., генеральный директор  
ООО «СК Стелс»

