



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И.
Носова»



УТВЕРЖДАЮ
Директор ИСАИ
М.М. Суровцов

20.02.2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ

Направление подготовки (специальность)
54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль/специализация) программы
Графический дизайн

Уровень высшего образования - бакалавриат

Форма обучения
очная

Институт/ факультет	Институт строительства, архитектуры и искусства
Кафедра	Дизайна
Курс	4
Семестр	7

Магнитогорск
2024 год

Рабочая программа составлена на основе ФГОС ВО - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры Дизайна
25.01.2024, протокол № 5

Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

Рабочая программа одобрена методической комиссией ИСАИИ
20.02.2024 г. протокол № 4

Председатель _____ М.М. Суровцов

Рабочая программа составлена:

доцент кафедры Дизайна, канд. пед. наук _____ Т.В. Саляева

доцент кафедры Дизайна, канд. пед. наук _____ Ю.С. Антоненко

Рецензент:

Директор ООО ПКФ "Статус" _____ А.Н. Кустов



Лист актуализации рабочей программы

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2025 - 2026 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2026 - 2027 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2027 - 2028 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2028 - 2029 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

1 Цели освоения дисциплины (модуля)

Целями освоения дисциплины (модуля) «Информационные технологии в графическом дизайне» являются: формирование у студентов определённого уровня компетенций, соответствующих требованиям федерального образовательного государственного стандарта 54.03.01 Дизайн.

2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Информационные технологии в графическом дизайне входит в часть учебного плана формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы.

Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:

Типографика

Пропедевтика

История графического дизайна и рекламы

Конструирование и моделирование

Методика преподавания дизайна в средней школе

Основы производственного мастерства

Проектная деятельность

Производственная - педагогическая практика

Разработка иллюстрации средствами современных технологий

Фотографика

Компьютерные технологии мультимедийного продукта

Материаловедение и технологии современного полиграфического производства

Основы проектной графики

Производственная - технико-технологическая практика

Теория и история дизайна

Фирменный стиль предприятия

Пластическое моделирование

Эргономика

Академическая живопись

Академический рисунок

Психология визуального восприятия графических изображений

История искусств

Технический рисунок

Учебная - учебно-ознакомительная практика

Цветоведение и колористика

Основы шрифтовой и орнаментальной композиции

Презентационные технологии представления проектов

Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:

Научные исследования в области мультимедийного продукта

Научные исследования в области полиграфического продукта

Разработка мультимедийного продукта

История графического дизайна и рекламы

Конструирование и моделирование

Методика преподавания дизайна в средней школе

Основы производственного мастерства

Проектная деятельность

Производственная - педагогическая практика

Разработка иллюстрации средствами современных технологий

Типографика

Фотографика

Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины (модуля) «Информационные технологии в графическом дизайне» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции
ПК-1	Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта
ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения
ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами
ПК-3	Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна
ПК-3.1	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна
ПК-3.2	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна
ПК-3.3	Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна

4. Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единиц 108 акад. часов, в том числе:

- контактная работа – 51,95 акад. часов;
- аудиторная – 51 акад. часов;
- внеаудиторная – 0,95 акад. часов;
- самостоятельная работа – 56,05 акад. часов;
- в форме практической подготовки – 0 акад. час;

Форма аттестации - зачет

Раздел/ тема дисциплины	Семестр	Аудиторная контактная работа (в акад. часах)			Самостоятельная работа студента	Вид самостоятельной работы	Форма текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации	Код компетенции
		Лек.	лаб. зан.	практ. зан.				
1. Раздел 1. Создание визуальных фирменного стиля	7							
1.1 Предпроектный анализ		8		4	8	Самостоятельное изучение учебной литературы; практическая работа над таблицей	Опрос; проверка практических заданий	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
1.2 Этапы разработки товарного знака		9			10	Самостоятельное изучение учебной литературы; подготовка к лекционным и практическим занятиям	Выступление на практическом занятии; отчет по самостоятельной работе; устный опрос	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
1.3 Лейтмотивы товарных знаков				8	10	Самостоятельное изучение учебной литературы; подготовка к лекционным и практическим занятиям	Выступление на практическом занятии; отчет по самостоятельной работе; устный опрос	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-3.1
1.4 Шрифт в системе фирменного стиля				8	10	Самостоятельное изучение учебной литературы; выполнение практического задания	Выступление на практическом занятии; проверка практических заданий; устный опрос	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-3.1

