

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«КАРАЧАЕВО-ЧЕРКЕССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ У.Д. АЛИЕВА»

Институт культуры и искусств

Кафедра ДПИ и дизайна

УТВЕРЖДАЮ
И. о. проректора по УР
М. Х. Чанкаев
«29» апреля 2026г., протокол № 7

Рабочая программа дисциплины

**КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И ИНФОРМАЦИОННЫЕ
ТЕХНОЛОГИИ В ДПИ**

(Наименование дисциплины (модуля))

Направление подготовки

54.03.02 Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы

(шифр, название направления)

Направленность (профиль) подготовки

Общий профиль

Квалификация выпускника

бакалавр

Форма обучения

очная

Год начала подготовки – 2026

Карачаевск, 2026

Составитель: к.п.н., доцент Богатырева М.Х.

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.02 Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13.08.2020 г. №1010, основной профессиональной образовательной программой высшего образования по направлению подготовки 54.03.02 Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы, направленность (профиль) подготовки: «Общий профиль»; на основании учебного плана подготовки бакалавров направления 54.03.02 Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы, направленность (профиль) подготовки: «Общий профиль»; локальными актами КЧГУ.

Рабочая программа рассмотрена и утверждена на заседании кафедры ДПИ и дизайна на 2026-2027 учебный год, протокол № 8 от 27.04.2026 года

СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля).....	4
2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы	4
3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.....	4
4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся.	6
5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий.....	7
5.1. Разделы дисциплины и трудоемкость по видам учебных занятий (в академических часах).....	7
5.2. Тематика лабораторных занятий	11
5.3. Примерная тематика курсовых работ.....	11
6. Образовательные технологии	11
7. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю).....	13
7.1. Описание шкал оценивания степени сформированности компетенций.....	13
7.2. Перевод бально-рейтинговых показателей оценки качества подготовки обучающихся в отметки традиционной системы оценивания.	16
7.3. Типовые контрольные задания или иные учебно-методические материалы, необходимые для оценивания степени сформированности компетенций в процессе освоения учебной дисциплины	16
7.3.1. Типовые темы к письменным работам, докладам и выступлениям:	16
7.3.2. Примерные вопросы к итоговой аттестации (зачет).....	17
8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины. Информационное обеспечение образовательного процесса.....	18
8.1. Основная литература:	18
8.2. Дополнительная литература:.....	19
9. Требования к условиям реализации рабочей программы дисциплины (модуля).....	19
9.1. Общесистемные требования	19
9.2. Материально-техническое и учебно-методическое обеспечение дисциплины.....	20
9.3. Необходимый комплект лицензионного программного обеспечения	20
9.4. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы....	20
10. Особенности реализации дисциплины для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья.....	21
11. Лист регистрации изменений	22

1. Наименование дисциплины (модуля)

Компьютерная графика и информационные технологии в ДПИ

Целью изучения дисциплины является:

является развитие у студентов представления об информационной картине мира, роли компьютерных технологий в художественной и проектно-графической деятельности, формирование компьютерной грамотности, информационной культуры, операционного мышления, творческих и исследовательских качеств личности, необходимых в профессиональной работе в сфере ДПИ

Для достижения цели ставятся задачи:

1. Теоретическое освоение студентами основ компьютерной графики (растровой и векторной) и информационных технологий;
2. Рассмотрение классификации методов и средств дизайна, основных элементов и этапов разработки дизайна и графического оформления компьютерной продукции с целью обучения студентов умению ставить и решать задачи, связанные с применением современных информационных технологий в ДПИ;
3. Формирование навыков работы с наиболее распространенными программными продуктами с последующим самостоятельным пополнением знаний и умений использовать новые информационные технологии в ДПИ.

Цели и задачи дисциплины определены в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки «54.03.02 Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы», (профиль – Общий профиль).

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Основы ювелирного искусства» (Б1.О.15) относится к вариативной части Б1.

Дисциплина (модуль) изучается на 3 курсе в 5-6 семестре.

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПВО	
Индекс	Б1.О.15
Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
Учебная дисциплина «Основы ювелирного искусства» является вариативной, знакомит студентов с теорией и практикой профессии и опирается на входные знания, полученные по дисциплинам «Рисунок», «Живопись», «Проектирование в ДПИ», «Основы композиции в ДПИ», «История искусств».	
Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
Изучение дисциплины «Компьютерная графика и информационные технологии в ДПИ » необходимо для успешного освоения дисциплин профессионального цикла «Основы декоративно-прикладного искусства», «Проектирование в ДПИ», «Основы журналистской деятельности», «Технико-технологическая практика», «Преддипломная практика».	

