

**Автономная некоммерческая организация высшего образования
«МОСКОВСКИЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

Рабочая программа дисциплины

Компьютерный дизайн и инфографика

<i>Направление подготовки</i>	Журналистика
<i>Код</i>	42.03.02
<i>Направленность (профиль)</i>	Журналистика средств массовой коммуникации
<i>Квалификация выпускника</i>	бакалавр

Москва
2026

1. Перечень кодов компетенций, формируемых дисциплиной в процессе освоения образовательной программы

Группа компетенций	Категория компетенций	Код
Профессиональные	—	ПК-5

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ПК-5	ПК-5. Способен участвовать в производственном процессе выпуска журналистского текста и (или) продукта с применением современных редакционных технологий	ПК-5.1. Имеет представление об основных этапах производственного процесса по созданию медиатекста. ПК-5.2. Владеет навыками применения цифровых технологий в работе над журналистским текстом.

3. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине

3.1. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине
Планируемые результаты обучения по дисциплине представлены дескрипторами (знания, умения, навыки).

Дескрипторы по дисциплине	Знать	Уметь	Владеть
Код компетенции	ПК-5		
	- особенности современных электронных средств при создании журналистского продукта; - теоретические знания в области дизайна и информационно-коммуникационных технологий включая компьютерные средства проектирования;	-применять технические знания в области компьютерного дизайна и информационных технологий; - использовать компьютерные средства верстки и макетирования при производстве печатной (полиграфической) продукции;	- навыками участия в производственном процессе в условиях разработки мультимедийного (журналистского) продукта с применением средств информационно-коммуникационных технологий; - навыками оперативного создания текстового

	- знание специфики компьютерного дизайна, его теории и истории	- использовать компьютерные средства (для обработки и разработки дизайна и его продвижения) на стадии создания мультимедийного продукта	макета в редакционных условиях с возможностью его публикации; - навык оперативного создания мультимедийного продукта соответствующего современному тренду в области компьютерной графики
--	--	---	---

4. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к части, формируемой участниками образовательных отношений учебного плана ОПОП.

Данная дисциплина взаимосвязана с другими дисциплинами, такими как «Основы журналистской деятельности», «Фотография в журналистике», «Основы теле- и радиожурналистики», «Мультимедийная журналистика», «Маркетинг в средствах массовой информации», «Техника и технология средств массовой информации».

В рамках освоения программы бакалавриата выпускники готовятся к решению задач профессиональной деятельности следующих типов: авторский, редакторский.

Профиль (направленность) программы установлена путем её ориентации на сферу профессиональной деятельности выпускников: Журналистика средств массовой коммуникации.

5. Объем дисциплины

<i>Виды учебной работы</i>	<i>Формы обучения</i>			
	<i>Очная</i>	<i>Очно-заочная</i>	<i>Заочная</i>	<i>Заочная с применением ДОТ</i>
Общая трудоемкость: зачетные единицы/часы	3/108	3/108	3/108	3/108
Контактная работа:				
Занятия лекционного типа	18	8	4	2
Занятия семинарского типа	36	8	4	2
Промежуточная аттестация: зачет с оценкой	0,15	0,15	4	4
Самостоятельная работа (СРС)	53,85	91,85	96	100

6. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам / разделам с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

6.1. Распределение часов по разделам/темам и видам работы

6.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Раздел/тема	Виды учебной работы (в часах)						
		Контактная работа						Самос тоятел ьная работа
		Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				
		Лекци и	Иные учебные занятия	Практи ческие занятия	Сем инар ы	Лабо рато рные раб.	Иные занят ия	
1.	Введение в компьютерный дизайн и основы инфографики	2			2			4
2.	Цветоведение. Основы работы с цветом	1			2			4
3.	Принципы работы с цветом	1			2			4
4.	Технологии обработки тексто-графических данных на аппаратной основе	1			2			4
5.	Технологии обработки тексто-графических данных на программной основе	1			2			2
6.	Компьютерный дизайн полиграфической продукции на стадии макетирования	1			2			4
7.	Проектирование макета	1			2			4
8.	WEB-дизайн	1			2			4
9.	Программные коды, различные варианты создания web-страниц	1			2			4
10.	Операционные системы, ключевые отличия интерфейса	1			2			4
11.	Особенности технической работы в графических редакторах	1			2			2
12.	Техника создания статичной графической продукции	1			4			4
13.	Компьютерный дизайн на телевидении. Видео-коллажи,	1			2			2

	анимация оформление кадра, логографика							
14.	Технико-психологические аспекты восприятия кадра на телевидении	1			2			2
15.	Компьютерная графика в кино и на телевидении	1			2			2
16.	Техника и технология создания графических шрифтов их технология и специфика	1			2			2
17.	Виды шрифтов и их предназначение	1			2			1,85
	Промежуточная аттестация	0,15						
	Итого	18			36			53,85

6.1.1. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Раздел/тема	Виды учебной работы (в часах)						
		Контактная работа						Самос тоятел ьная работа
		Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				
		Лекци и	Иные учебные занятия	Практи ческие занятия	Сем инар ы	Лаб орато рные раб.	Иные занят ия	
1.	Введение в компьютерный дизайн и основы инфографики	1			1			5
2.	Цветоведение. Основы работы с цветом							6
3.	Принципы работы с цветом	1			1			5
4.	Технологии обработки тексто-графических данных на аппаратной основе							6
5.	Технологии обработки тексто-графических данных на программной основе	1			1			5
6.	Компьютерный дизайн полиграфической продукции на стадии макетирования							6

7.	Проектирование макета	1			1			5
8.	WEB-дизайн							5
9.	Программные коды, различные варианты создания web-страниц				1			5
10.	Операционные системы, ключевые отличия интерфейса							5
11.	Особенности технической работы в графических редакторах	1						5
12.	Техника создания статичной графической продукции				1			5
13.	Компьютерный дизайн на телевидении. Видео-коллажи, анимация оформление кадра, логографика	1						6
14.	Технико-психологические аспекты восприятия кадра на телевидении							5
15.	Компьютерная графика в кино и на телевидении	1			1			5
16.	Техника и технология создания графических шрифтов их технология и специфика	1			1			5
17.	Виды шрифтов и их предназначение							7,85
	Промежуточная аттестация	0,15						
	Итого	8			8			91,85

6.1.2. Заочная форма обучения

№ п/ п	Раздел/тема	Виды учебной работы (в часах)						
		Контактная работа						Самос тоятел ьная работа
		Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				
		Лекции	Иные учебные занятия	Практи ческие занятия	Семи нары	Лабор аторн ые раб.	Иные зани тия	
1.	Введение в	1						6

	аттестация						
	Итого	4			4		96

6.1.4. Заочная форма обучения с применением ДОТ

№ п/п	Раздел/тема	Виды учебной работы (в часах)						
		Контактная работа						Самост оательн ая работа
		Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				
		Лекци и	Иные учебные занятия	Практические занятия	Семинары	Лабораторные работы	Иные занятия	
1.	Введение в компьютерный дизайн и основы инфографики	0,5						6
2.	Цветоведение. Основы работы с цветом							6
3.	Принципы работы с цветом							6
4.	Технологии обработки тексто-графических данных на аппаратной основе	0,5						6
5.	Технологии обработки тексто-графических данных на программной основе							6
6.	Компьютерный дизайн полиграфической продукции на стадии макетирования							6
7.	Проектирование макета	0,5						6
8.	WEB-дизайн							5
9.	Программные коды, различные варианты создания web-страниц							5
10.	Операционные системы, ключевые отличия интерфейса	0,5						6
11.	Особенности технической работы в графических							5

