Минобрнауки России

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Оренбургский государственный университет имени В.А. Бондаренко»

Кафедра дизайна

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ДИСЦИПЛИНЫ

«Б1.Д.Б.16 Компьютерная графика и современный дизайн»

Уровень высшего образования

БАКАЛАВРИАТ

Направление подготовки
54.03.01 Дизайн
(код и наименование направления подготовки)

Графический дизайн
(наименование направленности (профиля) образовательной программы)

Квалификация
Бакалавр

Форма обучения
Очная

Год набора 2026

Рабочая программа дисциплины «*Б1.Д.Б.16 Компьютерная графика и современный дизайн*» рассмотрена и утверждена на заседании кафедры

Кафедра дизайна
наименование кафедры

протокол № 8 от "19" марта 2026 г.

Заведующий кафедрой
Кафедра дизайна _____ О.П. Тарасова
наименование кафедры *подпись* *расшифровка подписи*

Исполнители:
Старший преподаватель _____ В.В. Цой
должность *подпись* *расшифровка подписи*

СОГЛАСОВАНО:
Председатель методической комиссии по направлению подготовки
54.03.01 Дизайн О.П. Тарасова
код наименование *личная подпись* *расшифровка подписи*

Заведующий отделом формирования фонда и научной обработки документов
_____ С.А. Биктимирова
личная подпись *расшифровка подписи*

Уполномоченный по качеству факультета
_____ Т.В. Сапух
личная подпись *расшифровка подписи*

№ регистрации _____

© Цой В.В., 2026
© ОГУ, 2026

SHOT ON NUBIA Z40 PRO

1 Цели и задачи освоения дисциплины

Цель (цели) освоения дисциплины:

Формирование навыков использования программных средств и компьютерных редакторов для создания, цифрового проектирования, обработки и редактирования изображений в графическом дизайне.

Задачи:

Приобретение необходимых знаний об устройствах ввода и вывода графической информации. Получение практических навыков работы с программными продуктами графического дизайна. Изучение принципов построения, редактирования векторных и растровых изображений. Получение навыков подготовки цифровых изображений к различным видам печати, на различных видах печатных устройств.

2 Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к базовой части блока Д «Дисциплины (модули)»

Пререквизиты дисциплины: *Б1.Д.Б.11 Информатика*

Постреквизиты дисциплины: *Б1.Д.Б.31 Мультимедийные технологии, Б1.Д.В.3 Компьютерные технологии в графическом дизайне, Б1.Д.В.6 Проектирование в графическом дизайне, Б1.Д.В.10 Шрифт, Б2.П.В.П.1 Проектно-технологическая практика*

3 Требования к результатам обучения по дисциплине

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих результатов обучения

Код и наименование формируемых компетенций	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций
ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6-В-1 Знает современные принципы работы информационных технологий; графические редакторы и методы подбора оптимального программного продукта для профессионального решения дизайнерских задач; специфику работы с устройствами ввода и вывода изобразительной информации ОПК-6-В-2 Умеет ориентироваться в области современных информационных технологий; обрабатывать графическую информацию для решения задач профессиональной деятельности с использованием информационных технологий и графических программных продуктов ОПК-6-В-3 Владеет практическими навыками работы с профессиональными программными продуктами и устройствами ввода и	**Знать:** Компьютерные технологии, устройствах ввода и вывода графической информации применяемые в дизайн-проектировании. Методы подбора программного продукта для профессионального решения дизайнерских задач. Основные закономерности построения шрифтовых композиций; выражать композиционный замысел с помощью компьютерных технологий, применяемых в дизайн проектировании. **Уметь:** Применять знания об устройствах ввода и вывода графической информации в дизайн-проектировании. ориентироваться в области современных информационных технологий и сочетать шрифтовые решения с

Код и наименование формируемых компетенций	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций
	вывода графической информации. Навыками организации изобразительной информации и создания неординарных решений с применением компьютерных программ и современных информационных технологий для реализации художественного замысла	художественной и технической графикой. Реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе на практике, использованием информационных технологий и графических программных продуктов. **Владеть:** Практическими навыками работы с программными продуктами графического дизайна. Приемами работы с шрифтами в графических редакторах. Навыками подбора шрифтов для организации изобразительной информации, и создания неординарных решений с применением шрифтов для реализации художественного замысла.

4 Структура и содержание дисциплины

4.1 Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных единиц (180 академических часов).