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

Процесс изучения дисциплины «Компьютерная графика и информационные технологии в ДПИ» направлен на формирование следующих компетенций обучающегося:

Код компетенций	Содержание компетенции в соответствии с ФГОС ВО/ ПООП/ ООП	Индикаторы достижения компетенций	Декомпозиция компетенций (результаты обучения) в соответствии с установленными индикаторами
УК-2	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и	УК.Б-2.1 определяет круг задач в рамках поставленной цели, определяет связи между	Знать: основы предметной области: базовые понятия

	выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	ними. УК.Б-2.2 предлагает способы решения поставленных задач и ожидаемые результаты; оценивает предложенные способы с точки зрения соответствия цели проекта. УК.Б-2.3 планирует реализацию задач в зоне своей ответственности с учетом имеющихся ресурсов и ограничений, действующих правовых норм. УК.Б-2.4 выполняет задачи в зоне своей ответственности в соответствии с запланированными результатами и точками контроля, при необходимости корректирует способы решения задач. УК.Б-2.5 представляет результаты проекта, предлагает возможности их использования и/или совершенствования.	компьютерной графики; основы предметной области: аппаратные и программные средства персональных компьютеров, предназначенных для обработки художественно-графической информации в области дизайна; основы предметной области: виды и назначение прикладных программ, графических и текстовых редакторов и возможности глобальной компьютерной сети Интернет. Уметь: работать с различными программным материалом и периферийными компьютерными; использовать компьютерные технологии в решении различных художественно-творческих задач: поиска композиции, колористического решения, шрифтового оформления и др.; самостоятельно использовать средства компьютерной графики в будущей профессиональной деятельности. Владеть: навыками работы с компьютером и его периферийными устройствами с целью реализации проектно-графических идей; навыками работы с многозадачной графической операционной системой Windows; навыками работы с современными растровыми и векторными графическими редакторами.
ОПК-5	Способен решать задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.	ОПК.Б-5.1. Определяет основные материалы информационной и библиографической культуру с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности для использования в рамках решения задач профессиональной деятельности. ОПК.Б-5.2. Учитывает при решении задачи	Знать: теоретические основы компьютерной графики и информационных технологий; аппаратное и программное обеспечение персонального компьютера для графических работ в сфере дизайна; основы работы с цветом, цветовыми моделями, системами соответствия цветов и режимов. Уметь: оценивать свой профессиональный потенциал; определять средства саморазвития и повышения мастерства;

		профессиональной деятельности информационную и библиографическую культуру с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности. ОПК.Б-5.2. Учитывает при решении задачи профессиональной деятельности информационную и библиографическую культуру с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности. ОПК.Б-5.3. Применяет при решении задачи профессиональной деятельности информационную и библиографическую культуру с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.	преодолевать пороговые уровни в решении поставленных творческих задач. Владеть: навыками самостоятельного решения творческих задач; навыками решения творческих задач с использованием компьютерных программ (растровых и векторных); навыками применения знаний в нестандартной ситуации и при выполнении творческих (исследовательских) проектов в сфере ДПИ.
ПК-4	Способен использовать современные компьютерные технологии, применяемые в проектировании изделий ДПИ	ПК.Б-4.2. Применяет знания по компьютерным технологиям на практике. ПК.Б-4.3. Использует знания по ДПИ и народным промыслам Карачаево-Черкесии.	Знать: Способы применения навыков по компьютерным технологиям применяемым в ДПИ. Уметь: Осуществлять применение навыков по компьютерным технологиям применяемым в ДПИ. Владеть: Навыками применения знаний и умений по компьютерным технологиям применяемым в ДПИ.

4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с

преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся.

Общая трудоемкость (объем) дисциплины (модуля) составляет 7 ЗЕТ, 252 академических часа.

Объём дисциплины	Всего часов	Всего часов
	для очной формы обучения	для заочной формы обучения
Общая трудоемкость дисциплины	252	
Контактная работа обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) * (всего)		
Аудиторная работа (всего):	126	
в том числе:		
лекции	36	
семинары, практические занятия	90	
практикумы	Не предусмотрено	
лабораторные работы	Не предусмотрено	
Внеаудиторная работа:		
консультация перед зачетом		
Внеаудиторная работа также включает индивидуальную работу обучающихся с преподавателем, групповые, индивидуальные консультации и иные виды учебной деятельности, предусматривающие групповую или индивидуальную работу обучающихся с преподавателем), творческую работу (эссе), рефераты, контрольные работы и др.		
Самостоятельная работа обучающихся (всего)	108	
Контроль самостоятельной работы	18	
Вид промежуточной аттестации обучающегося (зачет / экзамен)	Зачет-5 Экзамен-6	

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

5.1. Разделы дисциплины и трудоемкость по видам учебных занятий (в академических часах)

Для очной формы обучения

№ п/п	Раздел, тема дисциплины	Общая трудоемкость (в часах)	Виды учебных занятий, включая самостоятельную работу обучающихся и трудоемкость (в часах)					
		всего	Аудиторные уч. занятия			Сам. работа	Планируемые результаты обучения	Формы текущего контроля
			Лек	Пр	Лаб			
1.	О компьютерной графике. Область применения, специфика работы, возможности, перспективы.	12	4			8	УК-2 ОПК-5	Лекция с обзором видео файлов
2.	Основные понятие информационных технологии. Информация	10	2			8	ОПК-5 ПК-4	Лекция с заранее запланированными ошибками

