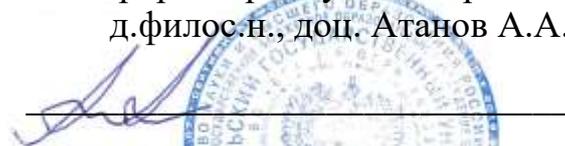


Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
ФГБОУ ВО «БАЙКАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

УТВЕРЖДАЮ  
Проректор по учебной работе  
д.филос.н., доц. Атанов А.А.


29.05.2025г.

**Рабочая программа дисциплины**  
Б1.Э.2. Дизайн и графика в рекламе

Направление подготовки: 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки  
Направленность (профиль): Искусства и гуманитарные науки  
Квалификация выпускника: бакалавр  
Форма обучения: заочная

Курс	4
Семестр	41
Лекции (час)	0
Практические (сем, лаб.) занятия (час)	16
Самостоятельная работа, включая подготовку к экзаменам и зачетам (час)	92
Курсовая работа (час)	
Всего часов	108
Зачет (семестр)	41
Экзамен (семестр)	

Иркутск 2025

Программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению 50.03.01  
Искусства и гуманитарные науки.

Автор Н.С. Шабуров

Рабочая программа обсуждена и утверждена на заседании кафедры  
математических методов и цифровых технологий

Заведующий кафедрой А.В. Родионов

## 1. Цели изучения дисциплины

Ознакомление студентов с основными понятиями компьютерной графики и современного дизайна, а также их грамотное применение и использование в рекламной продукции и коммуникациях.

Данный курс позволяет расширить знания учащихся в области дизайна, графики и рекламы, сформировать у учащихся дизайнерскую культуру при разработке различных технологических и творческих объектов. Разрабатывать и реализовывать различные проекты в образовательных организациях и культурно-просветительских учреждениях, в социально-педагогической, гуманитарно-организационной, книгоиздательской, массмедийной и коммуникативной сферах.

Дисциплина «Дизайн и графика в рекламе» направлена на приобретение учащимися знаний, умений и навыков по выполнению графических проектов с помощью компьютерных технологий, овладение способами применения их в дальнейшем в практической и творческой деятельности.

Освоение дисциплины «Дизайн и графика в рекламе» основано на овладении навыками работы с графикой и дизайном с помощью компьютерных технологий путем выполнения творческих заданий, лабораторных работ и проектов с применением полученных навыков, что способствует развитию таких качеств личности как интуиция, образное мышление, а также развитию способностей к проектированию.

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

### Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Код компетенции по ФГОС ВО	Компетенция
ПК-3	Способен работать в профессиональных коллективах; применять административно-правовые и экономические методы управления в сфере культуры и искусства

### Структура компетенции

Компетенция	Формируемые ЗУНы
ПК-3 Способен работать в профессиональных коллективах; применять административно-правовые и экономические методы управления в сфере культуры и искусства	З. знает административно-правовые и экономические методы управления в сфере культуры и искусства У. умеет работать в профессиональных коллективах Н. применяет административно-правовые и экономические методы управления в сфере культуры и искусства

## 3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Принадлежность дисциплины - БЛОК 1 ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛИ): Элективная дисциплина.

## 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 дисциплины составляет 3 зач. ед., 108 часов.

Вид учебной работы	Количество часов
Контактная(аудиторная) работа	
Лекции	0
Практические (сем, лаб.) занятия	16
Самостоятельная работа, включая подготовку к экзаменам и зачетам	92
Всего часов	108

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

**5.1. Содержание разделов дисциплины**

№ п/п	Раздел и тема дисциплины	Семестр	Лекции	Семинар Лаборат. Практич.	Самостоят. раб.	В интерактивной форме	Формы текущего контроля успеваемости
1	Введение в компьютерную графику. Основы дизайна. Дизайн как вид художественного проектирования.	41	0	5	20		Лабораторная работа 1
4	Редактор растровой графики GIMP и Adobe Photoshop.	41	0	5	20		Лабораторная работа 2
5	Редакторы векторной графики. Основы работы в Adobe Illustrator, Corel Draw, Inkscape, MS Visio.	41	0	3	32		Тестирование
6	Разработка проекта создания рекламной продукции в различных сферах.	41	0	3	20		
	ИТОГО			16	92		

