

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

Рабочая программа дисциплины

Компьютерные средства векторной графики

<i>Направление подготовки</i>	Дизайн
<i>Код</i>	54.03.01
<i>Направленность (профиль)</i>	Цифровой дизайн (графический)
<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-1

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ПК-1	Способен создать эталонное художественно-техническое решение визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике; осуществлять контроль и координация деятельности специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	ПК-1.1. Знает: -Технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике - Основы компьютерной графики - Производственные этапы создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Программное обеспечение для визуализации, моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Основы создания и корректировки шейдеров, рендера, композитинга Основы композиции, цвета и света ПК-1.2. Умеет: - Разрабатывать художественно-технические решения для производства визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике - Использовать системы информационного обеспечения производства проектов при производстве визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике - Осуществлять предварительную визуализацию эффекта ПК-1.3. Владеет: - Способностью создания эталонного художественно-технического решения визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике - Определения сроков разработки художественно-технического решения для создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике - Определения сроков создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике в соответствии с творческим замыслом режиссера

3. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине и критериев оценки 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-1		
	-Технологии создания дизайн-проектов средствами векторной графики - Основы векторной графики - Производственные этапы создания дизайн-проектов средствами векторной графики - Способы и технологии работы в программе Corel Draw; Особенности и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; основы композиции и цветоведения в разработке векторных изображений	-Работать в программе Corel Draw. Разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи. Использовать знания основ композиции и цветоведения в разработке векторных изображений	-Навыками работы в программе Corel Draw. Способностью разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи. Способностью использовать знания основ композиции и цветоведения в разработке векторных изображений

4. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к части, формируемой участниками образовательных отношений учебного плана образовательной программы. Данная дисциплина взаимосвязана с другими дисциплинами, такими как «Основы информационных технологий», «Пропедевтика», «Академический рисунок» и др.

В рамках освоения программы бакалавриата выпускники готовятся к решению задач профессиональной деятельности следующих типов: педагогический, художественный, проектный.

Профиль (направленность) программы установлена путем её ориентации на сферу профессиональной деятельности выпускников: создание визуальных концепций для печатных и цифровых медиа.

5. Объем дисциплины

<i>Виды учебной работы</i>	<i>Форма обучения</i>
	<i>Очная</i>
Общая трудоемкость: зачетные единицы/часы	3/108
Контактная работа:	
Занятия лекционного типа	
Занятия практические	72
Промежуточная аттестация: зачет	0,1
Самостоятельная работа (СРС)	35,9

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)			
		Аудиторная работа			Самостоятельная работа
		ЛЗ	ПЗ	Лаб.3	
1.	Введение в программу CorelDRAW		9		4
2.	Построение фигур и кривых в Corel Draw		9		4
3.	Цвет в компьютерной графике		9 (1*)		4
4.	Эффекты CorelDRAW		9 (1*)		4
5	Работа с текстом		9 (2*)		4
6	Работа с растровыми изображениями		9 (2*)		4
7	Создание сложных объектов векторной графики		9		4
8	Введение в Adobe Illustrator		9		7,9
	Итого		72 (6*)		35,9

6.2.Программа дисциплины, структурированная по темам / разделам

6.2.1. Содержание практических занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание практических занятий
1.	Введение в программу CorelDRAW	Введение в программу Corel DRAW. При изучении данной темы рассматриваются вопросы: основные понятия компьютерной графики; области применения компьютерной графики; структура векторного объекта; обзор интерфейса и основных инструментов программы.
2	Построение фигур и кривых в Corel Draw 2 4 6 ИД-6 ОПК-3 ИД-4 ОПК-	При изучении данной темы рассматриваются вопросы: линии и приемы их использования; выделение и перемещение, редактирование узлов; основные приемы работы с объектом; стандартные фигуры CorelDRAW; способы построения разных фигур; специальные параметры фигур; объединение, пересечение, и другие функции формирования объектов; работа с контурами; добавление, удаление, соединение и выравнивание узлов; работа с кривыми.
3	Цвет в компьютерной графике	При изучении данной темы рассматриваются вопросы: аддитивная цветовая модель; формирование собственных цветовых оттенков в модели RGB; субтрактивная цветовая модель; взаимосвязь аддитивной и субтрактивной цветовых моделей; Формирование собственных цветовых оттенков в модели CMYK; заливки (однотонная, градиентная, текстурная, узором, интерактивная);
4	Эффекты CorelDRAW	При изучении данной темы рассматриваются вопросы: перспектива; изгибающая оболочка; перетекание объектов; контур; вытягивание; искажение; линза; контейнер; тень; художественное оформление.
5	Работа с текстом	При изучении данной темы рассматриваются вопросы: работа с простым, фигурным текстом, преобразование его в кривые; текст вдоль пути; маркеры; буквица; столбцы; работа с таблицами; обтекание простым текстом; форматирование текста во фрейме; фреймы произвольной формы
6	Работа с растровыми изображениями	При изучении данной темы рассматриваются вопросы: импорт растровых изображений; преобразование векторного объекта в растровое; эффекты (творческие, художественные мазки, размытие, искажение, шум и т.д.); трассировка растрового изображения.
7	Создание сложных объектов векторной графики	При изучении данной темы рассматриваются вопросы: создание сложных векторных объектов с использованием дополнительных эффектов; наполнение смыслом изображений средствами фактур и текстур; использование дополнительных эффектов в создании полиграфической продукции.
8	Введение в Adobe	При изучении данной темы рассматриваются

