



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.О.04.07 Компьютерный дизайн в рекламе

Направление подготовки: 42.03.01 Реклама и связи с общественностью

Направленность (профиль): Реклама и связи с общественностью в социальной сфере

Квалификация (степень): *бакалавр*

Форма обучения: *очно-заочная*

Институт: филологии

Кафедра: математического моделирования и компьютерных технологий

	очная форма	очно-заочная форма	заочная форма
Курс		4	
Семестр/триместр		В	
Лекции		4	
Лабораторные занятия			
Практические (семинарские) занятия		6	
Консультации			
Форма(ы) промежуточной аттестации		0,2 зачет	
Контроль			
Иные формы работы			
Самостоятельная работа		61,8	

Всего часов: 72

Трудоемкость: 2 зачетные единицы.

Разработчик(и) рабочей программы:

кандидат педагогических наук, доцент Щучка Т.А.

I. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

Цель изучения дисциплины:

Целями освоения дисциплины «Компьютерный дизайн в рекламе» являются формирование комплекса знаний, умений и навыков, необходимых для решения профессиональных задач с помощью методов растровой, векторной и когнитивной графики.

Задачи изучения дисциплины:

Задачами изучения дисциплины «Компьютерный дизайн в рекламе» являются

- приобретение теоретических знаний по представлению изображений в компьютерной графике и основных принципов их формирования;
- изучение методов геометрического моделирования и форм представления моделей;
- приобретение практических навыков работы с инструментальными средствами компьютерного дизайна;
- Стимулирование самостоятельной работы по освоению содержания дисциплины и формированию необходимых компетенций.

Место дисциплины в структуре ОПОП: реализуется в рамках обязательной части блока Б1. Дисциплины (модули).

Планируемые результаты обучения по дисциплине:

Код компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	Знать: – принципы работы современных информационных технологий и способы их использования для решения задач профессиональной деятельности	Знает современные технические средства и информационно - коммуникационные технологии, используемые в рекламной и PR-деятельности
	Уметь: – обоснованно выбирать современные информационные технологии и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	Умеет использовать необходимое техническое оборудование и программное обеспечение в рекламной и PR-деятельности
	Владеть: – навыками работы с современными информационными технологиями, способами их использования для решения задач профессиональной деятельности	Владеет программным обеспечением, используемым в рекламной и PR-деятельности

II. СОДЕРЖАНИЕ И ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

с указанием количества часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу

Очная форма обучения (не реализуется)

Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего	Аудиторные занятия			Сам. раб.
			ЛК	ПЗ	ЛБ	
1.	Раздел 1. Основы рекламного дизайна	33	3	3		27
2.	Тема 1. Векторная графика	11	1	1		9
3.	Тема 2. Растровая графика	12	1	2		9
4.	Тема 3. Фрактальная графика	10	1			9
5.	Раздел 2. Методы и алгоритмы трехмерной графики	20	1	1		18
6.	Тема 4. Модели описания поверхностей	10	1			9
7.	Тема 5. Методы реалистичной визуализации 3D-сцен	10		1		9
8.	Раздел 3. Компьютерная мультипликация и мультимедиа	18,8		2		16,8
9.	Тема 6. Анимация	10		1		9
10.	Тема 7. Технологии работы с мультимедиа	8,8		1		7,8
11.	Зачет	0,2				
12.	<i>Итого за триместр В</i>	<i>72</i>	<i>4</i>	<i>6</i>		<i>61,8</i>
13.	ИТОГО	72	4	6		61,8

Заочная форма обучения (не реализуется)

III. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Текущая аттестация проводится в форме контрольной работы, реферата

Типовой вариант контрольной работы

1. Фотомонтаж: Смонтировать на пейзажной фотографии несколько объектов (фигур людей, животных, небесных светил). Сделать надпись, имитирующую дату, проставляемую фотоаппаратом.
2. Преобразовать черно-белое изображение здания в цветное. Добавить солнечные блики на стеклах и крыше.
3. Преобразовать цветное изображение в изображение в стиле старинной раскрашенной фотографии. Добавить фигурно вырезанные края.