1.5 Психология цветового восприятия			6	6	Самостоятельное изучение учебной литературы; подготовка к лекционным и практическим занятиям	Выступление на практическом занятии; отчет по самостоятельной работе; устный опрос	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-3.1
Итого по разделу	17		26	44			
2. Раздел 2. Практическая работа по разработке визуальных элементов							
2.1 Выполнение предпроектного анализа: Портрет заказчика. Изучение потребителя. Работа с аналогами. Написание концепции	7		4	7	Самостоятельное изучение учебной литературы; выполнение практического задания	Отчет по практическому заданию; устный опрос	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-3.1
2.2 Разработка товарного знака. Написание слогана. Выполнение цветового решения. Разработка визитки, буклета, календаря			4	1,15	Самостоятельное изучение учебной литературы; выполнение практического задания	Отчет по практическому заданию; устный опрос	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-3.1
Итого по разделу			8	12,05			
Итого за семестр	17		34	52,15		зачёт	
Итого по дисциплине	17		34	56,05		зачет	

5 Образовательные технологии

Реализация компетентностного подхода предусматривает использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся.

1. Традиционные образовательные технологии ориентируются на организацию образовательного процесса, предполагающую прямую трансляцию знаний от преподавателя к студенту (преимущественно на основе объяснительно-иллюстративных методов обучения). Учебная деятельность студента носит в таких условиях, как правило, репродуктивный характер.

Формы учебных занятий с использованием традиционных технологий:

Информационная лекция – последовательное изложение материала в дисциплинарной логике, осуществляемое преимущественно вербальными средствами (монолог преподавателя).

Практическое занятие, посвященное освоению конкретных умений и навыков по предложенному алгоритму.

2. Интерактивные технологии – организация образовательного процесса, которая предполагает активное и нелинейное взаимодействие всех участников, достижение на этой основе лично значимого для них образовательного результата. Наряду со специализированными технологиями такого рода принцип интерактивности прослеживается в большинстве современных образовательных технологий. Интерактивность подразумевает субъект-субъектные отношения в ходе образовательного процесса и, как следствие, формирование саморазвивающейся информационно-ресурсной среды.

Формы учебных занятий с использованием специализированных интерактивных технологий:

Лекция «обратной связи» – лекция–провокация (изложение материала с заранее запланированными ошибками), лекция-беседа, лекция-дискуссия, лекция-пресс-конференция.

Семинар-дискуссия – коллективное обсуждение какого-либо спорного вопроса, проблемы, выявление мнений в группе (межгрупповой диалог, дискуссия как спор-модель)

6 Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Представлено в приложении 1.

7 Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

Представлены в приложении 2.

8 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)

а) Основная литература:

1. Жданова, Н.С. Визуальное восприятие и дизайн в цифровом искусстве [Электронный ресурс]: учебник / Н.С. Жданова. – Магнитогорск: МГТУ, 2016. – Режим доступа: [http://magtu.ru:8085/marcweb2/Download.asp?type=2&filename=Жданова Н. С. Визуальное восприятие и дизайн в цифровом искусств.pdf&reserved=Жданова Н. С. Визуальное восприятие и дизайн в цифровом искусств \(дата обращения 21.01.2020\).](http://magtu.ru:8085/marcweb2/Download.asp?type=2&filename=Жданова%20Н.%20С.%20Визуальное%20восприятие%20и%20дизайн%20в%20цифровом%20искусств.pdf&reserved=Жданова%20Н.%20С.%20Визуальное%20восприятие%20и%20дизайн%20в%20цифровом%20искусств.pdf)

2. Жданова, Н.С. Основы дизайна и проектно-графического моделирования [Электронный ресурс]: учеб. пособие / Н.С. Жданова. – М.: ЭБС «Лань», 2017. – 196 с. – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/97117> (дата обращения 21.01.2020).

б) Дополнительная литература:

1. Аббасов, И.Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS3 [Электронный ресурс]: учеб. пособие / И.Б. Аббасов. – М.: ДМК Пресс, 2009. – 224 с.