**5.2. Лекционные занятия, их содержание**

№ п/п	Наименование разделов и тем	Содержание
01	Введение в компьютерную графику в рекламе. Основы дизайна. Дизайн как вид художественного проектирования.	Введение в компьютерную графику в рекламе. Основы дизайна. Дизайн как вид художественного проектирования.
02	Редактор растровой графики GIMP и Adobe Photoshop.	Обзор основных возможностей графических редакторов GIMP и Adobe Photoshop. Концепция многослойного изображения в GIMP и Adobe Photoshop. Работа со слоями. Тоновая и

№ п/п	Наименование разделов и тем	Содержание
		цветовая коррекция изображений.
03	Редакторы векторной графики. Основы работы в Adobe Illustrator, Corel Draw, Inkscape, MS Visio.	Средства создания и обработки векторных изображений. Основные редакторы векторной графики Inkscape, Coral Draw, Adobe Illustrator, MS Visio. Основные понятия векторной графики. Свойства объектов векторной графики.
04	Разработка проекта создания рекламной продукции в образовательных организациях и культурно-просветительских учреждениях, в социально-педагогической, гуманитарно-организационной, книгоиздательской, массмедийной и коммуникативной сферах.	Разработка проекта создания рекламной продукции в образовательных организациях и культурно-просветительских учреждениях, в социально-педагогической, гуманитарно-организационной, книгоиздательской, массмедийной и коммуникативной сферах. Содержание проекта рекламной продукции, стиль и дизайн проекта, отрисовка дизайна и создание общей художественной композиции рекламной продукции согласно выбранной сферы применения.

### 5.3. Семинарские, практические, лабораторные занятия, их содержание

№ раздела и темы	Содержание и формы проведения
1	Основы дизайна. Дизайн как вид художественного проектирования.. Введение в компьютерную графику. Основы дизайна. Дизайн как вид художественного проектирования. Информационные модели. Растровые и векторные изображения, их отличия и особенности работы с ними. Цвет. Спектр цветов. Ахроматические цвета. Основные сведения о цветовых системах: цветовые модели RGB, CMYK, HLS.
1	Знакомство с видами компьютерной графики и современными программными средствами работы с ними.. Знакомство с видами компьютерной графики и современными программными средствами работы с ними. Основные виды и характеристики изображений. Работа с различными форматами графических файлов. Обзор графических программных средств.
1	Основы композиции и стиля в рекламном макете.. Основы композиции и стиля в рекламном макете. Композиция, цветовой баланс, психология восприятия графических макетов. Основной закон композиции. Статика и динамика в композиции. Виды композиций. Орнаментальная композиция. Виды орнаментов. Стили в графическом дизайне. Язык и стиль рекламы. Тренды графического дизайна.
1	Редактор растровой графики GIMP и Adobe Photoshop.. Обзор основных

№ раздела и темы	Содержание и формы проведения
	<p>возможностей графических редакторов GIMP и Adobe Photoshop. Интерфейс программы, меню, рабочие инструменты, загрузка и импорт файлов.</p> <p>Концепция многослойного изображения в GIMP и Adobe Photoshop. Работа со слоями. Тоновая и цветовая коррекция изображений.</p>

## 6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации по дисциплине (полный текст приведен в приложении к рабочей программе)

### 6.1. Текущий контроль

№ п/п	Этапы формирования компетенций (Тема из рабочей программы дисциплины)	Перечень формируемых компетенций по ФГОС ВО	(ЗУНы: (З.1...З.п, У.1...У.п, Н.1...Н.п)	Контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы (Наименование оценочного средства)	Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания (по 100-балльной шкале)
1	1. Введение в компьютерную графику. Основы дизайна. Дизайн как вид художественного проектирования.	ПК-3	<p>З.знает административно-правовые и экономические методы управления в сфере культуры и искусства</p> <p>У.умеет работать в профессиональных коллективах</p> <p>Н.применяет административно-правовые и экономические методы управления в сфере культуры и искусства</p>	Лабораторная работа 1	<p>Стилевое оформление, баланс цветов, настройка эффектов анимации, аккуратность, креативность, уровень проработки, идейный смысл (40)</p>
2	4. Редактор растровой графики GIMP и Adobe Photoshop.	ПК-3	<p>З.знает административно-правовые и экономические методы управления в сфере культуры и искусства</p> <p>У.умеет работать в профессиональных коллективах</p> <p>Н.применяет административно-правовые и экономические</p>	Лабораторная работа 2	<p>Композиция, баланс цветов, стиль, аккуратность, креативность, уровень проработки, идейный смысл (40)</p>