	и сообщение. Свойства информации. Классификация информации. Единицы измерения количества информации.							
3.	Информационные ресурсы общества. Информатизация общества. Информационное общество. Информационная культура.	10	2			8	ОПК-5 ПК-4	Лекция/ (интерактивная форма с применением интернет ресурсов)
4.	Разрешение и размер изображения. Форматы файлов. Что такое разрешение, изображения и какие бывают форматы файла. Как изменить размер и разрешение в окне.	10	2			8	ОПК-5 ПК-4	Лекция дискуссия
5.	Цветовые каналы. Понятие цветового канала. Разбираем RGB и каналы в Фотошоп.	14	2	4		8	ОПК-5 ПК-4	Лекция дискуссия
6.	Форматы графических файлов (растровые и векторные). Форматы растровой графики. Расширение. Полное название формата. Назначение.	15	2	4		8	ОПК-5 ПК-4	Лекция с разбором конкретных ситуаций
7.	Роль шрифта в компьютерной графике. Роль композиция в компьютерной графике. Роль оптических иллюзий в построении шрифта. Классификация шрифтов.	14	2	4		8	ОПК-5 ПК-4	Лекция с обзором видео файлов
8.	Технические средства компьютерной графики (УСТРОЙСТВА ГРАФИЧЕСКОЙ ИНФОРМАЦИИ).	14	2	4		8	ОПК-5 ПК-4	Лекция с разбором конкретных ситуаций
9.	КЛАССИФИКАЦИЯ,	14	2	4		8	ОПК-5	Лекция дискуссия

	ОСНОВНЫЕ УЗЛЫ И БЛОКИ. Классификация ЭВМ. Основные блоки ПК и их назначение. ... Согласование между отдельными узлами и блоками.						ПК-4	
10.	ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПЕРСОНАЛЬНОГО КОМПЬЮТЕРА. Классификация программных продуктов. Понятие интерфейса.	14	2	4		8	ОПК-5 ПК-4	Лекция Круглый стол
11.	ОСНОВЫ РАБОТЫ В ИНТЕРНЕТ. Адресация в Интернет. Основные сервисы. Интернет. Браузер Microsoft Internet Explorer.	14	2	4		8	УК-2 ОПК-5 ПК-4	Лекция дискуссия
12.	ИССЛЕДОВАНИЕ ФУНКЦИЙ РАСТРОВОГО ГРАФИЧЕСКОГО РЕДАКТОРА PHOTOSHOP. Работа со слоями, понятие каналов и альфаканалов. Возможности послойной организации проекта. Группы слоев, переименование, блокировка.	18	2	8		8	ОПК-5 ПК-4	Практическая работа с обзором видео материалов
13.	РЕТУШИРОВАНИЕ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ ИЗОБРАЖЕНИЙ. Ретуширование с помощью инструмента «Штамп» Установка источников образцов для клонирования и восстановления.	14	2	4		8	ОПК-5 ПК-4	Лекция дискуссия
14.	ИССЛЕДОВАНИЕ ОБРАЗЦОВ СОВРЕМЕННОЙ РЕКЛАМНОЙ ПРОДУКЦИИ. Применение	14	2	4		8	УК-2 ОПК-5	Лекция дискуссия

	корректирующих и искажающих фильтров.							
15.	ВОЗМОЖНОСТИ PHOTOSHOP ДЛЯ ФОТОМОНТАЖА ПРИ СОЗДАНИИ РЕКЛАМНОЙ И ПОЛИГРАФИЧЕСКОЙ ПРОДУКЦИИ. Изучение возможностей монтажа объекта в среду, как основное средство создания выразительной композиции средствами фотомонтажа и коллажирования.	18	2	8		8	ОПК-5 ПК-4	Лекция дискуссия - Работа с графическим планшетом
16.	ИССЛЕДОВАНИЕ ФУНКЦИЙ ВЕКТОРНОГО ГРАФИЧЕСКОГО РЕДАКТОРА CORELDRAW. Изучение основных возможностей программы векторной графики CorelDRAW Графический редактор CorelDRAW предназначен для работы с векторной графикой и является несомненным лидером среди аналогичных программ.	14	2	4		8	УК-2 ОПК-5 ПК-4	Лекция дискуссия
17.	ШРИФТЫ В ПРОГРАММЕ CORELDRAW. СОЗДАНИЕ ЛОГОТИПА В ПРОГРАММЕ CORELDRAW. Основные возможности CorelDRAW: Работа с текстом. Программа позволяет придумывать свои шрифты, а также редактировать уже существующие	14	2	4		8	ОПК-5 ПК-4	Лекция дискуссия
18.	ВИЗУАЛЬНЫЕ СРЕДСТВА РЕКЛАМЫ. ФИРМЕННЫЙ СТИЛЬ И ЕГО СОСТАВЛЯЮЩИЕ. Фирменный стиль как инструмент визуального воздействия на потребителя. Исследование психологических	14	2	4		8	УК-2 ОПК-5 ПК-4	Лекция дискуссия

	особенностей восприятия отдельных составляющих фирменного стиля.							
19.	ВВЕДЕНИЕ В WEB-ДИЗАЙН. ОСНОВНЫЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ. Основы Веб дизайн — введение. Что представляет собой графический дизайн. Основные отличия графического и веб дизайна.	12		4		8	УК-2 ОПК-5 ПК-4	Лекция дискуссия
20.	Контроль	18						
	Всего	252	36	90		108		Экзамен.

