

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное учреждение
высшего профессионального образования
"Казанский (Приволжский) федеральный университет"
Высшая школа искусств им. Салиха Сайдашева



УТВЕРЖДАЮ

Проректор
по образовательной деятельности КФУ
Проф. Таюрский Д.А.

"__" _____ 20__ г.

Программа дисциплины

Компьютерная графика и дизайн как компонент связей с общественностью (Public relation's)
Б1.В.ДВ.3

Направление подготовки: 44.04.01 - Педагогическое образование

Профиль подготовки: Компьютерная графика и дизайн

Квалификация выпускника: магистр

Форма обучения: очное

Язык обучения: русский

Автор(ы):

Еманова Ю.Г. , Яо М.К.

Рецензент(ы):

Салахов Р.Ф.

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий(ая) кафедрой: Салахов Р. Ф.

Протокол заседания кафедры No ____ от "____" _____ 201__ г

Учебно-методическая комиссия Института филологии и межкультурной коммуникации (Высшая школа искусств им. Салиха Сайдашева):

Протокол заседания УМК No ____ от "____" _____ 201__ г

Регистрационный No

Казань
2015

Содержание

1. Цели освоения дисциплины
2. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы
3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины /модуля
4. Структура и содержание дисциплины/ модуля
5. Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения
6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов
7. Литература
8. Интернет-ресурсы
9. Материально-техническое обеспечение дисциплины/модуля согласно утвержденному учебному плану

Программу дисциплины разработал(а)(и) доцент, к.н. (доцент) Еманова Ю.Г. кафедра изобразительного искусства и дизайна Высшая школа искусств им.Салиха Сайдашева , Juliaana.Emanova@kpfu.ru ; доцент, к.н. (доцент) Яо М.К. кафедра изобразительного искусства и дизайна Высшая школа искусств им.Салиха Сайдашева , Mihail.Yao@kpfu.ru

1. Цели освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины "Компьютерная графика и дизайн как компонент связей с общественностью (Public relations)" является:

- освоение дизайн-проектирования журнала как актуальной формы PR-практики.

2. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы высшего профессионального образования

Данная учебная дисциплина включена в раздел " Б1.В.ДВ.3 Дисциплины (модули)" основной образовательной программы 44.04.01 Педагогическое образование и относится к дисциплинам по выбору. Осваивается на 2 курсе, 4 семестр.

Дисциплина "Компьютерная графика и дизайн как компонент связей с общественностью (Public relations)" дисциплиной по выбору студента профессионального цикла.

В результате освоения предшествующих дисциплин обучающийся должен владеть базисной информацией, включающей: теоретическое знание компьютерного дизайна; умение грамотно использовать научно-практическую информацию в области компьютерной графики и дизайна; владение основными приёмами компьютерной графики.

Дисциплина "Компьютерная графика и дизайн как компонент связей с общественностью (Public relations)" логически связана с курсом "Практика применения компьютерного дизайна в рекламе и массовых коммуникациях" . Дисциплина изучается в 4 (12) семестре.

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины /модуля

В результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции:

Шифр компетенции	Расшифровка приобретаемой компетенции
ОК-1 (общекультурные компетенции)	способность совершенствовать и развивать свой общеинтеллектуальный и общекультурный уровень
ОК-2 (общекультурные компетенции)	способность к самостоятельному освоению новых методов исследования, к изменению научного профиля своей профессиональной деятельности
ОПК-2 (профессиональные компетенции)	способностью осуществлять профессиональное и личностное самообразование, проектировать дальнейший образовательный маршрут и профессиональную карьеру
ПК-16	готовность проектировать новое учебное содержание, технологии и конкретные методики обучения
ПК-5 (профессиональные компетенции)	способность анализировать результаты научных исследований и применять их при решении конкретных образовательных и исследовательских задач
ПК-8 (профессиональные компетенции)	готовность к разработке и реализации методических моделей, методик, технологий и приемов обучения, к анализу результатов процесса их использования в образовательных заведениях различных типов