Вид работы	Трудоемкость, академических часов	
	1 семестр	всего
Общая трудоёмкость	**180**	**180**
Контактная работа:	**53,25**	**53,25**
Лекции (Л)	18	18
Лабораторные работы (ЛР)	34	34
Консультации	1	1
Промежуточная аттестация (зачет, экзамен)	0,25	0,25
Самостоятельная работа: *- написание реферата (Р);* *- подготовка к лабораторным занятиям;* *- выполнение индивидуального творческого задания (ИТЗ);* *- изучение разделов курса в системе электронного обучения;* *- подготовка к рубежному контролю.*	**126,75**	**126,75**
Вид итогового контроля (зачет, экзамен, дифференцированный зачет)	**экзамен**	

Разделы дисциплины, изучаемые в 1 семестре

№ раздела	Наименование разделов	Количество часов				
		всего	аудиторная работа			внеауд. работа
			Л	ПЗ	ЛР	

№ раздела	Наименование разделов	Количество часов				
		всего	аудиторная работа			внеауд. работа
			Л	ПЗ	ЛР	
1	Adobe Photoshop. Основы компьютерных технологий в дизайне	23	3		2	18
2	Графические форматы в Adobe Photoshop, их особенности и характеристики.	29	3		6	20
3	Коррекция и обработка изображений	28	2		6	20
4	CorelDRAW. интерфейс.	20	3		2	15
5	Графические инструменты, форматы.	24	3		6	15
6	Создание и коррекция векторной графики	28	2		6	20
7	Работа с растром в CorelDRAW	28	2		6	20
	Итого:	180	18		34	128
	Всего:	180	18		34	128

4.2 Содержание разделов дисциплины

Раздел №1 Adobe Photoshop. Основы компьютерных технологий в дизайне

Введение, интерфейс программы Adobe Photoshop, *главное меню. Инструменты рисования, ретуши растровых изображений.*

Раздел №2 Графические форматы в Adobe Photoshop, их особенности и характеристики.

Сохранение файлов, форматы. Подготовка работ, в программе Adobe Photoshop *к печати.*

Раздел №3 Коррекция и обработка изображений

Свойства палитр: эффекты, прозрачность, история, действие, ввод текста и т.д. Ретуширование растровых изображений.

Раздел №4 CorelDRAW. интерфейс.

Введение, интерфейс, главное меню.

Раздел №5 Графические инструменты, форматы.

Инструменты рисования, заливки, векторные контуры, объединение и вычитание объектов. Сохранение файлов, векторные форматы. Эффекты, трансформация.

Раздел №6 Создание и коррекция векторной графики.

Инструменты группы «Перо», дополнительные функции управления контурами, способы копирования, перемещения, редактирования контуров.

Раздел №7 Работа с растровыми изображениями в CorelDRAW

Импортирование растровых изображений. Изменение размера или разрешения растрового изображения. Преобразование векторных изображений в растровые, и растровых в векторные.

Раздел №8 Работа с текстом

Ввод текста, верстка, обтекание иллюстрации текстом. Подготовка работ, выполненный в программе CorelDRAW к печати.

4.3 Лабораторные работы

№ ЛР	№ раздела	Наименование лабораторных работ	Кол-во часов
1	1	Работа с графическими инструментами в программе Adobe Photoshop	2
2-4	1	Работа со слоями в программе Adobe Photoshop	6
5-7	2	Композиция с применением авторских текстур и кистей	6
8	3	Ретушь растрового изображения	2
9-10	4	Произвольная композиция с элементами растровой графики.	4
11	5	Векторизация логотипа в программе CorelDRAW	2
14	7	Произвольная композиция с использованием специальных эффектов.	2

№ ЛР	№ раздела	Наименование лабораторных работ	Кол-во часов
15-17	7	Автопортрет при помощи текстовых инструментов.	6
		Итого:	34

5 Учебно-методическое обеспечение дисциплины

5.1 Основная 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 (дата обращения: 09.04.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей;

2. Дружинин, А. И. Компьютерная графика : учебное пособие / А. И. Дружинин, В. В. Вихман, Г. В. Трошина. — Новосибирск : НГТУ, 2022. — 76 с. — ISBN 978-5-7782-4706-2. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/306155 (дата обращения: 09.04.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

5.2 Дополнительная литература

1. Смородина, Е. И. Компьютерная и проектная графика. Программный пакет Adobe Photoshop : учебное пособие / Е. И. Смородина. — Омск : ОмГТУ, 2022. — 81 с. — ISBN 978-5-8149-3473-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/343658 (дата обращения: 09.04.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.;