№ п/п	Этапы формирования компетенций (Тема из рабочей программы дисциплины)	Перечень формируемых компетенций по ФГОС ВО	(ЗУНы: (З.1...З.п, У.1...У.п, Н.1...Н.п))	Контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы (Наименование оценочного средства)	Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания (по 100-балльной шкале)
			методы управления в сфере культуры и искусства		
3	5. Редакторы векторной графики. Основы работы в Adobe Illustrator, Corel Draw, Inkscape, MS Visio.	ПК-3	З.знает административно-правовые и экономические методы управления в сфере культуры и искусства У.умеет работать в профессиональных коллективах Н.применяет административно-правовые и экономические методы управления в сфере культуры и искусства	Тестирование	Ответ на каждый вопрос оценивается в 1 балл, максимальный балл за тест – 20. В работе оценивается уровень знаний по компьютерной графике, типам изображений и их особенностей, уровень владения графическими пакетами. (20)
				<b>Итого</b>	<b>100</b>

## 6.2. Промежуточный контроль (зачет, экзамен)

Рабочим учебным планом предусмотрен Зачет в семестре 41.

### ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОВЕРКИ ЗНАНИЙ:

1-й вопрос билета (30 баллов), вид вопроса: Тест/проверка знаний. Критерий: Каждый правильный ответ на вопрос оценивается в 1 балл, если итоговый процент правильных ответов в тесте менее 50% – то 0 баллов..

**Компетенция: ПК-3 Способен работать в профессиональных коллективах; применять административно-правовые и экономические методы управления в сфере культуры и искусства**

Знание: знает административно-правовые и экономические методы управления в сфере культуры и искусства

1. Аппаратные средства и методы получения и обработки растровых изображений. Преобразование графических объектов в системах растровой графики.
2. Виды компьютерной графики. Векторная, фрактальная, трехмерная графика.
3. Виды компьютерной графики. Форматы графических данных.
4. Дополнительная техника работы с пиксельными изображениями (фильтры).

5. Использование шрифтов, применение их на практике.
6. Каналы: цветовые и альфа - каналы в Adobe Photoshop и Gimp.
7. Маски и маскирование в Adobe Photoshop и Gimp.
8. Области применения компьютерной графики и дизайна.
9. Основные элементы, виды и разновидности шрифтов (их классификация и особенности).
10. Основы кодирования графической информации. Кодирование цветных изображений.
11. Представление графической информации в системах векторной графики. Векторный графический редактор Coral Draw и Adobe Illustrator.
12. Представление графической информации в системах растровой графики. Растровый графический редактор Gimp и Adobe Photoshop.
13. Преобразование графических объектов в системах векторной графики.
14. Программные системы векторной графики - преимущества и недостатки.
15. Программные системы растровой графики - преимущества и недостатки.
16. Рассылка мультимедийной информации в сети Интернет.
17. Слои. Прозрачность и режимы наложения слоев в Adobe Photoshop и Gimp.
18. Сравнительная характеристика растровой и векторной графики. Понятие конвертации.
19. Тенденции развития современных графических систем и программных продуктов.
20. Технические средства компьютерной графики.
21. Требования к системам компьютерной графики.
22. Трёхмерная графика. Применение трехмерной графики.
23. Форматы хранения графической информации.
24. Функциональные возможности систем компьютерной графики для дизайна.
25. Цвет. Спектр цветов. Ахроматические цвета. Цвет в дизайне рекламы.
26. Цветовые модели. Цветовые палитры.

#### ТИПОВЫЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПРОВЕРКИ УМЕНИЙ:

2-й вопрос билета (35 баллов), вид вопроса: Задание на умение. Критерий: 1. Уровень владения графическим пакетом. 2. Умение аргументированно защитить представленную концепцию оформления, отвечать на поставленные вопросы, выразить свое мнение по обсуждаемой проблеме..

**Компетенция: ПК-3 Способен работать в профессиональных коллективах; применять административно-правовые и экономические методы управления в сфере культуры и искусства**

Умение: умеет работать в профессиональных коллективах

Задача № 1. Восстановить исходное изображение с помощью графических редакторов

Задача № 2. Выполнить задание на проверку освоения инструментов графического редактора

Задача № 3. Решить задачу на кодирование графической информации

#### ТИПОВЫЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ:

3-й вопрос билета (35 баллов), вид вопроса: Задание на навыки. Критерий: Владение профессиональными навыками по созданию графических файлов. Умение отвечать, защитить и презентовать свой проект, четко выразить свое мнение и отстаивать свою точку зрения..

**Компетенция: ПК-3 Способен работать в профессиональных коллективах; применять административно-правовые и экономические методы управления в сфере культуры и искусства**

Навык: применяет административно-правовые и экономические методы управления в сфере культуры и искусства

Задание № 1. Используя не менее 5 изображений (фото, картинки и т.д.) необходимо создать коллаж

Задание № 2. Нарисовать схему в MS Visio согласно предложенному образцу

Задание № 3. Создать с помощью векторного редактора изображение мультипликационного героя по представленному образцу

### ОБРАЗЕЦ БИЛЕТА

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования <b>«БАЙКАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ» (ФГБОУ ВО «БГУ»)</b>	Направление - 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки Профиль - Искусства и гуманитарные науки Кафедра математических методов и цифровых технологий Дисциплина - Дизайн и графика в рекламе
---	--

### БИЛЕТ № 1

1. Тест (30 баллов).
2. Восстановить исходное изображение с помощью графических редакторов (35 баллов).
3. Нарисовать схему в MS Visio согласно предложенному образцу (35 баллов).

Составитель \_\_\_\_\_ Н.С. Шабуров

Заведующий кафедрой \_\_\_\_\_ А.В. Родионов

### 7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

#### а) основная литература:

1. Елисеенков Г.С., Мхитарян Г.Ю. Дизайн-проектирование. учебное пособие. Электронный ресурс/ Г.С. Елисеенков.- Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016.-150 с.
2. Овчинникова Р. Ю. Дизайн в рекламе. основы графического проектирования/ Р.Ю. Овчинникова.- Москва: Юнити-Дана, 2015.-239 с.
3. Овчинникова Р. Ю., Дмитриева Л. М. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. учеб. пособие для вузов. допущено УМО вузов РФ по образованию в обл. дизайна/ Р. Ю. Овчинникова.- М.: ЮНИТИ, 2009.-239 с.
4. Миронов Д. Ф. Компьютерная графика в дизайне. учеб. для вузов. рек. УМО по образованию в обл. приклад. информатики/ Д. Ф. Миронов.- СПб.: БХВ-Петербург, 2008.- 538 с., [4] л.
5. Рашевская М. А. Компьютерные технологии в дизайне среды. [учеб. пособие]/ М. А. Рашевская.- М.: ФОРУМ, 2009.-298 с.
6. [Веселова Ю.В. Графический дизайн рекламы. Плакат \[Электронный ресурс\] : учебное пособие / Ю.В. Веселова, О.Г. Семёнов. — Электрон. текстовые данные. — Новосибирск:](#)

Новосибирский государственный технический университет, 2012. — 104 с. — 978-5-7782-2192-5. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/44764.html>

7. Григорьева И.В. Компьютерная графика [Электронный ресурс] : учебное пособие / И.В. Григорьева. — Электрон. текстовые данные. — М. : Прометей, 2012. — 298 с. — 978-5-4263-0115-3. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/18579.html> (08.05.18)

8. Компьютерная графика [Электронный ресурс] : учебно-методический комплекс / . — Электрон. текстовые данные. — Алматы: Нур-Принт, 2012. — 150 с. — 9965-756-10-4. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/67066.html> (08.05.18)