Шифр компетенции	Расшифровка приобретаемой компетенции
СК-1	Свободно владеет профессиональными знаниями в области теории и истории дизайна и компьютерной графики и способен творчески использовать их в своей профессиональной деятельности
СК-4	Свободно владеет современными информационными технологиями, имеет профессиональный опыт работы в различных графических программах
СК-5	Способен к профессиональной творческой деятельности с использованием компьютерной графики в области дизайна

В результате освоения дисциплины студент:

1. должен знать:

- теорию компьютерной графики и дизайна, включающую основные сведения о синтезе изображений и обработке визуальной информации
- основы PR деятельности;
- основы типографики;
- типологию периодических изданий и соответствующие им дизайнерские подходы;
- тенденции полиграфического дизайна.

2. должен уметь:

- редактировать изображение и текст;
- верстать страницы;
- формировать оригинал макет издания.

3. должен владеть:

- основными графическими приёмами компьютерных программ для создания и совмещения текста и изображения, редактирования и верстки;
- чувством стиля для создания актуального продукта, соответствующего целевому и читательскому назначению.

4. должен демонстрировать способность и готовность:

- применения компьютерной графики для конкретного вида дизайна с учётом художественно-эстетических требований.

4. Структура и содержание дисциплины/ модуля

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных(ые) единиц(ы) 108 часа(ов).

Форма промежуточного контроля дисциплины зачет в 4 семестре.

Суммарно по дисциплине можно получить 100 баллов, из них текущая работа оценивается в 50 баллов, итоговая форма контроля - в 50 баллов. Минимальное количество для допуска к зачету 28 баллов.

86 баллов и более - "отлично" (отл.);

71-85 баллов - "хорошо" (хор.);

55-70 баллов - "удовлетворительно" (удов.);

54 балла и менее - "неудовлетворительно" (неуд.).

4.1 Структура и содержание аудиторной работы по дисциплине/ модулю Тематический план дисциплины/модуля

N	Раздел Дисциплины/ Модуля	Семестр	Неделя семестра	Виды и часы аудиторной работы, их трудоемкость (в часах)			Текущие формы контроля
				Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	
1.	Тема 1. Вводная тема. Общие сведения об издательских системах. Терминология, основы полиграфии.	4	1	0	0	2	домашнее задание
2.	Тема 2. Разработка основных элементов фирменного стиля и общей стилистики журнала.	4	1	0	0	2	домашнее задание
3.	Тема 3. Макетирование журнала.	4	2-5	0	0	8	домашнее задание
4.	Тема 4. Верстка журнала.	4	6-9	0	0	8	домашнее задание
5.	Тема 5. Верстка иллюстрации.	4	10-13	0	0	8	домашнее задание
6.	Тема 6. Техника печати.	4	14	0	0	2	домашнее задание
	Тема . Итоговая форма контроля	4		0	0	0	зачет
	Итого			0	0	30	

4.2 Содержание дисциплины

Тема 1. Вводная тема. Общие сведения об издательских системах. Терминология, основы полиграфии.

лабораторная работа (2 часа(ов)):

Введение. Существо учебной дисциплины, ее методы, основные понятия и термины. Общие сведения об издательских системах. Терминология, основы полиграфии. Основы типографики.

Тема 2. Разработка основных элементов фирменного стиля и общей стилистики журнала.

лабораторная работа (2 часа(ов)):

Основные элементы фирменного стиля: товарный знак; фирменная шрифтовая надпись (логотип); фирменный лозунг (слоган); фирменный блок; фирменный цвет; фирменный комплектов цветов; другие фирменные константы.

Тема 3. Макетирование журнала.

лабораторная работа (8 часа(ов)):

2. Макетирование буклета. Параметры и компоненты страницы. Макетирование буклета. Блоки: создание текстовых и графических, ввод информации. Размеры. Скрепление текстовых блоков в цепь. Файлы: форматы, несовместимость форматов текстовых файлов - решение проблемы. Сохранение файлов.

Тема 4. Верстка журнала.