Примерная тематика рефератов

1. Растровая и векторная графика.
2. Представление цвета и цветовые модели.
3. Форматы графических файлов.
4. Преобразование графических форматов: трассировка и растривание.
5. Аппаратное и программное обеспечение компьютерной графики.
6. История развития компьютерной графики.

Промежуточная аттестация обучающихся осуществляется в форме зачета с использованием следующих оценочных материалов: вопросов к зачету.

**Вопросы к зачету
(В триместр очно-заочная форма обучения)**

1. Векторная графика.
2. Форматы векторных файлов.
3. Растровая графика.
4. Фрактальная графика.
5. Графические языки.
6. Форматы растровых файлов. Метафайлы.
7. Достоинства и недостатки растровой графики.
8. Векторная и растровая графика.
9. Метафайлы в компьютерной графике.
10. Преобразование отрезков из векторной формы в растровую.
11. Растровая развертка окружностей.
12. Системы координат в компьютерной графике.
13. Двумерные геометрические преобразования в компьютерной графике.
14. Трехмерные геометрические преобразования в компьютерной графике.
15. Прямая. Плоскость. Нормаль к плоскости. Нахождение точки пересечения двух прямых.
16. Масштабирование изображений.
17. Выборка изображений. Интерполяция. Фрактальные алгоритмы.
18. Цветовые модели.
19. Системы цветов HSB, HSL.
20. Система цветов RGB.
21. Система цветов CMYK.
22. Преобразования изображений в компьютерной графике.
23. Методы сжатия изображений без потерь.
24. Методы сжатия изображений с потерями.

**IV. ПЕРЕЧЕНЬ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ
ДИСЦИПЛИНЫ**

4.1. Основная литература

1. Саблина Н.А. Компьютерная трехмерная графика: учебно-методическое пособие для практических занятий / Н.А. Саблина – Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2017. – 68 с. [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=576712 (дата обращения 01.09.2020).

4.2. Дополнительная литература

1. Перемитина, Т.О. Компьютерная графика: учебное пособие / Т.О. Перемитина - Томск : Эль Контент, 2012. - 144 с. : ил.,табл., схем. - ISBN 978-5-4332-0077-7 [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=208688> (дата обращения 01.09.2020).

V. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ», НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

№ пп	Ссылка на информационный ресурс	Наименование разработки в электронной форме	Доступность
1.	http://www.advertology.ru	Тематический портал «Ад-вертолоджи – наука о рекламе», посвященный в первую очередь рекламе, а также маркетингу и PR. Статьи доступны всем посетителям и, по преимуществу, касаются практических вопросов.	Свободный доступ
2.	http://www.marketer.ru	Сайт «Маркетер» – подборка информационных и аналитических материалов по вопросам рекламы и маркетинга в Интернете. Содержит более 2 тысяч статей. Также на сайте функционируют форумы.	Свободный доступ
3.	https://www.sostav.ru	Портал о рекламе, маркетинге, бизнесе и PR	Свободный доступ

VI. СОВРЕМЕННЫЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ БАЗЫ ДАННЫХ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПРАВОЧНЫЕ СИСТЕМЫ

1.	http://www.biblioclub.ru	Электронно-библиотечная система (ЭБС) Университетская библиотека онлайн	Регистрация через любой университетский компьютер. В дальнейшем предоставляется неограниченный индивидуальный доступ из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет
2.	www.elibrary.ru	Российский информационный портал в области науки, технологии,	Свободный доступ

		медицины и образования	
--	--	------------------------	--

VII. ЛИЦЕНЗИОННОЕ И СВОБОДНО РАСПРОСТРАНЯЕМОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

При реализации учебной дисциплины применяется следующее лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

- Microsoft Windows;
- Microsoft Office;
- LibreOffice и др.

VIII. ОБОРУДОВАНИЕ И ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Учебные занятия проводятся в аудиториях, укомплектованных специализированной мебелью, в том числе стационарными или переносными техническими средствами обучения (проектор, экран, компьютер/ноутбук).

Самостоятельная работа проводится в кабинетах, оснащенных компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.