5.2. Тематика лабораторных занятий

Учебным планом не предусмотрены

5.3. Примерная тематика курсовых работ

Учебным планом не предусмотрены

6. Образовательные технологии

При проведении учебных занятий по дисциплине используются традиционные и инновационные, в том числе информационные образовательные технологии, включая при необходимости применение активных и интерактивных методов обучения.

Традиционные образовательные технологии реализуются, преимущественно, в процессе лекционных и практических (семинарских, лабораторных) занятий. Инновационные образовательные технологии используются в процессе аудиторных занятий и самостоятельной работы студентов в виде применения активных и интерактивных методов обучения.

Информационные образовательные технологии реализуются в процессе использования электронно-библиотечных систем, электронных образовательных ресурсов и элементов электронного обучения в электронной информационно-образовательной среде для активизации учебного процесса и самостоятельной работы студентов.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений и лидерских качеств при проведении учебных занятий.

Практические (семинарские занятия относятся к интерактивным методам обучения и обладают значительными преимуществами по сравнению с традиционными методами обучения, главным недостатком которых является известная изначальная пассивность субъекта и объекта обучения.

Практические занятия могут проводиться в форме групповой дискуссии, «мозговой атаки», разборка кейсов, решения практических задач и др. Прежде, чем дать группе информацию, важно подготовить участников, активизировать их ментальные процессы, включить их внимание, развивать кооперацию и сотрудничество при принятии решений.

Методические рекомендации по проведению различных видов практических (семинарских) занятий.

1.Обсуждение в группах

Групповое обсуждение какого-либо вопроса направлено на нахождение истины или достижение лучшего взаимопонимания, Групповые обсуждения способствуют лучшему усвоению изучаемого материала.

На первом этапе группового обсуждения перед обучающимися ставится проблема, выделяется определенное время, в течение которого обучающиеся должны подготовить аргументированный развернутый ответ.

Преподаватель может устанавливать определенные правила проведения группового обсуждения:

- задавать определенные рамки обсуждения (например, указать не менее 5.... 10 ошибок);

- ввести алгоритм выработки общего мнения (решения);

- назначить модератора (ведущего), руководящего ходом группового обсуждения.

На втором этапе группового обсуждения вырабатывается групповое решение совместно с преподавателем (арбитром).

Разновидностью группового обсуждения является круглый стол, который проводится с целью поделиться проблемами, собственным видением вопроса, познакомиться с опытом, достижениями.

2.Публичная презентация проекта

Презентация – самый эффективный способ донесения важной информации как в разговоре «один на один», так и при публичных выступлениях. Слайд-презентации с использованием мультимедийного оборудования позволяют эффективно и наглядно представить содержание изучаемого материала, выделить и проиллюстрировать сообщение, которое несет поучительную информацию, показать ее ключевые содержательные пункты. Использование интерактивных элементов позволяет усилить эффективность публичных выступлений.

3.Дискуссия

Как интерактивный метод обучения означает исследование или разбор. Образовательной дискуссией называется целенаправленное, коллективное обсуждение конкретной проблемы (ситуации), сопровождающейся обменом идеями, опытом, суждениями, мнениями в составе группы обучающихся.

Как правило, дискуссия обычно проходит три стадии: ориентация, оценка и консолидация. Последовательное рассмотрение каждой стадии позволяет выделить следующие их особенности.

Стадия ориентации предполагает адаптацию участников дискуссии к самой проблеме, друг другу, что позволяет сформулировать проблему, цели дискуссии; установить правила, регламент дискуссии.

В стадии оценки происходит выступление участников дискуссии, их ответы на возникающие вопросы, сбор максимального объема идей (знаний), предложений, пресечение преподавателем (арбитром) личных амбиций отклонений от темы дискуссии.

Стадия консолидации заключается в анализе результатов дискуссии, согласовании мнений и позиций, совместном формулировании решений и их принятии.

В зависимости от целей и задач занятия, возможно, использовать следующие виды дискуссий: классические дебаты, экспресс-дискуссия, текстовая дискуссия, проблемная дискуссия, ролевая (ситуационная) дискуссия.

7. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

7.1. Описание шкал оценивания степени сформированности компетенций

Наименование компетенции	Планируемые результаты обучения	Качественные критерии оценивание			
		Базовый			Повышенный
		2 балла	3 балла	4 балла	5 баллов
УК-3	Знать: основы предметной области: базовые понятия компьютерной графики; основы предметной области: аппаратные и программные средства персональных компьютеров, предназначенных для обработки художественно-графической информации в области дизайна; основы предметной области: виды и назначение прикладных программ, графических и текстовых редакторов и возможности глобальной компьютерной сети Интернет.	Не знает основы предметной области: базовые понятия компьютерной графики; основы предметной области: аппаратные и программные средства персональных компьютеров, предназначенных для обработки художественно-графической информации в области дизайна; основы предметной области: виды и назначение прикладных программ, графических и текстовых редакторов и возможности глобальной компьютерной сети Интернет.	В целом знает основы предметной области: базовые понятия компьютерной графики; основы предметной области: аппаратные и программные средства персональных компьютеров, предназначенных для обработки художественно-графической информации в области дизайна; основы предметной области: виды и назначение прикладных программ, графических и текстовых редакторов и возможности глобальной компьютерной сети Интернет.	Знает основы предметной области: базовые понятия компьютерной графики; основы предметной области: аппаратные и программные средства персональных компьютеров, предназначенных для обработки художественно-графической информации в области дизайна; основы предметной области: виды и назначение прикладных программ, графических и текстовых редакторов и возможности глобальной компьютерной сети Интернет.	В полном объеме знает основы предметной области: базовые понятия компьютерной графики; основы предметной области: аппаратные и программные средства персональных компьютеров, предназначенных для обработки художественно-графической информации в области дизайна; основы предметной области: виды и назначение прикладных программ, графических и текстовых редакторов и возможности глобальной компьютерной сети Интернет.
	Уметь: оценивать свой профессиональный потенциал; определять средства саморазвития и повышения мастерства; преодолевать пороговые уровни в решении поставленных творческих задач.	Не умеет Оценивать свой профессиональный потенциал; определять средства саморазвития и повышения мастерства; преодолевать пороговые уровни в решении поставленных творческих задач.	В целом умеет оценивать свой профессиональный потенциал; определять средства саморазвития и повышения мастерства; преодолевать пороговые уровни в решении поставленных творческих задач.	Умеет оценивать свой профессиональный потенциал; определять средства саморазвития и повышения мастерства; преодолевать пороговые уровни в решении поставленных творческих задач.	Умеет в полном объеме оценивать свой профессиональный потенциал; определять средства саморазвития и повышения мастерства; преодолевать пороговые уровни в решении поставленных творческих задач.

	задач.				
	Владеть: навыками работы с компьютером и его периферийными устройствами с целью реализации проектно-графических идей; навыками работы с многозадачной графической операционной системой Windows; навыками работы с современными растровыми и векторными графическими редакторами.	Не владеет навыками работы с компьютером и его периферийными устройствами с целью реализации проектно-графических идей; навыками работы с многозадачной графической операционной системой Windows; навыками работы с современными растровыми и векторными графическими редакторами.	В целом владеет навыками работы с компьютером и его периферийными устройствами с целью реализации проектно-графических идей; навыками работы с многозадачной графической операционной системой Windows; навыками работы с современными растровыми и векторными графическими редакторами.	Владеет навыками работы с компьютером и его периферийными устройствами с целью реализации проектно-графических идей; навыками работы с многозадачной графической операционной системой Windows; навыками работы с современными растровыми и векторными графическими редакторами.	В полном объеме владеет навыками работы с компьютером и его периферийными устройствами с целью реализации проектно-графических идей; навыками работы с многозадачной графической операционной системой Windows; навыками работы с современными растровыми и векторными графическими редакторами.
ОПК-5	Знать: теоретические основы компьютерной графики и информационных технологий; аппаратное и программное обеспечение персонального компьютера для графических работ в сфере ДПИ и дизайна; основы работы с цветом, цветовыми моделями, системами соответствия цветов и режимов.	Не знает теоретические основы компьютерной графики и информационных технологий; аппаратное и программное обеспечение персонального компьютера для графических работ в сфере ДПИ и дизайна; основы работы с цветом, цветовыми моделями, системами соответствия цветов и режимов.	В целом знает теоретические основы компьютерной графики и информационных технологий; аппаратное и программное обеспечение персонального компьютера для графических работ в сфере ДПИ и дизайна; основы работы с цветом, цветовыми моделями, системами соответствия цветов и режимов.	Знает теоретические основы компьютерной графики и информационных технологий; аппаратное и программное обеспечение персонального компьютера для графических работ в сфере ДПИ и дизайна; основы работы с цветом, цветовыми моделями, системами соответствия цветов и режимов.	В полном объеме знает теоретические основы компьютерной графики и информационных технологий; аппаратное и программное обеспечение персонального компьютера для графических работ в сфере ДПИ и дизайна; основы работы с цветом, цветовыми моделями, системами соответствия цветов и режимов.
	Уметь: оценивать свой профессиональный потенциал;	Не умеет оценивать свой профессиональный потенциал; определять	В целом умеет оценивать свой профессиональный потенциал; определять	Умеет оценивать свой профессиональный потенциал; определять	Умеет в полном объеме оценивать свой профессиональный потенциал; определять