лабораторная работа (8 часа(ов)):

3. Верстка буклета. Работа с текстовой и графической информацией. Основные правила верстки. Система меню, редактирование текста, использование палитры. Шрифты: типы, шрифты: TrueType и Type. Подбор шрифта. Переносы: ручной и автоматический перенос на русском языке. Перенос на английском языке.

Тема 5. Верстка иллюстрации.

лабораторная работа (8 часа(ов)):

4. Верстка иллюстрации. Контроль публикации при подготовке к печати. Работа с иллюстрациями. Требования. Основные сокращения. Публикация: монтаж страниц, контроль публикации, изменение формата публикации.

Тема 6. Техника печати.

лабораторная работа (2 часа(ов)):

5. Техника печати. Создание файлов PostScript. Технология Adobe Acrobat. Подготовка файла к переносу для удаленного вывода. Печать на принтер: виды принтеров, параметры печати, особенности печати на PostScript- принтерах. Параметры вывода цветодельных форм. Создание файла в формате Acrobat PDF. Настройка Acrobat Distiller.

4.3 Структура и содержание самостоятельной работы дисциплины (модуля)

N	Раздел Дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды самостоятельной работы студентов	Трудоемкость (в часах)	Формы контроля самостоятельной работы
1.	Тема 1. Вводная тема. Общие сведения об издательских системах. Терминология, основы полиграфии.	4	1	подготовка домашнего задания	13	домашнее задание
2.	Тема 2. Разработка основных элементов фирменного стиля и общей стилистики журнала.	4	1	подготовка домашнего задания	13	домашнее задание
3.	Тема 3. Макетирование журнала.	4	2-5	подготовка домашнего задания	13	домашнее задание
4.	Тема 4. Верстка журнала.	4	6-9	подготовка домашнего задания	13	домашнее задание
5.	Тема 5. Верстка иллюстрации.	4	10-13	подготовка домашнего задания	13	домашнее задание
6.	Тема 6. Техника печати.	4	14	подготовка домашнего задания	13	домашнее задание
	Итого				78	

5. Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения

Лабораторные занятия.

На лабораторных занятиях выполняются творческие задания, обучающиеся работают как индивидуально, так и коллективно над локальным или пролонгированным на несколько занятий проектом. Работа нацелена на поиск креативных решений, формирование умения использовать фактический материал для творческой обработки.

Самостоятельная работа обучающегося

Студенты получают от преподавателя групповые/индивидуальные задания на самостоятельную работу, которые заключаются: в проработке лекций; знакомстве с видеорядом по теме; изучении советов практикующих специалистов; изучении основной и дополнительной литературы, а также участие в конкурсе рекламных работ и просмотре конкурсных работ таких как фестивалей как "Каннские львы" и др.

- встречи с представителями российских и региональных "дизайн" компаний, музеев, галерей. издательств;

- мастер-классы специалистов в области изобразительного искусства, дизайна, компьютерной графики и художественного образования.

6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов

Тема 1. Вводная тема. Общие сведения об издательских системах. Терминология, основы полиграфии.

домашнее задание , примерные вопросы:

Изучение общих сведений об издательских системах, терминологии, основах полиграфии, основах типографики.

Тема 2. Разработка основных элементов фирменного стиля и общей стилистики журнала.

домашнее задание , примерные вопросы:

Изучения основ PR- деятельности. определение целевого и читательского назначения журнала, его стилистики. Подготовка эскизов фирменного стиля.

Тема 3. Макетирование журнала.

домашнее задание , примерные вопросы:

Доработка макетирования журнала. Параметры и компоненты страницы. Макетирование буклета. Блоки: создание текстовых и графических, ввод информации. Размеры. Скрепление текстовых блоков в цепь. Файлы: форматы, несовместимость форматов текстовых файлов - решение проблемы. Сохранение файлов.

Тема 4. Верстка журнала.

домашнее задание , примерные вопросы:

Доработка верстки журнала. Работа с текстовой и графической информацией. Основные правила верстки. Система меню, редактирование текста, использование палитры. Шрифты: типы, шрифты: TrueType и Type. Подбор шрифта. Переносы: ручной и автоматический перенос на русском языке. Перенос на английском языке.