– ISBN 978-5-94074-411-5. – Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/407627> (дата обращения 21.01.2020).

2. Антоненко, Ю.С. Стилеобразование в дизайне [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие / Ю.С. Антоненко. – Магнитогорск: ФГБОУ ВО «МГТУ им. Г.И. Носова», 2017. – Режим доступа: <http://magtu.ru:8085/marcweb2/Download.asp?type=2&filename=Антоненко%20Ю.%20С.%20Стилеобразование%20в%20дизайне.pdf&reserved=Антоненко%20Ю.%20С.%20Стилеобразование%20в%20дизайне> (дата обращения 21.01.2020).

3. Глазова, М.В. Изобразительное искусство. Алгоритм композиции [Электронный ресурс]: учеб. пособие / М.В. Глазова, В.С. Денисов. – М.: Когито-центр, 2012. – 220 с. – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/109267> (дата обращения 21.01.2020).

4. Григорьев, А.Д. Проектирование и анимация в 3ds Max [Электронный ресурс]: учебник / А.Д. Григорьев, Т.В. Усая, Э.П. Чернышова. – Магнитогорск: ФГБОУ ВО «МГТУ им. Г.И. Носова», 2016. – Режим доступа: <http://magtu.ru:8085/marcweb2/Download.asp?type=2&filename=Григорьев%20А.%20Д.%20Проектирование%20и%20анимация%20в%203DS%20MAX.pdf&reserved=Григорьев%20А.%20Д.%20Проектирование%20и%20анимация%20в%203DS%20MAX> (дата обращения 21.01.2020).

5. Комолова, Н.В. Adobe Photoshop CS5 для всех [Электронный ресурс]: практическое руководство / Н.В. Комолова, Е.С. Яковлева. – СПб: БХВ-Петербург, 2011. – 608 с. – ISBN 978-5-9775-0567-3. – Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/351256> (дата обращения 21.01.2020).

6. Кравченко, Л.В. Photoshop шаг за шагом. Практикум [Электронный ресурс]: учеб. пособие / Л.В. Кравченко, С.И. Кравченко. – М.: ФОРУМ: ИНФРА-М, 2018. – 136 с. – Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/939891> (дата обращения 21.01.2020).

7. Левковец, Л.Б. Adobe Photoshop CS4 Extended. Базовый курс на примерах [Электронный ресурс]: Практическое руководство / Л.Б. Левковец. – СПб: БХВ-Петербург, 2009. – 398 с. – ISBN 978-5-9775-0326-6. – Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/350588> (дата обращения 21.01.2020).

8. Мельников, В.П. Информационные технологии [Текст]: Учебник / В.П. Мельников. – М.: Академия, 2009. – 425 с.

9. Миронов, Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне [Текст]: учебник / Д.Ф. Миронов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2008. – 538 с.

10. Никитина, Н.П. Цветоведение. Колористика в композиции [Электронный ресурс]: учеб. пособие / Н.П. Никитина. – Екатеринбург: УрФУ, 2015. – 88 с. – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/98497> (дата обращения 21.01.2020).

11. Петров, М.Н. Компьютерная графика [Текст]: учеб. пособие / М.Н. Петров. – 3-е изд. – М.; СПб. и др.: Питер, 2011. – 541 с.

12. Порев, В.Н. Компьютерная графика [Текст] / В.Н. Порев. – СПб.: БХВ-Петербург, 2005. – 428 с.

13. Сиденко, Л.А. Компьютерная графика и геометрическое моделирование [Текст]: учеб. пособие / Л.А. Сиденко. – М.; СПб. и др.: Питер, 2009. – 219 с.

в) Методические указания:

1. Жданова, Н.С. Основы дизайна [Текст]: учеб.-метод. комплекс для студентов специальности 030800 «Изобраз. искусство» / Н.С. Жданова. – Магнитогорск: Изд-во МаГУ, 2009. – 120 с.

2. Жданова, Н.С. Основы дизайна и проектно-графического моделирования [Текст]: учеб.-метод. пособие / Н.С. Жданова. – Магнитогорск: МаГУ, 2013. – 189 с.