	Illustrator	вопросы: интерфейс; рабочее пространство программы; основные инструменты; построение примитивов; выделение объектов; присвоение цвета объектам; группировка объектов; трансформация объектов.
--	-------------	---

6.2.2. Содержание самостоятельной работы

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание самостоятельной работы
1.	Введение в программу CorelDRAW	Компьютерная графика. Программные средства для работы с графикой. Программные средства для работы с растровой графикой. Векторные графические редакторы. Программные средства для работы с трехмерной графикой. Программы для создания анимационных изображений. Структура и функциональные возможности современных графических систем.
2	Построение фигур и кривых в Corel Draw 2 4 6 ИД-6 ОПК-3 ИД-4 ОПК-	Создание рисунков на заданную тему из кривых
3	Цвет в компьютерной графике	Создание композиций с использованием различных цветовых решений.
4	Эффекты CorelDRAW	Выполнить изображение на тему «Городская среда»
5	Работа с текстом	Работа с текстом. Создание шрифтовых композиций с заданными условиями.
6	Работа с растровыми изображениями	Подготовить мультимедийную презентацию по одной из групп основных эффектов.
7	Создание сложных объектов векторной графики	Разработка полиграфической продукции (открытка, плакат, постер, афиша)
8	Введение в Adobe Illustrator	Работа с кривыми безье. Способы создание сеточного объекта. Рисование по силуэту. Работа с текстом.

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.	Растровая графика, программные продукты для её создания и обработки	Выполнение практического задания
2.	Цвет и его представление в компьютерном дизайне и графике	Выполнение практического задания
3.	Оформление текста	Выполнение практического задания

4	Коррекция и обработка изображений	Выполнение практического задания
5	Ретушь фото	Выполнение практического задания
6	Технический дизайн	Выполнение практического задания

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

8.1. Основная учебная литература

1. Адамс, Д. Р. Основы работы с XHTML и CSS : учебник / Д. Р. Адамс, К. С. Флойд. — 4-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2025. — 567 с. — ISBN 978-5-4497-0907-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/146372.html>
2. Зиновьева, Е.А. Компьютерный дизайн. Векторная графика : учебно-методическое пособие/ Е.А Зиновьева. – Екатеринбург: Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2016.— 116 с. - ISBN 978-5-7996-1699-1. - Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS :[сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/68251.html>
3. Допечатная подготовка и полиграфический дизайн : учебное пособие/ Е.А. Соколова [и др.]. - Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2017.— 114 с.— ISSN 2227-8397. - Текст : электронный // Электронно- библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/78159.html>

8.2. Дополнительная учебная литература:

1. Попов, А. Д. Графический дизайн : учебное пособие / А. Д. Попов. — 3-е изд. — Белгород : Белгородский государственный технологический университет им. В.Г. Шухова, ЭБС АСВ, 2020. — 157 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/110204.html>
2. Зиновьева, Е. А. Компьютерный дизайн. Векторная графика : учебно-методическое пособие / Е. А. Зиновьева. — Екатеринбург : Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2016. — 116 с. — ISBN 978-5-7996-1699-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/68251.html>

8.3. Периодические издания

1. Коммуникативные искусства. Журнал. <https://www.commarts.com/>

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

1. www.iprbookshop.ru- электронно-библиотечная система
2. <https://www.kreml.ru> /- Музеи Московского Кремля. Официальный сайт.
3. <https://shm.ru> / - Государственный исторический музей. Официальный сайт.
4. <https://rusmuseum.ru> /- Русский музей. Официальный сайт.
5. <https://www.pushkinmuseum.art> / - ГМИИ им. А.С. Пушкина. Официальный сайт.
6. <https://www.hermitagemuseum.org> /wps/portal/hermitage/?lng=ru – Государственный Эрмитаж. Официальный сайт
7. <https://www.orientmuseum.ru> / - Государственный музей Востока. Официальный сайт
8. <https://www.tretyakovgallery.ru> / - Государственная Третьяковская галерея. Официальный сайт
9. Федеральный портал «Российское образование». <http://www.edu.ru>
10. База визуальных эффектов, подборка темплейтов для After Effects и видеоуроки о