Тема 5. Верстка иллюстрации.

домашнее задание , примерные вопросы:

Доработка верстки иллюстраций. Контроль публикации при подготовке к печати. Работа с иллюстрациями. Требования. Основные сокращения. Публикация: монтаж страниц, контроль публикации, изменение формата публикации.

Тема 6. Техника печати.

домашнее задание , примерные вопросы:

Доработка подготовки к печати. Создание файлов PostScript. Технология Adobe Acrobat. Подготовка файла к переносу для удаленного вывода. Печать на принтер: виды принтеров, параметры печати, особенности печати на PostScript- принтерах. Параметры вывода цветодельных форм. Создание файла в формате Acrobat PDF. Настройка Acrobat Distiller.

Тема . Итоговая форма контроля

Примерные вопросы к зачету:

Тематика рефератов:

1. История компьютерной графики;
2. Научная компьютерная графика;
3. Иллюстративная компьютерная графика;
4. Конструкторская компьютерная графика;
5. Художественная и рекламная графика средствами компьютерных технологий;
6. Компьютерная анимация;
7. Графический дизайн средствами компьютерных технологий;
8. Рекламный дизайн средствами компьютерной графики;
9. Цвет в компьютерной графике;
10. Области применения компьютерной графики.

Тематика контрольных работ:

1. Основные приёмы компьютерной графики с помощью программы Corel Draw;
2. Основные приёмы компьютерной графики с помощью программы Sketchup;
3. Формирование экспозиции средствами компьютерной графики;
4. Обработка визуальной информации средствами компьютерной графики;
5. Основные колористические приёмы средствами компьютерной графики.

Вопросы для зачёта:

1. Художественные компетенции в сфере компьютерной графики и дизайна;
2. Компьютерная графика для создания дизайна интерьера;
3. Рекламная графика в контексте компьютерных программ;
4. Композиционные приёмы в области компьютерной графики;
5. Колористические приёмы в области компьютерной графики;
6. Эскизрис методами компьютерной графики;
7. Шрифтовой дизайн методами компьютерной графики;
8. Дизайн "Фэнтези" средствами компьютерной графики;
9. Региональный дизайн средствами компьютерных программ;
10. Иллюстративная компьютерная графика;
11. Дизайн фирменного стиля и логотипа с использованием компьютерных технологий;
12. Метод комбинирования различных компьютерных приёмов для создания индивидуального дизайн-проекта.
13. Типология и стилистика периодических изданий.
14. Основы типографики.
15. Основы PR-деятельности.
16. Специфика издательских систем.

7.1. Основная литература:

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе "ZNANIUM.COM", доступ к которой предоставлен студентам. ЭБС "ZNANIUM.COM" содержит произведения крупнейших российских учёных, руководителей государственных органов, преподавателей ведущих вузов страны, высококвалифицированных специалистов в различных сферах бизнеса. Фонд библиотеки сформирован с учетом всех изменений образовательных стандартов и включает учебники, учебные пособия, УМК, монографии, авторефераты, диссертации, энциклопедии, словари и справочники, законодательно-нормативные документы, специальные периодические издания и издания, выпускаемые издательствами вузов. В настоящее время ЭБС ZNANIUM.COM соответствует всем требованиям федеральных государственных образовательных стандартов высшего профессионального образования (ФГОС ВПО) нового поколения.

Компьютерный класс, представляющий собой рабочее место преподавателя и не менее 15 рабочих мест студентов, включающих компьютерный стол, стул, персональный компьютер, лицензионное программное обеспечение. Каждый компьютер имеет широкополосный доступ в сеть Интернет. Все компьютеры подключены к корпоративной компьютерной сети КФУ и находятся в едином домене.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВПО и учебным планом по направлению 44.04.01 "Педагогическое образование" и магистерской программе Компьютерная графика и дизайн .

Автор(ы):

Еманова Ю.Г. _____

Яо М.К. _____

"__" _____ 201__ г.

Рецензент(ы):

Салахов Р.Ф. _____

"__" _____ 201__ г.