	определять средства саморазвития и повышения мастерства; преодолевать пороговые уровни в решении поставленных творческих задач.	средства саморазвития и повышения мастерства; преодолевать пороговые уровни в решении поставленных творческих задач.	средства саморазвития и повышения мастерства; преодолевать пороговые уровни в решении поставленных творческих задач.	средства саморазвития и повышения мастерства; преодолевать пороговые уровни в решении поставленных творческих задач.	средства саморазвития и повышения мастерства; преодолевать пороговые уровни в решении поставленных творческих задач.
	Владеть: навыками самостоятельного решения творческих задач; навыками решения творческих задач с использованием компьютерных программ (растровых и векторных); навыками применения знаний в нестандартной ситуации и при выполнении творческих (исследовательских) проектов в сфере ДПИ.	Не владеет навыками самостоятельного решения творческих задач; навыками решения творческих задач с использованием компьютерных программ (растровых и векторных); навыками применения знаний в нестандартной ситуации и при выполнении творческих (исследовательских) проектов в сфере ДПИ.	В целом владеет навыками самостоятельного решения творческих задач; навыками решения творческих задач с использованием компьютерных программ (растровых и векторных); навыками применения знаний в нестандартной ситуации и при выполнении творческих (исследовательских) проектов в сфере ДПИ.	Владеет навыками самостоятельного решения творческих задач; навыками решения творческих задач с использованием компьютерных программ (растровых и векторных); навыками применения знаний в нестандартной ситуации и при выполнении творческих (исследовательских) проектов в сфере ДПИ.	В полном объеме навыками самостоятельного решения творческих задач; навыками решения творческих задач с использованием компьютерных программ (растровых и векторных); навыками применения знаний в нестандартной ситуации и при выполнении творческих (исследовательских) проектов в сфере ДПИ.
ПК-4	Знать: Способы применения навыков по компьютерным технологиям применяемым в ДПИ.	Не знает способы применения навыков по компьютерным технологиям применяемым в ДПИ.	В целом знает способы применения навыков по компьютерным технологиям применяемым в ДПИ.	Знает способы применения навыков по компьютерным технологиям применяемым в ДПИ.	В полном объеме знает способы применения навыков по компьютерным технологиям применяемым в ДПИ.
	Уметь: Осуществлять применение навыков по компьютерным технологиям применяемым в ДПИ.	Не умеет Осуществлять применение навыков по компьютерным технологиям применяемым в ДПИ.	В целом умеет Осуществлять применение навыков по компьютерным технологиям применяемым в ДПИ.	Умеет Осуществлять применение навыков по компьютерным технологиям применяемым в ДПИ.	Умеет в полном объеме осуществлять применение навыков по компьютерным технологиям применяемым в ДПИ.
	Владеть:	Не владеет	В целом владеет	Владеет	В полном объеме

	Навыками применения знаний и умений по компьютерным технологиям применяемым в ДПИ.	Навыками применения знаний и умений по компьютерным технологиям применяемым в ДПИ.	Навыками применения знаний и умений по компьютерным технологиям применяемым в ДПИ.	Навыками применения знаний и умений по компьютерным технологиям применяемым в ДПИ.	владеет Навыками применения знаний и умений по компьютерным технологиям применяемым в ДПИ.
--	--	--	--	--	---

7.2. Перевод бально-рейтинговых показателей оценки качества подготовки обучающихся в отметки традиционной системы оценивания.

Порядок функционирования внутренней системы оценки качества подготовки обучающихся и перевод бально-рейтинговых показателей обучающихся в отметки традиционной системы оценивания проводится в соответствии с положением КЧГУ «Положение о бально-рейтинговой системе оценки знаний обучающихся», размещенным на сайте Университета по адресу: <https://kchgu.ru/inye-lokalnye-akty/>

7.3. Типовые контрольные задания или иные учебно-методические материалы, необходимые для оценивания степени сформированности компетенций в процессе освоения учебной дисциплины

7.3.1. Типовые темы к письменным работам, докладам и выступлениям:

1. Основной и фоновый цвет графических программы.
2. Инструменты рисования в редакторе Adobe Photoshop.
3. Преимущества и недостаток собственного формата Photoshop - PSD
4. Преимущества и недостаток Adobe Illustrator.
5. Преимущества и недостаток Adobe Photoshop.
6. Фоновый цвет в Adobe Photoshop.
7. Инструменты для изменения масштаба отображения в Adobe Illustrator.
8. Скрытые инструменты в Adobe Illustrator.
9. Прimitives в векторном редакторе, и какими способами они создаются.
10. Объекты произвольной формы в векторном редакторе, как ими можно управлять.
12. Виды компьютерной графики.
13. Цветовая модель RGB.
14. Цветовая модель CMYK.
15. Форматы графических файлов.

Критерии оценки доклада, сообщения, реферата:

Отметка «отлично» за письменную работу, реферат, сообщение ставится, если изложенный в докладе материал:

- отличается глубиной и содержательностью, соответствует заявленной теме;
- четко структурирован, с выделением основных моментов;
- доклад сделан кратко, четко, с выделением основных данных;
- на вопросы по теме доклада получены полные исчерпывающие ответы.

Отметка «хорошо» ставится, если изложенный в докладе материал:

- характеризуется достаточным содержательным уровнем, но отличается недостаточной структурированностью;
- доклад длинный, не вполне четкий;

- на вопросы по теме доклада получены полные исчерпывающие ответы только после наводящих вопросов, или не на все вопросы.

Отметка «удовлетворительно» ставится, если изложенный в докладе материал:

- недостаточно раскрыт, носит фрагментарный характер, слабо структурирован;
- докладчик слабо ориентируется в излагаемом материале;

- на вопросы по теме доклада не были получены ответы или они не были правильными.

Отметка «неудовлетворительно» ставится, если:

- доклад не сделан;
- докладчик не ориентируется в излагаемом материале;

- на вопросы по выполненной работе не были получены ответы или они не были правильными.