	редакторах							
12.	Техника создания статичной графической продукции							6
13.	Компьютерный дизайн на телевидении. Видео-коллажи, анимация оформление кадра, логографика							6
14.	Технико-психологические аспекты восприятия кадра на телевидении				1			6
15.	Компьютерная графика в кино и на телевидении							6
16.	Техника и технология создания графических шрифтов их технология и специфика				1			6
17.	Виды шрифтов и их предназначение							7
	Промежуточная аттестация	4						
	Итого	2			2			100

6.1 Программа дисциплины, структурированная по темам / разделам

6.2.1 Содержание лекционного курса

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание лекционного занятия
1.	Введение в компьютерный дизайн и основы инфографики, теоретические основы компьютерного дизайна. Текст-графическое представление данных.	История графического дизайна. История появления компьютерного дизайна как учебной дисциплины. Актуальные проблемы, связанные с дизайном современной печатной периодики. Анализ работы в объектно-ориентированном графическом редакторе. Анализ работы с графикой в терминальном режиме. Виды компьютерной графики. Технические характеристики графического разрешения. Программно-аппаратная основа обработки графических данных. Технические характеристики графических рабочих станций и их отличие (в обработке графических данных) от персональных

		компьютеров. Структура пакетной передачи графических данных внутри локальной корпоративной сети, анализ данных и специфика сохранения. Локальная сеть и Интернет: работа в режиме одного окна, понимание интерфейса графических редакторов и работа с ними в режиме диалога.
2.	Цветоведение. Основы работы с цветом	Колористика как наука о цвете. Психологические аспекты восприятия цвета в градациях серого и черного. Синий и зеленый (технические характеристики при использовании в рирпроекции). Вывод цвета (рендеринг) при сохранении рабочей области в пиксельном и процентном соотношении. Колориметр, ключевые свойства и область применения. Цвет в математическом представлении: видимый и не видимый спектр цветоотдачи. Особенности цветопередачи монохромных изображений. Понятие о черном цвете. Понятие о белом цвете. Понятие ключа цветности. Физика цвета.
3.	Принципы работы с цветом	Понятие о цветовом пространстве. Цветосмешивание на базе цифровых матриц, с учетом оттенка изображения. Основные палитры цвета: Табличное представление цвета (в основе графических редакторов) Pantone, RGB, CMY, CMYK, LAB, HSV (HSB). Принципы работы аддитивной цветовой модели (числовое суммирование баланса черного в RGB). Принципы работы субтрактивной цветовой модели (представление цвета путем вычитания оттенка белого). Цветовое пространство (профиль) sRGB – понятие, область применения. Цветоделение при производстве полиграфических изделий. Цветоделение в условиях производства видеоматериала. Понятие спектральной чувствительности.
4.	Технологии обработки тексто-графических данных на аппаратной основе	Выбор персонального компьютера, его характеристики для работы с графикой. Отличие аппаратной платформы Apple Macintosh от PC. Аппаратная архитектура, отвечающая за работу с графикой. Производительность: тактовая частота процессора, материнская плата, оперативная память, встроенные устройства хранения информации. Периферийные аппаратные устройства ввода и вывода графической информации. Процессы сохранения графической информации на аппаратной

		основе. Обработка графической информации: аппаратные ускорители, графическая эквализация.
5.	Технологии обработки тексто-графических данных на программной основе	Технические свойства и специфика работы графических редакторов. Понимание структуры программной оболочки графического редактора. Пример работы в редакторе «QuarkXPress» (закрытое ПО). Пример работы в редакторе «Scribus» (открытое ПО). Работа в режиме единого окна (в условиях редакции). Ключевые инструменты, используемые для редактирования растровой и векторной графики. Синхронизация действий графический планшет – компьютер. Техника обрисовки объекта. Техника создания 2D иллюстраций. Основные правила совмещения иллюстративного материала с текстовыми блоками. Базовые знания в области компоновки и подгонки текста (иллюстраций) под международные бумажные стандарты. Размеры изображений и их подгонка под шаблоны: сайт, брошюра, плакат, сайт-визитка, газеты, журналы и т.п. Техника обработки электронных документов их специфика и предназначение.
6.	Компьютерный дизайн полиграфической продукции на стадии макетирования	Макет как ключевая стадия подготовки печатного издания. Виды макетов, их типы. Проецирование макета: сравнение объема содержимого с графической проекцией. Распределение контента по приоритетам. Выбор заголовка (для ключевого события). Основные отличия макетирования электронных изданий от печатных аналогов. Технические стандарты полиграфической продукции (согласно международной классификации). Отображение цветности на периферийных устройствах (аспекты восприятия и стилизация). Международный стандарт ISO 216, особенности, технические характеристики.
7.	Проектирование макета	Техника создания макета с использованием программного обеспечения QuarkXPress. Ключевые метрические параметры макета в зависимости от типа издания. Макет, суммирующий несколько ключевых объектов, техника подборки фона. Расположение компонентных блоков в соответствии с психологическими аспектами восприятия: тип шрифта, размер, соотношение сторон, геометрическая форма. Ключевые функции и специализированные

		операторы расстановки макетной разметки.
8.	WEB-дизайн	История развития web-страниц (история web-публикаций в контексте развития глобальной информационно-коммуникационной сети). Применение форм геометрических конструкции к заранее заготовленному шаблону. Метод сопоставления и компоновки колонок на веб-странице. Реализация статистики графических объектов при составлении карты сайта. Форматирование графических изображений с учетом правильного отображения композиции на мобильных устройствах. Классификация, коды и значения полей. Основная терминология в области применения web-дизайна. Правильная постановка задачи для дизайнера в условиях редакции (с выполнением в максимально сжатые сроки). Грамотный подбор иллюстративного материала, обладающего копирайтом (условия использования, копирование и т.п.). Техника блокировки текста на web-сайте: защита от копирования, несанкционированный доступ.
9.	Программные коды, различные варианты создания web-страниц	Основы языков программирования и их логические операторы для точной подгонки графического материала к текстовому шаблону. HTML-1,2,3,4,5, CSS, JavaScript PHP – основы среды программирования (применительно в области компьютерного дизайна и инфографики). Терминальное управление тексто-графическим содержанием сайта. Визуальное управление: дизайн web-интерфейса, психологические аспекты восприятия интерфейса в режиме диалога. Администрирование сайта: доступ и привилегии к управлению авторским графическим содержанием.
10.	Операционные системы, ключевые отличия интерфейса	Линейка операционных систем «Microsoft Windows», «Apple Macintosh», «Linux» взаимодействие, особенности представления и миграции графических файлов. Наиболее распространенные ошибки, связанные с чтением и записью графических данных. Способы хранения графических данных в зависимости от файловой системы. Синтаксис заголовков графических файлов.
11.	Особенности технической работы в графических редакторах	История создания графических редакторов. Импорт конструкций в графический редактор. Расстановка рабочего места и конфигурации программного обеспечения для удобства использования под конкретные