том, как применять футаж в Adobe Premier, After Effects или Da Vinci.
<http://footagecrate.com/>

11. «Дизан Ревю» - общероссийский журнал для профессионалов дизайнеров, архитекторов, художников, педагогов аспирантов и студентов. - Режим доступа: <https://design-review.net/index.php?show=about>

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:

- работа с основной и дополнительной литературой, с материалами интернета и конспектами лекций;
- внеаудиторная подготовка к контрольным работам, выполнение докладов, рефератов и курсовых работ;
- выполнение самостоятельных практических работ;
- 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. Microsoft Windows Server;
 2. Семейство ОС Microsoft Windows;
 3. Libre Office свободно распространяемый офисный пакет с открытым исходным кодом;
 4. Информационно-справочная система: Система КонсультантПлюс (КонсультантПлюс);
 5. Информационно-правовое обеспечение Гарант: Электронный периодический справочник «Система ГАРАНТ» (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 бакалавриата, 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:

Проектор, колонки, экран, компьютер в сборе для преподавателя, компьютер в сборе для обучающихся.

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.

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 Microsoft Office 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 студентами-инвалидами и студентами 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**

Компьютерные средства векторной графики

<i>Направление подготовки</i>	Дизайн
<i>Код</i>	54.03.01
<i>Направленность (профиль)</i>	Цифровой дизайн (графический)
<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-1

2.Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ПК-1	Способен создать эталонное художественно-техническое решение визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике; осуществлять контроль и координация деятельности специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	ПК-1.1. Знает: -Технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике - Основы компьютерной графики - Производственные этапы создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Программное обеспечение для визуализации, моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Основы создания и корректировки шейдеров, рендера, композитинга Основы композиции, цвета и света ПК-1.2. Умеет: Разрабатывать художественно-технические решения для производства визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике Использовать системы информационного обеспечения производства проектов при производстве визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Осуществлять предварительную визуализацию эффекта ПК-1.3. Владеет: Способностью создания эталонного художественно-технического решения визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике Определения сроков разработки художественно-технического решения для создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике Определения сроков создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике в соответствии с творческим замыслом режиссера

3. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине и критериев оценки 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-1		
	- Технологии создания дизайн-проектов средствами векторной графики - Основы векторной графики - Производственные этапы создания дизайн-проектов средствами векторной графики - Способы и технологии работы в программе Corel Draw; Особенности и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; основы композиции и цветоведения в разработке векторных изображений	Работать в программе Corel Draw. Разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи. Использовать знания основ композиции и цветоведения в разработке векторных изображений	Навыками работы в программе Corel Draw. Способностью разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи. Способностью использовать знания основ композиции и цветоведения в разработке векторных изображений

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.
УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО/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		
НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО/ НЕЗАЧТЕНО	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

ПК-1 Тесты

1. Из каких элементов строится векторное изображение?

Варианты ответов:

- +Графический примитив
- Линия
- Растр

2. Масштабирование без потери качества изображения является достоинством векторной графики?

Варианты ответов:

- +Да
- Нет

3. Какой файл будет иметь больший информационный объём?

Варианты ответов:

- +Растровой графики
- Векторной графики

4. Выбери формат векторной графической графики

Варианты ответов:

- bmp
- +wmf

- jpg
5. Какой графический редактор лучше использовать для создания эмблемы?

Варианты ответов:

- Растровый редактор
- +Векторный редактор

6. Какой графический редактор лучше использовать для редактирования фото?

Варианты ответов:

- Векторный
- +Растровый

7. Для CorelDRAW основным расширением файла являются формат (+ .cdr)

8. В каком из представленных меню находятся команды «Открытие, закрытие, сохранение, импорт документа»:

1. Вид
2. Правка
- +3. Файл
4. Макет
5. Окно

9. Для загрузки изображения необходимо выполнить команду:

1. Экспорт
- +2. Импорт
3. Открыть
4. Создать из шаблона

10. Продолжите: Инструмент Обрезка используется для (удаления области за пределами выбранной)

11. Какой из представленных инструментов позволяет создавать форму объекта путем перетаскивания расширений или создания отступов вдоль их контура:

1. Форма
- +2. Мاستихин
3. Свободное преобразование
4. Сглаживание
5. Грубая кисть