2. Ахтямова, С. С. Программа CorelDRAW. Основные понятия и принципы работы : учебное пособие / С. С. Ахтямова, А. А. Ефремова, Р. Б. Ахтямов. — Казань : КНИТУ, 2014. — 112 с. — ISBN 978-5-7882-1553-2. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/73381 (дата обращения: 09.04.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей;

3. Григорьева, М. Б. Векторная графика и дизайн в полиграфии : учебно-методическое пособие / М. Б. Григорьева, В. А. Хлевной. — Симферополь : КИПУ, 2023. — 204 с. — ISBN 978-5-6050673-7-5. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/387569 (дата обращения: 09.04.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

4. Резванова, Э. А. Методы и приемы обработки изображений в программе Photoshop : учебное пособие / Э. А. Резванова, Л. Р. Сокол. — Казань : КНИТУ, 2018. — 88 с. — ISBN 978-5-7882-2572-2. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/166174 (дата обращения: 09.04.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

5.3 Интернет-ресурсы

К разделу 1. Adobe Photoshop. Основы компьютерных технологий в дизайне

1. https://www.intuit.ru/studies/professional_skill_improvements/4440/info - Основы работы в Photoshop CS5;
2. https://m-cg.ru - Magic CG. - [Электронный ресурс];
3. http://www.osu.ru/docs/official/standart/standart_101-2015.pdf стандарт к оформлению научной работы студентов ОГУ.

К разделу 2. Графические форматы в Adobe Photoshop, их особенности и характеристики.

1. https://www.intuit.ru/studies/professional_skill_improvements/4440/info - Adobe Photoshop CS6 для начинающих.

К разделу 3. Коррекция и обработка изображений

1. https://www.intuit.ru/studies/professional_skill_improvements/4440/info - Adobe Photoshop CS6 для начинающих.

К разделу 4, 5. Графические инструменты, форматы.

1. https://tct.ru/upload/elekt_uchebnik/Corel/lection%201/lection1.html - CorelDRAW электронный учебник;
2. https://www.intuit.ru/studies/courses/16441/1297/lecture/25324 - курс лекций «Работа в CorelDRAW».

К разделу №6 Создание и коррекция векторной графики.

1. https://www.coreldraw.com/ru/pages/tutorials/coreldraw/ - CorelDRAW Graphics Suite Tutorials.

К разделу №7 Работа с растровыми изображениями в CorelDRAW

1. bangbangstudio.ru - иллюстраторское агентство Bang! Bang!
2. https://intuit.ru/studies/courses/2311/611/lecture/13253?page=3 - Шрифт и текст в CorelDRAW

К разделу №8 Работа с текстом

1. https://intuit.ru/studies/courses/2311/611/lecture/13255?page=3 - Работа с фигурным текстом в CorelDRAW

   dafont.com – библиотека шрифтов

5.4 Программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. Операционная система РЕД ОС
2. Пакет офисных приложений LibreOffice
3. Программная система для организации видео-конференц-связи платформа «DION» (Конфигурация «DION EDU»
4. Для работы с ресурсами Интернет используется веб-браузер Яндекс https://yandex.ru/
5. Пакет программного обеспечения для работы с графической информацией CorelDRAW Graphics Suite X7
6. Пакет инструментальных средств для проектирования, разработки и сопровождения веб-сайтов, интерактивных проектов и др. Adobe Creative Suite 4 Design Premium 4.0 WIN включает: Adobe InDesign CS4; Adobe Photoshop CS4 Extended; Adobe Illustrator CS4; Adobe Flash CS4 Professional; Adobe Fireworks CS4; Adobe Acrobat 9 Pro.
7. Компьютерная графика и современный дизайн" (54.03.01 очн.) Дизайн [Электронный ресурс] : электронный курс в системе Moodle / В.В. Цой, Оренб. гос. ун-т. – Электрон. дан. – Оренбург : ОГУ, [2022].– Режим доступа: Электронные курсы ОГУ в системе обучения moodle. – https://moodle.osu.ru/course/view.php?id=10673..

6 Материально-техническое обеспечение дисциплины

Учебные аудитории для проведения занятий семинарского типа, курсового проектирования, для проведения групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

Аудитории оснащены комплектами ученической мебели, техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории, мультимедиа проектором, проекционным экраном

Помещение для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой, подключенной к сети "Интернет", и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду ОГУ.

К рабочей программе прилагаются:

- Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине;
- Методические указания.