		нужды. Выбор направляющей сетки, регулирующей прозрачность (для удобства работы с цветоделением) Основные отличия в работе графических редакторов Векторного профиля и Растрового профиля.
12.	Техника создания статичной графической продукции	Базовые стандарты измерения соотношений сторон, применяемые к шаблонам. Форматы хранения векторной графики. Форматы хранения растровой графики. Масштабирование без изменения общего плана изображения. Ключевые комбинации клавиш, используемые в процессе монтажа (обрезка, копирование, клонирование, заливка, прозрачность, сохранение.). Работа в режиме разделения слоев. Техника вырезки объекта с учетом сложного фона (применение маски, обводка). Техника работы с форматом RAW – режим сырой фотографии. Основы работы с графическими редакторами статики (на условно-бесплатной основе) «Digicam», «GIMP», «Paint.Net», «Photoscape», «PaintStar».
13.	Компьютерный дизайн на телевидении. Видео-коллажи, анимация оформление кадра, логографика	История появления графического дизайна на телевидении. История появления заставок статических и динамических. Редакторы линейного и нелинейного монтажа. Техника обрезки ключевых кадров линейно и нелинейно. Специфика отображения цветности на цифровых матрицах: персональные компьютеры, цифровые фотоаппараты, мобильные устройства, цифровые фоторамки, устройства проекции.
14.	Технико-психологические аспекты восприятия кадра на телевидении	Количество кадров на единицу времени в соответствии со скоростью прокрутки. Использование ключевых кадров для скрытой рекламы (дизайн скрытой рекламы, его особенности и специфика). Вариативный визуальный ряд с использованием понижения и увеличения громкости (формирование аудиовизуальной картинки). Размеры кадра и обрезные рамки: техника применения. Конвертация соотношений кадра: 16х9 и 4х3, технические приемы устранения погрешности. Суть чересстрочной и прогрессивной развертки. Изменение скорости воспроизведения time-линии (видео) с учетом синхронизации по времени со звуком.
15.	Компьютерная графика в кино и на телевидении	Современные методы работы с ключевыми редакторами монтажа (на <i>бесплатной основе</i>) и производства компьютерной графики: Blender, Wings 3D, POV Ray, Free

		Video Editor, VSDC – Free Video Editor (FVE), Video Edit Master, WAX, VirtualDub – MPEG2. Работа с композитингом и видеомонтажом на платной основе: Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, Grass Valley EDIUS Pro, Avid Media Composer, Pinnacle Studio Pro. Техника многокамерной съемки. Правильная расстановка телевизионного оборудования при съемке (вне студии): выбор объектива, защита камкордера (в соответствии с типом съемки), виды штативов, естественный дизайн кадра (подбор объектов без применения компьютерной графики), искусственный дизайн кадра (техника использования рирпроекции, управление балансом белого цвета, мягкость и жесткость освещения, цветные фильтры и оттенки освещения. Компоновка сюжета и вывод его на time-линию. Ключевые стандартные спецэффекты, используемые в компьютерном дизайне на телевидении. Системы титровальной графики, линейная и нелинейная логогенерация. Оформление кадра (компоновка логотипов и титровальных подложек с учетом размера кадра). Профессиональные форматы хранения компьютерной анимационной графики и способы их воспроизведения. UML–моделирование, абстрактные графические модели, проектирование графических структур динамического и статического характера (теоретический аспект).
16.	Техника и технология создания графических шрифтов их технология и специфика	История появления шрифтов. История кодирования шрифтов. Виды шрифтов: акцидентные, декоративные, символные. Топологические характеристики шрифтов. Психология восприятия шрифтов в зависимости от их вида. Применение графических шрифтов в печатной периодике, электронных СМИ и 3D графике. Чтение шрифтов и гипертекстовые связи. Учетные слова для поиска по сайту (шрифтовые комбинации).
17.	Виды шрифтов и их предназначение	Условно-свободно распространяемые и коммерческие шрифты. Основные расширения, используемые для хранения шрифтов TTF, OTF, FNT, BDF, SFP. Кластерная база данных шрифтов. Модификация шрифтов: сжатие, увеличение объема. Терминология в области шрифтов (кернинг, кегель, литера, лигатура, матрица

		{линотипная и монотипная}, панграмма, глиф, гарнитура, апрош, засечка). Разработка 2D и 3D шрифтов. Использование Юникод (Unicode), основная проблематика, связанная с кодированием и представлением букв в символьном выражении (проблема битности). Шрифты в web-программировании: понятие «широкий символ», допустимые пределы кодирования шрифта. ISO/IEC 8859-1 (latin-1) – соответствие языковой ветке, технические характеристики и базовые понятия.
--	--	---

6.1.3. Содержание практических занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание практического занятия
1.	Введение в компьютерный дизайн и основы инфографики, теоретические основы компьютерного дизайна. Инфографика и текст-графическое представление данных.	1. История и философия дизайна 2. Междисциплинарные связи предмета «Компьютерный дизайн и инфографика», связь с культурологией, экономикой и юриспруденцией. 3. История инфографики, виды инфографики. 4. Специфика работы с мультимедийным продуктом. 5. Терминологический аппарат дисциплины «Компьютерный дизайн и Инфографика».
2.	Цветоведение. Основы работы с цветом	1. Аналоговое цветоделение и цветосмешение. 2. Цифровое цветоделение и цветосмешение, демонстрационные палитры и эквиваленты цвета RGB и CMY, CMY(K). 3. Демонстрация аддитивного способа цветообразования. 4. Демонстрация субтрактивного способа цветообразования. 5. Понятие о свете, оптическое преломление и искажение.
3.	Принципы работы с цветом	1. Цветовое пространство и его настройка в основных редакторах растровой графики Photoshop и GIMP, Paint. 2. Цифровая цветокоррекция изображений 3. Рабочее цветовое пространство: характеристики, оптимальный выбор. 4. Искажение цвета, изменение оттенков при сжатии изображения 5. Плассечные цвета: преимущества и недостатки.
4.	Технологии обработки текст-графических данных на аппаратной основе	1. Отличительные особенности персонального компьютера и рабочей графической станции, демонстрация

		функционирования аппаратной основы. 2. Виды подключаемых USB-устройств, функциональные особенности. 3. PC и Apple Macintosh (аппаратные особенности, видеокарты, и прочие техн. характеристики). 4. Аппаратная обработка графических данных, конвертация в цифровую файловую структуру) 5. Наиболее частые конфликты программного обеспечения с аппаратным содержимым при обработке мультимедийных данных
5.	Технологии обработки текстографических данных на программной основе	1. Обработка текстовых данных в редакторах: QuarkXPress, Microsoft Word, Scribus. 2. Обработка графических данных в редакторах: Adobe Photoshop, GIMP, Paint. 3. Обработка видеоданных в редакторах: Pinnacle Studio, Free Video Editor, Adobe Premier. 4. Обработка статической инфографики с использованием базы данных: Microsoft PowerPoint, Microsoft Access. 5. Обработка 3D-данных и создание динамической инфографики и анимации: Blender.
6.	Компьютерный дизайн полиграфической продукции на стадии макетирования	1. Специфика макета в зависимости от типа издания (информационное, развлекательное, спортивное и т.д.) 2. Распределение контента по приоритетам. 3. Международный стандарт ISO 216, его особенности и практика применения. 4. Технические стандарты полиграфической продукции, их международная классификация. 5. Объем, статистика и техническое сопровождение макета в печать.
7.	Проектирование макета	1. Создание макета конкретного (в зависимости от типа) периодического интернет-издания 2. Создание макета печатного периодического издания. 3. Создание макета Web-страницы и управление его содержимым. 4. Технические метки, сетки, и отступы в зависимости от дизайна издания. 5. Работа с текстом внутри макета (переносы, символы, условные обозначения и т.д.)
8.	WEB-дизайн	1. Информационно-коммуникационные технологии, информационная культура,