12. Какие из представленных действий можно осуществить, щелкнув левой кнопкой мыши по уже выделенному объекту:

1. Масштабировать
2. + Вращать
3. + Искажать
4. Перемещать

13. Верно ли утверждение, что инструмент «Размазывающая кисть» позволяет исказить векторный объект путем перетаскивания курсора вдоль его абриса

- +1. да
2. нет

14. В CorelDRAW для создания дубликата во время перемещения объекта необходимо:

1. Удерживать клавишу Alt

2. Удерживать клавишу Ctrl
3. Удерживать клавишу Shift
4. Удерживать клавиши Ctrl+Alt+Del
- +5. Щелкнуть правой кнопкой мыши во время перемещения

15. Какой из представленных инструментов позволяет исказить объект, перемещая узлы контейнера?

- + 1. Оболочка
2. Выдавливание
3. Перспектива
4. Контур

Практические задания

Тема 1. Введение в программу Corel DRAW

1. Выделение перемещение, преобразование объектов
2. Копирование атрибутов объекта (контура, заливки)
3. Работа с инструментами группы форма
4. Трансформация фигур: круг→овал, квадрат→прямоугольник
5. Искажение фигур
6. Задать необходимое положение объекта на странице
7. Изменение угла поворота объекта
8. Обрезка выделенной области
9. С помощью фигур Прямоугольник и Эллипс нарисовать две простые фигуры и применить к ним инструменты группы Форма
10. Из геометрических фигур составить базовый элемент. Выполнить операцию группировки частей

Тема 2. Построение фигур и кривых в Corel Draw

1. Кривая Безье, кривая через три точки, ломаная линия
2. Работа с кривыми, узлами
3. Нарисовать рисунки, используя инструмент Свободная форма
4. Графические примитивы и преобразование контуров
5. С помощью инструмента Эллипс создать форму лепестка
6. Скругление углов фигуры
7. Трансформация фигур: квадрат →треугольник
8. Используя докер Трансформация/размер, создать рисунок
9. Создание рисунков. Операции с докерами
10. Создание сложных векторных рисунков с использованием графических примитивов и докеров

Тема 3. Цвет в компьютерной графике

1. Цветовые модели RGB и CMYK
2. Выполнить однотонную заливку объекта
3. Интеллектуальная заливка
4. Заливка абриса
5. Создать цилиндр и применить к нему градиентную заливку
6. Создать фигуру из нескольких примитивов и применить к ней текстурную заливку
7. Создать 4 фигуры и применить к ним интерактивную заливку, изменяя настройки заливки
8. Заливка объекта
9. Заливка по сетке. Создание фрукта

10. Создание гармоничных цветовых композиций

Тема 4. Эффекты CorelDraw

1. Создать объект и применить к нему эффект «Перспектива»
2. Добавить к объекту эффект «Изгибающая оболочка»
3. Создать объект и применить к нему эффект «Перетекание объектов»
4. Создать объект и применить к нему эффект «Вытягивание»
5. Создать объект и применить к нему эффект «Линза»
6. Создать объект и применить к нему эффект «Тень»
7. Придать объекту эффект объема
8. Поместить изображение внутрь фигуры/текста
9. Искажение базовых фигур
10. Создать надпись используя инструмент «Художественное оформление»

Тема 5. Работа с текстом

1. Работа с простым текстом, редактирование
2. Настройка размеров рамки
3. Обтекания текста вокруг объекта, фигурного текста или рамки
4. Преобразование текста в кривые
5. Форматирование фигурного текста.
6. Написать текст по произвольной кривой
7. Создать таблицу и отформатировать ее
8. Разместить фигурный текст по заданной траектории
9. Изменить форму букв фигурного текста
10. Создание шрифтовых композиций с заданными условиями

Тема 6. Работа с растровыми изображениями

1. Редактирование растровых изображений
2. Преобразование растрового рисунка в векторное изображение
3. Трассировка растрового изображения
4. Конвертирование векторных рисунков в растровые объекты
5. Цветовая маска
6. Применение эффектов. «Творческие»
7. Трехмерные эффекты
8. Применение эффектов. Эффекты «Настройки»
9. Применение эффектов. Эффекты «Преобразование цвета»
10. Применение эффектов. Эффекты «Художественное оформление»

Тема 7. Создание сложных объектов векторной графики

1. Создание полигонального изображения
2. Создания фигуры из пересекающихся частей выделенных объектов
3. Построение сложных объектов с помощью геометрических примитивов
4. Создание серии объектов с трехмерным эффектом
5. Работа с наложением различных фактур и текстур на объекты
6. Работа над проектным заданием в слоях
7. Сочетание растровых изображений и векторных объектов в работе
8. Разработка дизайн-макета листовки
9. Разработка дизайн-макета открытки
10. Разработка дизайн-макета постера