7.3.2. Примерные вопросы к итоговой аттестации (зачет)

1. Виды компьютерной графики.
2. Основное понятие компьютерной графики.
3. Особенности, достоинств и недостатков растровой графики.
4. Способы хранения изображений в файлах растрового формата.
5. Назначения и функций растровых графических программ.
6. Основные правила и закономерности композиции, умение применять их в практической работе.
7. Форматы графических файлов.
8. Особенность работы с текстом в растровой программе.
9. Слои и управления слоями в Adobe Photoshop
10. Особенности, достоинств и недостатков векторной графики.
12. Способы хранения изображений в файлах векторного формата.
13. Цветовая модель RGB.
14. Цветовая модель CMYK.
15. Цветовая модель CMY.
16. Цветовая модель HSB.
17. Цветовая модель Lab.
18. Метод сжатия графических файлов.
19. Назначения и функций векторных графических программ.
20. Назначения и функций растровых графических программ.
21. Особенности программы Adobe Illustrator.
22. Особенности программы Adobe Photoshop.
23. Особенности программы CorelDRAW.
24. Собственный формат Adobe Photoshop.
25. Основной и фоновый цвет графических программы.
26. Особенности растровой и векторной графики.
27. Цветовые модели и их виды.
28. Векторная графика в интернете.
29. Векторная графика.
30. Растровая графика.
31. Форматы векторной графики.
32. Форматы растровой графики.
33. Область применения компьютерной графики.
34. Особенности научной графики.
35. Особенности деловой графики.

36. Особенности конструктивной графики.
37. Особенности иллюстративной графики.
38. Особенности рекламной графики.
39. САПР (система).
40. ГИС (система).
41. Особенность понятия «Пиксель».
42. Особенность понятия «Информационные технологии».

Критерии оценки устного ответа на вопросы по дисциплине

«Введение в профессию»:

✓ 5 баллов - если ответ показывает глубокое и систематическое знание всего программного материала и структуры конкретного вопроса, а также основного содержания и новаций лекционного курса по сравнению с учебной литературой. Студент демонстрирует отчетливое и свободное владение концептуально-понятийным аппаратом, научным языком и терминологией соответствующей научной области. Знание основной литературы и знакомство с дополнительно рекомендованной литературой. Логически корректное и убедительное изложение ответа.

✓ 4 - балла - знание узловых проблем программы и основного содержания лекционного курса; умение пользоваться концептуально-понятийным аппаратом в процессе анализа основных проблем в рамках данной темы; знание важнейших работ из списка рекомендованной литературы. В целом логически корректное, но не всегда точное и аргументированное изложение ответа.

✓ 3 балла – фрагментарные, поверхностные знания важнейших разделов программы и содержания лекционного курса; затруднения с использованием научно-понятийного аппарата и терминологии учебной дисциплины; неполное знакомство с рекомендованной литературой; частичные затруднения с выполнением предусмотренных программой заданий; стремление логически определенно и последовательно изложить ответ.

✓ 2 балла – незнание, либо отрывочное представление о данной проблеме в рамках учебно-программного материала; неумение использовать понятийный аппарат; отсутствие логической связи в ответе.

8.Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины. Информационное обеспечение образовательного процесса

8.1. Основная литература:

1. Головлева Е.Л. Основы рекламы: учебное пособие. – М.: Издательский Дом «Главбух», 2008. – 336 с.
2. Грошев А.С. Информатика: учебник для вузов. – Архангельск: Арханг. гос. техн. ун-т, 2010. – 470 с.
3. Исакова А.И Информационные технологии / А.И. Исакова, М.Н. Исаков. – Томск: Эль Контент, 2012. – 174 с
4. Кнабе Г. Энциклопедия дизайнера печатной продукции. Профессиональная работа. – М.: Вильямс, 2010. – 736 с. 5. Комолова В.А. Самоучитель. Компьютерная верстка и дизайн. – М.; СПб: БХВ-Петербург, 2017. – 512 с.
5. Компьютерная вёрстка: учебн.-метод. пособие для студентов фак. журналистики / авт.-сост. Т.А. Ягелло. – Минск: БГУ, 2005. – 119 с.

6. Миронов Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне. – СПб.: БХВПетербург, 2008. – 720 с. 8. Михеева Е.В. Информационные технологии в профессиональной деятельности. – 14-е изд. – М.: Академия, 2016. – 382 с.
7. Пономарева А. Рекламная деятельность. Организация и планирование. – Ростов н/Д: ИКЦ «МарТ», 2009. – 240 с.
8. Рогожин М.Ю. Теория и практика рекламной деятельности. – Альфа-Пресс, 2010. – 208 с. 13. Средства мультимедиа: учебное пособие / С.В. Киселев. – М.: Академия, 2009. – 64 с.
9. Хапенков В. Основы рекламной деятельности / В. Хапенков, О. Сагинова, Д. Федюнин. – М.: Academia, 2014. – 240 с.
10. Черепов А.Н. Проектирование системы продвижения продукции. – М.: Лаборатория книги, 2010. – 127 с.
11. Яковлев И.П. Основы теории коммуникаций: учебное пособие. – СПб.: Институт управления и экономики, 2001. – 230 с.
12. Ярмола Ю. Компьютерные шрифты. – М.; СПб.: BHV, 2015. – 208 с.