		глобальная сеть Интернет, гипертекст, медиапродукция в глобальной сети. 2. Ключевые теги HTML (<Hn></Hn>, <P>,
, , COLOR и т.д.) 3. Терминология принятая в web-дизайне. 4. Создание сайта с помощью Windows-блокнота. 5. Создание сайта с помощью Adobe Dreamweaver.
9.	Программные коды, различные варианты создания web-страниц	1. Код: 2. Код: TYPE (значения ключей: disc, circle) 3. Параметр: WIDTH 4. Параметр: ALIGN 5. Параметр: HEIGHT
10.	Операционные системы, ключевые отличия интерфейса	1. Microsoft Windows (структура и работа с операционной системой) 2. Apple Macintosh (MacOS) (структура и работа с операционной системой) 3. Интерфейс MacOS 4. Интерфейс Microsoft Windows 5. Расположение инструментария в операционных системах Apple Macintosh и Microsoft Windows.
11.	Особенности технической работы в графических редакторах	1. Компонентная база редакторов Adobe Photoshop и GIMP. 2. Виды линий, кистей, респираторов и т.д. 3. Допустимые пределы размещения тексто-графических блоков на макете формата A4, A3, A5 и т.д. 4. Сетки, прозрачность, тени, и цветоделение. 5. Удаление сложных объектов.
12.	Техника создания статичной графической продукции	1. Соотношение сторон и единое отображение всех элементов на различных устройствах. 2. Разработка и представление графического продукта. 3. Перенос печатного макета на цифровую основу. 4. Работа с перспективой, точность чертежа геометрических фигур. 5. Устранение избыточной пикселизации.
13.	Компьютерный дизайн на телевидении. Видео-коллажи, анимация оформление кадра, логографика	1. Графический дизайн на телевидении: история, культура оформления кадра. 2. Линейный и нелинейный монтаж в области оформления кадра. 3. Виды заставок, бегущих строк, авторских плашек, титров и указателей. 4. Стандартные шаблоны по оформлению кадра и работа с ними.

		5. Форматы кадра и отображение графики в кадре.
14.	Технико-психологические аспекты восприятия кадра на телевидении	1. Частота смены кадров на телевидении. 2. Психологические аспекты восприятия кадра (влияние цвета, звука и спецэффектов на эмоциональное состояние зрителя) 3. Реклама на телевидении и ее виды. 4. Переходы между кадрами в процессе вещания. 5. Телевидение как средство массовой информации – роль дизайна в формировании имиджа канала.
15.	Компьютерная графика в кино и на телевидении	1. Процесс создания графики для кино. 2. Рирпроекция и комбинированная съемка. 3. Виды спецэффектов в кино 4. Виды спецэффектов на телевидении 5. Логографика как экранное искусство
16.	Техника и технология создания графических шрифтов их технология и специфика	1. Шрифты в общей структуре макета. 2. Создание и рисование букв на латинице и кириллице 3. Шрифт как элемент декорирования 4. Терминология в области шрифтов. 5. Unicode некоторые проблемы правильного отображения шрифтов.
17.	Виды шрифтов и их предназначение	1. Виды шрифтов. 2. Предназначение шрифтов 3. Свойства шрифтов 4. Использование шрифтов 5. Юридические аспекты использования шрифтов. 6. Языковая ветка ISO/IEC 8859-1 технические характеристики.

6.1.4. Содержание самостоятельной работы

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание самостоятельной работы
1.	Введение в компьютерный дизайн и основы инфографики, теоретические основы компьютерного дизайна. Текстографическое представление данных.	История графического дизайна. История появления компьютерного дизайна как учебной дисциплины. Актуальные проблемы, связанные с дизайном современной печатной периодики. Анализ работы в объектно-ориентированном графическом редакторе. Анализ работы с графикой в терминальном режиме. Виды компьютерной графики. Технические характеристики графического разрешения. Программно-аппаратная основа обработки графических данных. Технические характеристики графических рабочих станций и их отличие (в обработке графических данных) от персональных компьютеров.

		Структура пакетной передачи графических данных внутри локальной корпоративной сети, анализ данных и специфика сохранения. Локальная сеть и Интернет: работа в режиме одного окна, понимание интерфейса графических редакторов и работа с ними в режиме диалога.
2.	Цветоведение. Основы работы с цветом	Колористика как наука о цвете. Психологические аспекты восприятия цвета в градациях серого и черного. Синий и зеленый (технические характеристики при использовании в рирпроекции). Вывод цвета (рендеринг) при сохранении рабочей области в пиксельном и процентном соотношении. Колориметр, ключевые свойства и область применения. Цвет в математическом представлении: видимый и не видимый спектр цветоотдачи. Особенности цветопередачи монохромных изображений. Понятие о черном цвете. Понятие о белом цвете. Понятие ключа цветности. Физика цвета.
3.	Принципы работы с цветом	Понятие о цветовом пространстве. Цветосмешивание на базе цифровых матриц, с учетом оттенка изображения. Основные палитры цвета: Табличное представление цвета (в основе графических редакторов) Pantone, RGB, CMY, CMYK, LAB, HSV (HSB). Принципы работы аддитивной цветовой модели (числовое суммирование баланса черного в RGB). Принципы работы субтрактивной цветовой модели (представление цвета путем вычитания оттенка белого). Цветовое пространство (профиль) sRGB – понятие, область применения. Цветоделение при производстве полиграфических изделий. Цветоделение в условиях производства видеоматериала. Понятие спектральной чувствительности.
4.	Технологии обработки тексто-графических данных на аппаратной основе	Выбор персонального компьютера, его характеристики для работы с графикой. Отличие аппаратной платформы Apple Macintosh от PC. Аппаратная архитектура, отвечающая за работу с графикой. Производительность: тактовая частота процессора, материнская плата, оперативная память, встроенные устройства хранения информации. Периферийные аппаратные устройства ввода и вывода графической информации. Процессы сохранения графической информации на аппаратной основе. Обработка графической информации: аппаратные ускорители, графическая

		эквализация.
5.	Технологии обработки текстографических данных на программной основе	Технические свойства и специфика работы графических редакторов. Понимание структуры программной оболочки графического редактора. Пример работы в редакторе «QuarkXPress» (закрытое ПО). Пример работы в редакторе «Scribus» (открытое ПО). Работа в режиме единого окна (в условиях редакции). Ключевые инструменты, используемые для редактирования растровой и векторной графики. Синхронизация действий графический планшет – компьютер. Техника обрисовки объекта. Техника создания 2D иллюстраций. Основные правила совмещения иллюстративного материала с текстовыми блоками. Базовые знания в области компоновки и подгонки текста (иллюстраций) под международные бумажные стандарты. Размеры изображений и их подгонка под шаблоны: сайт, брошюра, плакат, сайт-визитка, газеты, журналы и т.п. Техника обработки электронных документов их специфика и предназначение.
6.	Компьютерный дизайн полиграфической продукции на стадии макетирования	Макет как ключевая стадия подготовки печатного издания. Виды макетов, их типы. Проецирование макета: сравнение объема содержимого с графической проекцией. Распределение контента по приоритетам. Выбор заголовка (для ключевого события). Основные отличия макетирования электронных изданий от печатных аналогов. Технические стандарты полиграфической продукции (согласно международной классификации). Отображение цветности на периферийных устройствах (аспекты восприятия и стилизация). Международный стандарт ISO 216, особенности, технические характеристики.
7.	Проектирование макета	Техника создания макета с использованием программного обеспечения QuarkXPress. Ключевые метрические параметры макета в зависимости от типа издания. Макет, суммирующий несколько ключевых объектов, техника подборки фона. Расположение компонентных блоков в соответствии с психологическими аспектами восприятия: тип шрифта, размер, соотношение сторон, геометрическая форма. Ключевые функции и специализированные операторы расстановки макетной разметки.