Тема 8. Введение в Adobe Illustrator

1. Совершить основные операции обработки контуров

2. Создать композицию из 3–5 примитивов различной формы
3. Создать три примитива – стереть фигуры, разрезать
4. Создание криволинейных контуров. Редактирование
5. Типы заливок (однородная, градиентная, узорная)
6. Используя различные типы градиентных заливок и их свойства выполнить оформление векторных объектов
7. Создать и использовать для заливки прямоугольника узорную заливку
8. Используя параметры обводки оформить векторные объекты
9. Используя инструмент «Быстрая заливка» создать группу объектов и выполнить быструю заливку этой группы объектов
10. Создание формальных композиций

5. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания индикаторов достижения компетенций (знаний, умений, владений)

Специфика формирования компетенций и их измерение определяется структурированием информации о состоянии уровня подготовки обучающихся.

Алгоритмы отбора и конструирования заданий для оценки достижений в предметной области, техника конструирования заданий, способы организации и проведения стандартизированных оценочных процедур, методика шкалирования и методы обработки и интерпретации результатов оценивания позволяют обучающимся освоить компетентностно-ориентированные программы дисциплин.

Формирование компетенций осуществляется в ходе всех видов занятий, практики, а контроль их сформированности на этапе текущей, промежуточной и итоговой аттестации.

Оценивание знаний, умений и навыков по учебной дисциплине осуществляется посредством использования следующих видов оценочных средств:

- опросы: устный, письменный;
- задания для практических занятий;
- ситуационные задания;
- контрольные работы;
- коллоквиумы;
- написание реферата;
- написание эссе;
- решение тестовых заданий;
- экзамен.

Опросы по вынесенным на обсуждение темам

Устные опросы проводятся во время практических занятий и возможны при проведении аттестации в качестве дополнительного испытания при недостаточности результатов тестирования и решения заданий. Вопросы опроса не должны выходить за рамки объявленной для данного занятия темы. Устные опросы необходимо строить так, чтобы вовлечь в тему обсуждения максимальное количество обучающихся в группе, проводить параллели с уже пройденным учебным материалом данной дисциплины и смежными курсами, находить удачные примеры из современной действительности, что увеличивает эффективность усвоения материала на ассоциациях.

Основные вопросы для устного опроса доводятся до сведения студентов на предыдущем практическом занятии.

Письменные опросы позволяют проверить уровень подготовки к практическому занятию всех обучающихся в группе, при этом оставляя достаточно учебного времени для иных форм педагогической деятельности в рамках данного занятия. Письменный опрос проводится без предупреждения, что стимулирует обучающихся к систематической

подготовке к занятиям. Вопросы для опроса готовятся заранее, формулируются узко, дабы обучающийся имел объективную возможность полноценно его осветить за отведенное время.

Письменные опросы целесообразно применять в целях проверки усвояемости значительного объема учебного материала, например, во время проведения аттестации, когда необходимо проверить знания обучающихся по всему курсу.

При оценке опросов анализу подлежит точность формулировок, связность изложения материала, обоснованность суждений.

Решение заданий (кейс-методы)

Решение кейс-методов осуществляется с целью проверки уровня навыков (владений) обучающегося по применению содержания основных понятий и терминов дисциплины вообще и каждой её темы в частности.

Обучающемуся объявляется условие задания, решение которого он излагает либо устно, либо письменно.

Эффективным интерактивным способом решения задания является сопоставления результатов разрешения одного задания двумя и более малыми группами обучающихся.

Задачи, требующие изучения значительного объема, необходимо относить на самостоятельную работу студентов, с непременным разбором результатов во время практических занятий. В данном случае решение ситуационных задач с глубоким обоснованием должно представляться на проверку в письменном виде.

При оценке решения заданий анализируется понимание обучающимся конкретной ситуации, правильность её понимания в соответствии с изучаемым материалом, способность обоснования выбранной точки зрения, глубина проработки рассматриваемого вопроса, умением выявить основные положения затронутого вопроса.

Решение заданий в тестовой форме

Проводится тестирование в течение изучения дисциплины

Не менее чем за 1 неделю до тестирования, преподаватель должен определить обучающимся исходные данные для подготовки к тестированию: назвать разделы (темы, вопросы), по которым будут задания в тестовой форме, теоретические источники (с точным указанием разделов, тем, статей) для подготовки.

При прохождении тестирования пользоваться конспектами лекций, учебниками, и иными материалами не разрешено.