8.2. Дополнительная литература:

1. Официальный сайт компании Microsoft [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.microsoft.com/ru-ru/>
2. Официальный сайт компании Adobe [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.adobe.com/ru/>
3. Официальный сайт компании Corel DRAW [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.coreldraw.com/ru/>
4. Официальный сайт компании Autodesk, раздел 3d Max [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.autodesk.ru/products/3dsmax/overview>
5. Официальный сайт веб-сервиса Prezi [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.prezi.com>.

9. Требования к условиям реализации рабочей программы дисциплины (модуля)

9.1. Общесистемные требования

Электронная информационно-образовательная среда ФГБОУ ВО «КЧГУ»

Каждый обучающийся в течение всего периода обучения обеспечен индивидуальным неограниченным доступом к электронной информационно-образовательной среде (ЭИОС) Университета из любой точки, в которой имеется доступ к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», как на территории Университета, так и вне ее.

Функционирование ЭИОС обеспечивается соответствующими средствами информационно-коммуникационных технологий и квалификацией работников, ее использующих и поддерживающих. Функционирование ЭИОС соответствует законодательству Российской Федерации.

Адрес официального сайта университета: <http://kchgu.ru>.

Адрес размещения ЭИОС ФГБОУ ВО «КЧГУ»: <https://do.kchgu.ru>.

Электронно-библиотечные системы (электронные библиотеки)

Учебный год	Наименование документа с указанием реквизитов	Срок действия документа
2026-2027	Электронно-библиотечная система ООО	С 02.06.2026г.

учебный год	«Знаниум». Договор № 332 эбс с 02.06.2026г. Электронный адрес: https://znanium.com	до 01.06.2027г.
2026-2027 учебный год	Электронно-библиотечная система «Лань». Договор № 12 от 26.02.26г. Электронный адрес: https://e.lanbook.com	от 26.02.2026г. до 31.01.2027г.
2026-2027 учебный год	Электронно-библиотечная система КЧГУ. Положение об ЭБ утверждено Ученым советом от 30.09.2015г. Протокол № 1. Электронный адрес: http://lib.kchgu.ru	Бессрочный
2026-2027 учебный год	Национальная электронная библиотека (НЭБ). Договор №101/НЭБ/1391-п от 22. 02. 2023 г. Электронный адрес: http://rusneb.ru	Бессрочный
2026-2027 учебный год	Научная электронная библиотека «ELIBRARY.RU». Лицензионное соглашение №15646 от 21.10.2016 г. Электронный адрес: http://elibrary.ru	Бессрочный
2026-2027 учебный год	Электронный ресурс Polpred.com Обзор СМИ. Соглашение. Бесплатно. Электронный адрес: http://polpred.com	Бессрочный

9.2. Материально-техническое и учебно-методическое обеспечение дисциплины

Занятия проводятся в учебных аудиториях, предназначенных для проведения занятий лекционного и практического типа, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации в соответствии с расписанием занятий по образовательной программе. С описанием оснащённости аудиторий можно ознакомиться на сайте университета, в разделе материально-технического обеспечения и оснащённости образовательного процесса по адресу: <https://kchgu.ru/sveden/objects/>

9.3. Необходимый комплект лицензионного программного обеспечения

1. ABBY FineReader (лицензия №FCRP-1100-1002-3937), бессрочная.
2. Calculate Linux (внесён в ЕРПП Приказом Минкомсвязи №665 от 30.11.2018-2020), бессрочная.
3. GNU Image Manipulation Program (GIMP) (лицензия: №GNU GPLv3), бессрочная.
4. Google G Suite for Education (IC: 01i1p5u8), бессрочная.
5. Kaspersky Endpoint Security. Договор №0379400000325000001/1 от 28.02.2025г.
Срок действия лицензии с 27.02.2025г. по 07.03.2027г.
6. Microsoft Office (лицензия №60127446), бессрочная.
7. Microsoft Windows (лицензия №60290784), бессрочная.

9.4. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. Федеральный портал «Российское образование»- <https://edu.ru/documents/>
2. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов (Единая коллекция ЦОР) – <http://school-collection.edu.ru/>
3. Базы данных Scopus издательства Elsevier <http://www.scopus.com/search/form.uri?display=basic>.
4. Портал Федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования - <http://fgosvo.ru>.

5. Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов (ФЦИОР) – <http://edu.ru>.
6. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов (Единая коллекция ЦОР) – <http://school-collection.edu.ru>.
7. Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам» (ИС «Единое окно») – <http://window/edu.ru>.

10. Особенности реализации дисциплины для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья

В ФГБОУ ВО «Карачаево-Черкесский государственный университет имени У.Д. Алиева» созданы условия для получения высшего образования по образовательным программам обучающихся с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ).

Специальные условия для получения образования по ОПВО обучающимися с ограниченными возможностями здоровья определены «Положением об обучении лиц с ОВЗ в КЧГУ», размещенным на сайте Университета по адресу: <http://kchgu.ru>.

11. Лист регистрации изменений

Изменение	Дата и номер протокола ученого совета факультета/института, на котором были рассмотрены вопросы о необходимости внесения изменений	Дата и номер протокола ученого совета Университета, на котором были утверждены изменения	Дата введения изменений