8.	WEB-дизайн	История развития web-страниц (история web-публикаций в контексте развития глобальной информационно-коммуникационной сети). Применение форм геометрических конструкции к заранее заготовленному шаблону. Метод сопоставления и компоновки колонок на веб-странице. Реализация статистики графических объектов при составлении карты сайта. Форматирование графических изображений с учетом правильного отображения композиции на мобильных устройствах. Классификация, коды и значения полей. Основная терминология в области применения web-дизайна. Правильная постановка задачи для дизайнера в условиях редакции (с выполнением в максимально сжатые сроки). Грамотный подбор иллюстративного материала, обладающего копирайтом (условия использование, копирование и т.п.). Техника блокировки текста на web-сайте: защита от копирования, несанкционированный доступ.
9.	Программные коды, различные варианты создания web-страниц	Основы языков программирования и их логические операторы для точной подгонки графического материала к текстовому шаблону. HTML-1,2,3,4,5, CSS, JavaScript PHP – основы среды программирования (применительно в области компьютерного дизайна и инфографики). Терминальное управление тексто-графическим содержимым сайта. Визуальное управление: дизайн web-интерфейса, психологические аспекты восприятия интерфейса в режиме диалога. Администрирование сайта: доступ и привилегии к управлению авторским графическим содержимым.
10.	Операционные системы, ключевые отличия интерфейса	Линейка операционных систем «Microsoft Windows», «Apple Macintosh», «Linux» взаимодействие, особенности представления и миграции графических файлов. Наиболее распространенные ошибки, связанные с чтением и записью графических данных. Способы хранения графических данных в зависимости от файловой системы. Синтаксис заголовков графических файлов.
11.	Особенности технической работы в графических редакторах	История создания графических редакторов. Импорт конструкций в графический редактор. Расстановка рабочего места и конфигурации программного обеспечения для удобства использования под конкретные нужды. Выбор направляющей сетки, регулирующей прозрачность (для удобства работы с

		цветоделением) Основные отличия в работе графических редакторов Векторного профиля и Растрового профиля.
12.	Техника создания статичной графической продукции	Базовые стандарты измерения соотношений сторон, применяемые к шаблонам. Форматы хранения векторной графики. Форматы хранения растровой графики. Масштабирование без изменения общего плана изображения. Ключевые комбинации клавиш, используемые в процессе монтажа (обрезка, копирование, клонирование, заливка, прозрачность, сохранение.). Работа в режиме разделения слоев. Техника вырезки объекта с учетом сложного фона (применение маски, обводка). Техника работы с форматом RAW – режим сырой фотографии. Основы работы с графическими редакторами статики (на условно-бесплатной основе) «Digicam», «GIMP», «Paint.Net», «Photoscape», «PaintStar».
13.	Компьютерный дизайн на телевидении. Видео-коллажи, анимация оформление кадра, логографика	История появления графического дизайна на телевидении. История появления заставок статических и динамических. Редакторы линейного и нелинейного монтажа. Техника обрезки ключевых кадров линейно и нелинейно. Специфика отображения цветности на цифровых матрицах: персональные компьютеры, цифровые фотоаппараты, мобильные устройства, цифровые фоторамки, устройства проекции.
14.	Технико-психологические аспекты восприятия кадра на телевидении	Количество кадров на единицу времени в соответствии со скоростью прокрутки. Использование ключевых кадров для скрытой рекламы (дизайн скрытой рекламы, его особенности и специфика). Вариативный визуальный ряд с использованием понижения и увеличения громкости (формирование аудиовизуальной картинки). Размеры кадра и обрезные рамки: техника применения. Конвертация соотношений кадра: 16х9 и 4х3, технические приемы устранения погрешности. Суть чересстрочной и прогрессивной развертки. Изменение скорости воспроизведения time-линии (видео) с учетом синхронизации по времени со звуком.
15.	Компьютерная графика в кино и на телевидении	Современные методы работы с ключевыми редакторами монтажа (на <i>бесплатной основе</i>) и производства компьютерной графики: Blender, Wings 3D, POV Ray, Free Video Editor, VSDC – Free Video Editor (FVE), Video Edit Master, WAX, VirtualDub – MPEG2. Работа с

		композитингом и видеомонтажом на платной основе: Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, Grass Valley EDIUS Pro, Avid Media Composer, Pinnacle Studio Pro. Техника многокамерной съемки. Правильная расстановка телевизионного оборудования при съемке (вне студии): выбор объектива, защита камкордера (в соответствии с типом съемки), виды штативов, естественный дизайн кадра (подбор объектов без применения компьютерной графики), искусственный дизайн кадра (техника использования рирпроекции, управление балансом белого цвета, мягкость и жесткость освещения, цветовые фильтры и оттенки освещения. Компоновка сюжета и вывод его на time-линию. Ключевые стандартные спецэффекты, используемые в компьютерном дизайне на телевидении. Системы титровальной графики, линейная и нелинейная логогенерация. Оформление кадра (компоновка логотипов и титровальных подложек с учетом размера кадра). Профессиональные форматы хранения компьютерной анимационной графики и способы их воспроизведения. UML–моделирование, абстрактные графические модели, проектирование графических структур динамического и статического характера (теоретический аспект).
16.	Техника и технология создания графических шрифтов их технология и специфика	История появления шрифтов. История кодирования шрифтов. Виды шрифтов: акцидентные, декоративные, символные. Топологические характеристики шрифтов. Психология восприятия шрифтов в зависимости от их вида. Применение графических шрифтов в печатной периодике, электронных СМИ и 3D графике. Чтение шрифтов и гипертекстовые связи. Учетные слова для поиска по сайту (шрифтовые комбинации).
17.	Виды шрифтов и их предназначение	Условно-свободно распространяемые и коммерческие шрифты. Основные расширения, используемые для хранения шрифтов TTF, OTF, FNT, BDF, SFP. Кластерная база данных шрифтов. Модификация шрифтов: сжатие, увеличение объема. Терминология в области шрифтов (кернинг, кегель, литера, лигатура, матрица {линотипная и монотипная}, панграмма, глиф, гарнитура, апрош, засечка). Разработка 2D и 3D шрифтов. Использование Юникод (Unicode), основная проблематика, связанная с

		кодированием и представлением букв в символьном выражении (проблема битности). Шрифты в web-программировании: понятие «широкий символ», допустимые пределы кодирования шрифта. ISO/IEC 8859-1 (latin-1) – соответствие языковой ветке, технические характеристики и базовые понятия.
--	--	--

7. Текущий контроль по дисциплине (модулю) в рамках учебных занятий

В рамках текущего контроля преподаватель самостоятельно может проводить следующие мероприятия:

№ п/п	Контролируемые разделы (темы)	Наименование оценочного средства
1.	Введение в компьютерный дизайн и основы инфографики, теоретические основы компьютерного дизайна. Инфографика и тексто-графическое представление данных.	Опрос, тестирование, творческий проект. Реализация программы с применением ДОТ: Тестирование, ситуационные задачи, проблемные задачи.
2.	Цветоведение. Основы работы с цветом	Опрос, проблемно-аналитическое задание, информационный проект, тестирование. Реализация программы с применением ДОТ: Тестирование, ситуационные задачи, проблемные задачи
3.	Принципы работы с цветом	Опрос, проблемно-аналитическое задание, тестирование. Реализация программы с применением ДОТ: Тестирование, ситуационные задачи, проблемные задачи.
4.	Технологии обработки тексто-графических данных на аппаратной основе	Опрос, проблемно-аналитическое задание, информационный проект, тестирование, творческий проект. Реализация программы с применением ДОТ: Тестирование, ситуационные задачи, проблемные задачи.
5.	Технологии обработки текстографических данных на программной основе	Опрос, проблемно-аналитическое задание, информационный проект, тестирование, творческий проект. Реализация программы с применением ДОТ: Тестирование, ситуационные задачи, проблемные задачи.
6.	Компьютерный дизайн полиграфической продукции на стадии макетирования	Опрос, исследовательский проект, проблемно-аналитическое задание. Реализация программы с применением ДОТ: Тестирование, ситуационные задачи, проблемные задачи.
7.	Проектирование макета	Опрос, проблемно-аналитическое задание, информационный проект, творческий проект. Реализация программы с применением ДОТ:

		Тестирование, ситуационные задачи, проблемные задачи.
8.	WEB-дизайн	Опрос, проблемно-аналитическое задание, исследовательский. Реализация программы с применением ДОТ: Тестирование, ситуационные задачи, проблемные задачи.
9.	Программные коды, различные варианты создания WEB-страниц	Опрос, проблемно-аналитическое задание, информационный проект, творческий проект, задание к интерактивному занятию, тестирование. Реализация программы с применением ДОТ: Тестирование, ситуационные задачи, проблемные задачи. Реализация программы с применением ДОТ: Тестирование, ситуационные задачи, проблемные задачи.
10.	Операционные системы, ключевые отличия интерфейса	Опрос, проблемно-аналитическое задание, исследовательский проект, задание к интерактивному занятию, тестирование, творческий проект. Реализация программы с применением ДОТ: Тестирование, ситуационные задачи, проблемные задачи.
11.	Особенности технической работы в графических редакторах	Опрос, проблемно-аналитическое задание, информационный проект, тестирование, творческий проект. Реализация программы с применением ДОТ: Тестирование, ситуационные задачи, проблемные задачи.
12.	Техника создания статичной графической продукции	Опрос, проблемно-аналитическое задание, информационный проект, тестирование, творческий проект. Реализация программы с применением ДОТ: Тестирование, ситуационные задачи, проблемные задачи.
13.	Компьютерный дизайн на телевидении. Видео-коллажи, анимация оформление кадра, логографика	Опрос, проблемно-аналитическое задание, исследовательский проект, тестирование. Реализация программы с применением ДОТ: Тестирование, ситуационные задачи, проблемные задачи.
14.	Технико-психологические аспекты восприятия кадра на телевидении	Опрос, проблемно-аналитическое задание, информационный проект, тестирование. Реализация программы с применением ДОТ: Тестирование, ситуационные задачи, проблемные задачи.
15.	Компьютерная графика в кино и на телевидении	Опрос, проблемно-аналитическое задание, исследовательский проект, тестирование, творческий проект.

		Реализация программы с применением ДОТ: Тестирование, ситуационные задачи, проблемные задачи.
16.	Техника и технология создания графических шрифтов их технология и специфика	Опрос, проблемно-аналитическое задание, информационный проект, тестирование. Реализация программы с применением ДОТ: Тестирование, ситуационные задачи, проблемные задачи.
17.	Виды шрифтов и их предназначение	Опрос, тестирование. Реализация программы с применением ДОТ: Тестирование, ситуационные задачи, проблемные задачи.

8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

8.1. Основная учебная литература

1. Рысаева, С. Ф. Компьютерная графика: учебное пособие / С. Ф. Рысаева, В. О. Карпенко ; составители С. Ф. Рысаева, В. О. Карпенко. — Кемерово : КемГИК, 2021. — 79 с. — ISBN 978-5-8154-0626-1. — Текст: электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/250709>

2. А. М. Агузаров, Т. Т. Агузаров, Л. П. Сужаев, А. Е. Гагкуев. Компьютерная графика: учебно-методическое пособие /— Владикавказ : Горский ГАУ, 2022. — 72 с. — Текст: электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/338195>

3. Северова, Т. С. Инфографика: учебное пособие / Т. С. Северова. — Москва: МПГУ, 2023. — 96 с. — ISBN 978-5-4263-1215-9. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/338990>

8.2. Дополнительная учебная литература:

1. Павловская Е. Э., Ковалев П. Г., Салмин Л. Ю., Семенов В. Б., Филоненко Д. Ю., Типикин В. В., Колбина Н. В., Игошина Т. С., Свалов М. С., Босых И. Б. Графический дизайн. Современные концепции [Электронный ресурс]: Учебное пособие для вузов. — Москва: Юрайт, 2021. — 110 с. — Режим доступа: <https://urait.ru/bcode/472420>
2. Литвина Т. В. Дизайн новых медиа [Электронный ресурс]: Учебник для вузов. - Москва: Юрайт, 2020. - 181 с – Режим доступа: <https://urait.ru/bcode/454518>
3. Соколова В. В. Вычислительная техника и информационные технологии. Разработка мобильных приложений [Электронный ресурс]: Учебное пособие для вузов. - Москва: Юрайт, 2020. - 175 с – Режим доступа: <https://urait.ru/bcode/451366>
4. Васильев Н. П., Заяц А. М. Введение в гибридные технологии разработки мобильных приложений [Электронный ресурс]: учебное пособие для вузов. - Санкт-Петербург: Лань, 2020. - 160 с. – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/147134>
5. Месенева Н. В., Милова Н. П., Филоненко Е. И., Щекалева М. А. Проектирование в дизайне среды [Электронный ресурс]:. - Владивосток: ВГУЭС, 2019. - 136 с. – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/170247>
6. Методология дизайн-проектирования [Электронный ресурс]: методическое пособие для бакалавров и магистров по направлению подготовки «дизайн». - Сочи: СГУ, 2018. - 116 с. – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/147674>

8.3. Периодические издания

1. МедиаАльманах. ISSN: 1992-4631. <http://mediaalmanah.ru/files/93/646.php>

9. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)

1. Федеральный портал «Российское образование» <http://www.edu.ru/>
2. Федеральное хранилище «Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов» <http://school-collection.edu.ru/>
3. ЭБС «Университетская библиотека онлайн» <https://biblioclub.ru/>
4. Портал полиграфической индустрии «ПЕЧАТНИК.com». www.pechatnick.com.
5. Проект Websmi.by — учебное интернет-СМИ студентов www.websmi.by.
6. Банк бесплатных фотоиллюстраций <https://ru.freepik.com/photos>

10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Успешное освоение данного курса базируется на рациональном сочетании нескольких видов учебной деятельности – лекций, семинарских занятий, самостоятельной работы. При этом самостоятельную работу следует рассматривать одним из главных звеньев полноценного высшего образования, на которую отводится значительная часть учебного времени.

Самостоятельная работа студентов складывается из следующих составляющих:

1. работа с основной и дополнительной литературой, с материалами интернета и конспектами лекций;
2. внеаудиторная подготовка к контрольным работам, выполнение докладов, рефератов и курсовых работ;
3. выполнение самостоятельных практических работ;
4. подготовка к экзаменам (зачетам) непосредственно перед ними.

Для правильной организации работы необходимо учитывать порядок изучения разделов курса, находящихся в строгой логической последовательности. Поэтому хорошее усвоение одной части дисциплины является предпосылкой для успешного перехода к следующей. Задания, проблемные вопросы, предложенные для изучения дисциплины, в том числе и для самостоятельного выполнения, носят междисциплинарный характер и базируются, прежде всего, на причинно-следственных связях между компонентами окружающего нас мира. В течение семестра, необходимо подготовить рефераты (проекты) с использованием рекомендуемой основной и дополнительной литературы и сдать рефераты для проверки преподавателю. Важным составляющим в изучении данного курса является решение ситуационных задач и работа над проблемно-аналитическими заданиями, что предполагает знание соответствующей научной терминологии и т.д.