г) Программное обеспечение и Интернет-ресурсы:

Программное обеспечение

Наименование ПО	№ договора	Срок действия лицензии
MS Office 2007 Professional	№ 135 от 17.09.2007	бессрочно
Autodesk AutoCad Civil 3D 2011 Master Suite	К-526-11 от 22.11.2011	бессрочно
Autodesk AutoCad Electrical 2011 Master Suite	К-526-11 от 22.11.2011	бессрочно
Autodesk AutoCad Map 3D 2011 Master Suite	К-526-11 от 22.11.2011	бессрочно
Autodesk AutoCad Mechanical 2011 Master Suite	К-526-11 от 22.11.2011	бессрочно
Adobe Design Premium CS 5.5 Academic Edition	К-615-11 от 12.12.2011	бессрочно
Adobe Dreamweaver CS 5 Academic Edition	К-113-11 от 11.04.2011	бессрочно
Adobe Photoshop CS 5 Academic Edition	К-113-11 от 11.04.2011	бессрочно
CorelDraw X4 Academic Edition	К-92-08 от 25.07.2008	бессрочно
CorelDraw X5 Academic Edition	К-615-11 от 12.12.2011	бессрочно
CorelDraw 2017 Academic Edition	Д-504-18 от 25.04.2018	бессрочно
7Zip	свободно распространяемое ПО	бессрочно
FAR Manager	свободно распространяемое ПО	бессрочно

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Название курса	Ссылка
Электронная база периодических изданий East View Information Services, ООО «ИВИС»	https://dlib.eastview.com/
Национальная информационно-аналитическая система – Российский индекс научного цитирования (РИНЦ)	URL: https://elibrary.ru/project_risc.asp
Поисковая система Академия Google (Google Scholar)	URL: https://scholar.google.ru/
Информационная система - Единое окно доступа к информационным ресурсам	URL: http://window.edu.ru/

Федеральное государственное бюджетное учреждение «Федеральный институт промышленной собственности»	URL: http://www1.fips.ru/
Электронные ресурсы библиотеки МГТУ им. Г.И. Носова	https://host.megaprolib.net/MP0109/Web

9 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает:
Аудиторный фонд института

Приложение 1

Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Примерная структура и содержание раздела:

По дисциплине «Информационные технологии в графическом дизайне» предусмотрена аудиторная и внеаудиторная самостоятельная работа обучающихся.

Аудиторная самостоятельная работа студентов предполагает изучение средств компьютерного проектирования и выполнение практических работ.

Примерные аудиторные практические работы (АПР):

АПР №1 «Создание логотипа предприятия по продаже упаковки»

Создание логотипа в одном из графических редакторов.

АПР №2 «Разработка логотипа магазина хозяйственных товаров»

Сделать анализ аналогов по зоомагазинам. Придумать название. Разработать логотип в графике и цвете.

АПР №3 «Разработка товарного знака кафе»

Сделать анализ аналогов. Придумать название. Составить список объектов фирменного стиля и разработать его. Разработать логотип в графике и цвете.

АПР №4 «Разработка фирменного стиля детского центра»

Сделать анализ аналогов. Придумать название. Составить список объектов фирменного стиля и разработать его. Разработать логотип в графике и цвете.

Примерные индивидуальные домашние задания (ИДЗ):

ИДЗ №1 «Разработать информационные носители для студии красоты»

Сделать анализ аналогов. Придумать название. Разработать логотип в графике и цвете.

ИДЗ №2 «Разработать информационный блок к юбилею города»

Сделать анализ аналогов. Составить список объектов фирменного стиля и разработать его. Разработать логотип и другие элементы фирменного стиля в графике. Составить их колористические карты.

ИДЗ №3 «Разработать баннер для сайта»

Сделать анализ аналогов. Разработать информационный носитель – баннер для интернет пространства.

ИДЗ №4 «Разработать рекламную заставку для сайта»

Сделать анализ аналогов. Разработать рекламную заставку для сайта.

Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

а) Планируемые результаты обучения и оценочные средства для проведения промежуточной аттестации:

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
ПК-1: Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта		
- основные задачи и этапы	Перечень теоретических вопросов к зачету и экзамену 1. Понятие «векторная графика». Особенности и	

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
<p>выполнения различных надписей и обозначений средствами шрифтовой культуры с помощью компьютерных технологий;</p> <p>- основные термины и понятие шрифтовой культуры.</p>	<p>специфика.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Особенности интерфейса программы векторного редактора. 3. Способы создание контура. 4. Выделение и упорядочивание объектов. 5. Изменение формы объектов. Инструменты работы с контуром. 6. Создание специальных эффектов и их применение. 7. Текст, типографика в векторном редакторе. 8. Создание символов, кистей, образцов. 9. Растровая графика. Особенности и специфика. 10. Интерфейс программы растрового редактора. 11. Техника выделения областей изображения. 12. Работа с многослойным изображением. 13. Операции со слоями. Спецэффекты на слое. 14. Техника рисования и ретуширования. 15. Техника сложного монтажа. 16. Подготовка к печати. 	
<p>ПК-1.1: Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения</p>		
<p>- выделять наиболее эффективные элементы составления шрифтовых композиций в надписях, составлении аннотаций, технической документации и т.д., используемых в работе над созданием объектов из различных материалов;</p> <p>- применять полученные знания в профессиональной деятельности;</p> <p>- использовать навыки на междисциплинарном уровне.</p>	<p>Перечень практических заданий для зачета и экзамена</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Выполнение предпроектного анализа: Портрет заказчика. Изучение потребителя. Работа с аналогами. Написание концепции. 2. Разработка товарного знака. Написание слогана. Выполнение цветового решения. 	
<p>ПК-1.2: Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами</p>		
<p>- основными навыками составления шрифтовых композиционных надписей в компьютерных технологиях при решении стандартных задач</p>	<p>Комплексное задание</p> <p>Практическая работа по разработке визуальных элементов в векторных и растровых графических редакторах.</p>	

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
профессиональной деятельности в процессе составления и выполнения дизайн-проекта.		
ПК-3: Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна		
<ul style="list-style-type: none"> - основные средства выразительности композиции в дизайне; - создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна 		<p>Перечень теоретических вопросов к зачету и экзамену</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Понятие «векторная графика». Особенности и специфика. 2. Особенности интерфейса программы векторного редактора. 3. Управление цветом. Цветовое пространство рабочего файла. 4. Изменение формы объектов. Инструменты работы с контуром. 5. Создание специальных эффектов и их применение. 6. Создание символов, кистей, образцов. 7. Растровая Графика. Особенности и специфика. 8. Интерфейс программы растрового редактора. 9. Техника выделения областей изображения. 10. Работа с многослойным изображением. 11. Цветовые модели, палитры, режимы. 12. Техника рисования и ретуширования. 13. Техника сложного монтажа. 14. Подготовка к печати.
ПК-3.1: Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна		
<ul style="list-style-type: none"> - основные методы компьютерного проектирования; - основными навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения 		<p>Перечень теоретических вопросов к зачету и экзамену</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Понятие «векторная графика». Особенности и специфика. 2. Особенности интерфейса программы векторного редактора. 3. Растровая Графика. Особенности и специфика. 4. Интерфейс программы растрового редактора. 5. Подготовка к печати.
ПК-3.2: Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна		
<ul style="list-style-type: none"> - использовать различные технологии создания и обработки изображений и необходимой информации 		<p>Перечень практических заданий для зачета и экзамена</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Разработать информационный блок к юбилею города. Сделать анализ аналогов. Составить список объектов фирменного стиля и разработать его. Разработать логотип и

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
<p>в растровых и векторных графических редакторах;</p> <p>- использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна</p>	<p>другие элементы фирменного стиля в графике. Составить их колористические карты.</p> <p>2. Разработать баннер для сайта.</p> <p>Сделать анализ аналогов. Разработать информационный носитель – баннер для интернет-пространства.</p> <p>3. Разработать рекламную заставку для сайта.</p> <p>Сделать анализ аналогов. Разработать рекламную заставку для сайта.</p>	
<p>ПК-3.3: Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна</p>		
<p>- опытом создания проектов в редакторах векторной и растровой графики;</p> <p>- навыками проведения исследования в области информационных технологий.</p>	<p style="text-align: center;">Комплексное задание</p> <p>Проектирование заданных объектов графического дизайна в разных графических редакторах (растровый и векторный).</p>	