Для лучшего запоминания материала целесообразно использовать индивидуальные особенности и разные виды памяти: зрительную, слуховую, ассоциативную. Успешному запоминанию также способствует приведение ярких свидетельств и наглядных примеров. Учебный материал должен постоянно повторяться и закрепляться.

При выполнении докладов, творческих, информационных, исследовательских проектов особое внимание следует обращать на подбор источников информации и методику работы с ними.

Для успешной сдачи экзамена (зачета) рекомендуется соблюдать следующие правила:

1. Подготовка к экзамену (зачету) должна проводиться систематически, в течение всего семестра.
2. Интенсивная подготовка должна начаться не позднее, чем за месяц до экзамена.

3. Время непосредственно перед экзаменом (зачетом) лучше использовать таким образом, чтобы оставить последний день свободным для повторения курса в целом, для систематизации материала и доработки отдельных вопросов.

На экзамене высокую оценку получают студенты, использующие данные, полученные в процессе выполнения самостоятельных работ, а также использующие собственные выводы на основе изученного материала.

Учитывая значительный объем теоретического материала, студентам рекомендуется регулярное посещение и подробное конспектирование лекций.

11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

1. Терминальный сервер, предоставляющий к нему доступ клиентам на базе Windows Server 2016
 2. Семейство ОС Microsoft Windows
 3. Libre Office свободно распространяемый офисный пакет с открытым исходным кодом
 4. Информационно-справочная система: Система КонсультантПлюс (Информационный комплекс)
 5. Информационно-правовое обеспечение Гарант: Электронный периодический справочник «Система ГАРАНТ» (ЭПС «Система ГАРАНТ»)
- Перечень используемого программного обеспечения указан в п.12 данной рабочей программы дисциплины.

12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

12.1. Учебная аудитория для проведения учебных занятий, предусмотренных программой, оснащенная оборудованием и техническими средствами обучения.

Специализированная мебель:

Комплект учебной мебели (стол, стул) по количеству обучающихся; доска (маркерная), комплект мебели для преподавателя.

Технические средства обучения:

Компьютер в сборе для преподавателя, проектор, экран, колонки

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

Операционные системы семейства Windows, КонсультантПлюс веб версия, Гарант веб версия, антивирус Kaspersky Endpoint Security.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

Яндекс Браузер, LibreOffice, МТС Линк, VLC Media Player.

Подключение к сети «Интернет» и обеспечение доступа в электронную информационно-образовательную среду ММУ.

12.2. Помещение для самостоятельной работы обучающихся .

Специализированная мебель:

Комплект учебной мебели (стол, стул) по количеству обучающихся; доска (маркерная), комплект мебели для преподавателя.

Технические средства обучения:

Компьютер в сборе для преподавателя; компьютеры в сборе для обучающихся; колонки; проектор, экран.

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

Операционные системы семейства Windows, КонсультантПлюс веб версия, Гарант веб версия, антивирус Kaspersky Endpoint Security.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

Яндекс Браузер, LibreOffice, МТС Линк, Notepad++. Pinta, Gimp, AnyLogic, Inkscape, OpenShot. FreeCAD, LibreCAD, Jamovi, Visual Studio, Unity.

Помещение для самостоятельной работы обучающихся оснащено компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду ММУ.

13. Образовательные технологии, используемые при освоении дисциплины

Для освоения дисциплины используются как традиционные формы занятий – лекции (типы лекций – установочная, вводная, текущая, заключительная, обзорная; виды лекций – проблемная, визуальная, лекция конференция, лекция консультация); и семинарские (практические) занятия, так и активные и интерактивные формы занятий - деловые и ролевые игры, решение ситуационных задач и разбор конкретных ситуаций.

На учебных занятиях используются технические средства обучения мультимедийной аудитории: компьютер, монитор, колонки, настенный экран, проектор, микрофон, пакет программ MicrosoftOffice для демонстрации презентаций и медиафайлов, видеопроектор для демонстрации слайдов, видеосюжетов и др. Тестирование обучаемых может осуществляться с использованием компьютерного оборудования университета.

13.1. В освоении учебной дисциплины используются следующие традиционные образовательные технологии:

- чтение проблемно-информационных лекций с использованием доски и видеоматериалов;
- семинарские занятия для обсуждения, дискуссий и обмена мнениями;
- контрольные опросы;
- консультации;
- самостоятельная работа студентов с учебной литературой и первоисточниками;
- подготовка и обсуждение рефератов (проектов), презентаций (научно-исследовательская работа);
- тестирование по основным темам дисциплины.

13.2. Активные и интерактивные методы и формы обучения

Из перечня видов: (*«мозговой штурм», анализ НПА, анализ проблемных ситуаций, анализ конкретных ситуаций, инциденты, имитация коллективной профессиональной деятельности, разыгрывание ролей, творческая работа, связанная с освоением дисциплины, ролевая игра, круглый стол, диспут, беседа, дискуссия, мини-конференция и др.*) используются следующие:

- диспут
- анализ проблемных, творческих заданий, ситуационных задач
- ролевая игра;
- круглый стол;
- мини-конференция
- дискуссия
- беседа.

13.3. Особенности обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья

(ОВЗ)

При организации обучения по дисциплине учитываются особенности организации взаимодействия с инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья (далее – инвалиды и лица с ОВЗ) с целью обеспечения их прав. При обучении учитываются особенности их психофизического развития, индивидуальные возможности и при необходимости обеспечивается коррекция нарушений развития и социальная адаптация указанных лиц.

Выбор методов обучения определяется содержанием обучения, уровнем методического и материально-технического обеспечения, особенностями восприятия учебной информации студентов-инвалидов и студентов с ограниченными возможностями здоровья и т.д. В образовательном процессе используются социально-активные и рефлексивные методы обучения, технологии социокультурной реабилитации с целью оказания помощи в установлении полноценных межличностных отношений с другими студентами, создании комфортного психологического климата в студенческой группе.

При обучении лиц с ограниченными возможностями здоровья электронное обучение и дистанционные образовательные технологии предусматривают возможность приема-передачи информации в доступных для них формах.

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечены печатными и электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«МОСКОВСКИЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

Компьютерный дизайн и инфографика

<i>Направление подготовки</i>	Журналистика
<i>Код</i>	42.03.02
<i>Направленность (профиль)</i>	Журналистика средств массовой коммуникации
<i>Квалификация выпускника</i>	бакалавр

Москва
2026

1. Перечень кодов компетенций, формируемых дисциплиной в процессе освоения образовательной программы

Группа компетенций	Категория компетенций	Код
Профессиональные	—	ПК-5

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ПК-5	ПК-5. Способен участвовать в производственном процессе выпуска журналистского текста и (или) продукта с применением современных редакционных технологий	ПК-5.1. Имеет представление об основных этапах производственного процесса по созданию медиатекста. ПК-5.2. Владеет навыками применения цифровых технологий в работе над журналистским текстом.

3. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине

3.1. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине
Планируемые результаты обучения по дисциплине представлены дескрипторами (знания, умения, навыки).

Дескрипторы по дисциплине	Знать	Уметь	Владеть
Код компетенции	ПК-5		
	- особенности современных электронных средств при создании журналистского продукта; - теоретические знания в области дизайна и информационно-коммуникационных технологий включая компьютерные средства проектирования;	-применять технические знания в области компьютерного дизайна и информационных технологий; - использовать компьютерные средства верстки и макетирования при производстве печатной (полиграфической) продукции;	- навыками участия в производственном процессе в условиях разработки мультимедийного (журналистского) продукта с применением средств информационно-коммуникационных технологий; - навыками оперативного создания текстового

	- знание специфики компьютерного дизайна, его теории и истории	- использовать компьютерные средства (для обработки и разработки дизайна и его продвижения) на стадии создания мультимедийного продукта	макета в редакционных условиях с возможностью его публикации; - навык оперативного создания мультимедийного продукта соответствующего современному тренду в области компьютерной графики
--	--	---	---

3.2. Критерии оценки результатов обучения по дисциплине

Шкала оценивания	Индикаторы достижения	Показатели оценивания результатов обучения
ОТЛИЧНО/ зачтено	Знает:	- студент глубоко и всесторонне усвоил материал, уверенно, логично, последовательно и грамотно его излагает, опираясь на знания основной и дополнительной литературы, - на основе системных научных знаний делает квалифицированные выводы и обобщения, свободно оперирует категориями и понятиями.
	Умеет:	- студент умеет самостоятельно и правильно решать учебно-профессиональные задачи или задания, уверенно, логично, последовательно и аргументировано излагать свое решение, используя научные понятия, ссылаясь на нормативную базу.
	Владеет:	- студент владеет рациональными методами (с использованием рациональных методик) решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; При решении продемонстрировал навыки - выделения главного, - связкой теоретических положений с требованиями руководящих документов, - изложения мыслей в логической последовательности, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.
ХОРОШО/ зачтено	Знает:	- студент твердо усвоил материал, достаточно грамотно его излагает, опираясь на знания основной и дополнительной литературы, - затрудняется в формулировании квалифицированных выводов и обобщений, оперирует категориями и понятиями, но не всегда правильно их верифицирует.
	Умеет:	- студент умеет самостоятельно и в основном правильно решать учебно-профессиональные задачи или задания,

		уверенно, логично, последовательно и аргументировано излагать свое решение, не в полной мере используя научные понятия и ссылки на нормативную базу.
	Владеет:	- студент в целом владеет рациональными методами решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; - При решении смог продемонстрировать достаточность, но не глубинность навыков - выделения главного, - изложения мыслей в логической последовательности. - связки теоретических положений с требованиями руководящих документов, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.
УДОВОЛСТВИТЕЛЬНО/ зачтено	Знает:	- студент ориентируется в материале, однако затрудняется в его изложении; - показывает недостаточность знаний основной и дополнительной литературы; - слабо аргументирует научные положения; - практически не способен сформулировать выводы и обобщения; - частично владеет системой понятий.
	Умеет:	- студент в основном умеет решить учебно-профессиональную задачу или задание, но допускает ошибки, слабо аргументирует свое решение, недостаточно использует научные понятия и руководящие документы.
	Владеет:	- студент владеет некоторыми рациональными методами решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; - При решении продемонстрировал недостаточность навыков - выделения главного, - изложения мыслей в логической последовательности. - связки теоретических положений с требованиями руководящих документов, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.
Компетенция не достигнута		
НЕУДОВОЛСТВИТЕЛЬНО/не зачтено	Знает:	- студент не усвоил значительной части материала; - не может аргументировать научные положения; - не формулирует квалифицированных выводов и обобщений; - не владеет системой понятий.
	Умеет:	студент не показал умение решать учебно-профессиональную задачу или задание.
	Владеет:	не выполнены требования, предъявляемые к навыкам, оцениваемым “удовлетворительно”.

4. Типовые контрольные задания и/или иные материалы для проведения промежуточной аттестации, необходимые для оценки достижения компетенции, соотнесенной с результатами обучения по дисциплине

Типовые контрольные задания для проверки знаний студентов

6 СЕМЕСТР

ПК-5

НЕОБХ. НАПИСАТЬ ОТВЕТ: А) ... + УБРАТЬ ВЫДЕЛЕНИЕ «Ж»

1. Какая программа является векторным графическим редактором?

- a) Figma
- b) Gimp
- c) Adobe Photoshop
- d) Microsoft Paint

2. В какой программе можно создавать макеты интерфейсов и прототипы?

- a) Figma
- b) Gimp
- c) Adobe Illustrator
- d) CorelDRAW

3. Какая программа чаще всего используется для редактирования фотографий и создания цифровых рисунков?

- a) Figma
- b) Gimp
- c) Adobe InDesign
- d) Sketch

4. Какой инструмент позволяет создавать векторные фигуры в программе Figma?

- a) Pen Tool
- b) Brush Tool
- c) Blur Tool
- d) Clone Stamp Tool

5. Какой формат файла поддерживается программой Gimp?

- a) .psd
- b) .sketch
- c) .xcf
- d) .ai

6. Какая функция позволяет работать с несколькими кадрами анимации в Gimp?

- a) Animation Panel
- b) Layers Panel
- c) Filters Menu
- d) Color Picker

7. Какой инструмент используется для выделения области и объектов в программе

Figma?

- a) Select Tool**
- b) Crop Tool
- c) Magic Wand Tool
- d) Shape Tool

8. Какая программа позволяет работать с векторной графикой без потери качества при масштабировании?

- a) Figma**
- b) Gimp
- c) Adobe Photoshop
- d) Paint.NET

9. Какой инструмент позволяет добавить эффект размытия к изображению в программе Gimp?

- a) Blur Tool**
- b) Sharpen Tool
- c) Smudge Tool
- d) Dodge Tool

10. В какой программе можно создавать макеты для веб-дизайна и прототипы с интерактивностью?

- a) Figma**
- b) Gimp
- c) Adobe After Effects
- d) Autodesk Sketchbook

11. Какой инструмент используется для рисования свободных кривых и линий в Figma?

- a) Pen Tool**
- b) Brush Tool
- c) Pencil Tool
- d) Shape Tool

12. Какая функция позволяет добавить текст на изображение в программе Gimp?

- a) Text Tool**
- b) Type Tool
- c) Font Tool
- d) Write Tool

13. В какой программе можно создавать эскизы и макеты для печатных изданий?

- a) Figma
- b) Gimp
- c) Adobe InDesign**
- d) Procreate

14. Какой инструмент используется для изменения цветов и тонов изображения в программе Gimp?

- a) Color Picker
- b) Color Balance Tool
- c) Hue/Saturation Tool**
- d) Gradient Tool

15. Какая функция позволяет работать с несколькими документами одновременно в программе Figma?

- a) Multi-Document Mode
- b) Tabbed Interface**
- c) Split View
- d) Artboard Navigation

16. Какой инструмент позволяет создавать маски слоев в программе Gimp?

- a) Mask Tool
- b) Layer Mask Tool**
- c) Alpha Channel Mask Tool d) Selection Mask Tool

17. В какой программе можно создавать и редактировать векторные иконки и логотипы?

- a) Figma**
- b) Gimp
- c) Adobe Premiere Pro
- d) Affinity Designer**

18. Какая функция позволяет экспортировать проект в различные форматы в программе Figma?

- a) Export As...**
- b) Save for Web
- c) Export Wizard
- d) Share Link

19. Какой инструмент используется для редактирования текста в векторных объектах в программе Gimp?

- a) Text Editing Tool
- b) Text Selection Tool**
- c) Text Transform Tool
- d) Text Path Tool

20. В какой программе можно создавать анимированные презентации и интерактивные прототипы?

- a) Figma
- b) Gimp
- c) Adobe XD
- d) Canva

Ответ: A) Figma.