9. Перемитина Т.О. Компьютерная графика [Электронный ресурс] : учебное пособие / Т.О. Перемитина. — Электрон. текстовые данные. — Томск: Томский государственный университет систем управления и радиоэлектроники, Эль Контент, 2012. — 144 с. — 978-5-4332-0077-7. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/13940.html>

10. Формальная композиция. Творческий практикум по основам дизайна [Электронный ресурс] : учебное пособие / Е.В. Жердев [и др.]. — Электрон. текстовые данные. — Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2014. — 255 с. — 978-5-4417-0442-7. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/33666.html> (09.05.18)

#### **б) дополнительная литература:**

1. Ковешникова Н. А. Дизайн: история и теория. учеб. пособие [для вузов]. допущено УМО по образованию в обл. архитектуры. 3-е изд., стер./ Н. А. Ковешникова.- М.: ОМЕГА-Л, 2007.-223 с.

2. Муртазина С.А. История графического дизайна и рекламы [Электронный ресурс] : учебное пособие / С.А. Муртазина, В.В. Хамматова. — Электрон. текстовые данные. — Казань: Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2013. — 124 с. — 978-5-7882-1397-2. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/61972.html> (09.05.18)

#### **8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля), включая профессиональные базы данных и информационно-справочные системы**

Для освоения дисциплины обучающемуся необходимы следующие ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»:

– Сайт Байкальского государственного университета, адрес доступа: <http://bgu.ru/>, доступ круглосуточный неограниченный из любой точки Интернет

– Базы данных ИНИОН РАН, адрес доступа: <http://ininon.ru/resources/bazy-dannykh-inion-ran/>. доступ неограниченный

– Конструктор сайтов, адрес доступа: <http://www.rabce.da.ru/>. доступ неограниченный

– Консультант Плюс - информационно-справочная система, адрес доступа: <http://www.consultant.ru>. доступ неограниченный

– Сайт для создания презентаций, адрес доступа: <http://prezi.com>. доступ неограниченный

– Учебники онлайн, адрес доступа: <http://uchebnik-online.com/>. доступ неограниченный

– Электронная библиотека книг, адрес доступа: <http://aldebaran.ru/>. доступ неограниченный

– Электронно-библиотечная система IPRbooks, адрес доступа: <https://www.iprbookshop.ru>. доступ неограниченный

#### **9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)**

Изучать дисциплину рекомендуется в соответствии с той последовательностью, которая обозначена в ее содержании. Для успешного освоения курса обучающиеся должны иметь первоначальные знания в области искусства, маркетинга, информатики и информационных технологий.

На лекциях преподаватель озвучивает тему, знакомит с перечнем литературы по теме, обосновывает место и роль этой темы в данной дисциплине, раскрывает ее практическое значение. В ходе лекций студенту необходимо вести конспект, фиксируя основные понятия и проблемные вопросы.

Практические (семинарские) занятия по своему содержанию связаны с тематикой лекционных занятий. Начинать подготовку к занятию целесообразно с конспекта лекций. Задание на практическое (семинарское) занятие сообщается обучающимся до его проведения. На семинаре преподаватель организует обсуждение этой темы, выступая в качестве организатора, консультанта и эксперта учебно-познавательной деятельности обучающегося.

Изучение дисциплины (модуля) включает самостоятельную работу обучающегося.

Основными видами самостоятельной работы студентов с участием преподавателей являются:

- текущие консультации;
- прием и разбор заданий и сложных тем (в часы практических занятий);
- прием и защита лабораторных работ (во время проведения занятий);

Основными видами самостоятельной работы студентов без участия преподавателей являются:

- формирование и усвоение содержания конспекта лекций на базе рекомендованной лектором учебной литературы, включая информационные образовательные ресурсы (электронные учебники, электронные библиотеки и др.);

- самостоятельное изучение отдельных тем или вопросов по учебникам или учебным пособиям;

- разработка проектов;

- подготовка к семинарам и лабораторным работам;

- выполнение творческих заданий и индивидуальных работ по отдельным разделам содержания дисциплин и др.

## **10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения**

В учебном процессе используется следующее программное обеспечение:

- Adobe Acrobat Reader\_11,
- 7-Zip,
- Gimp,
- Inkscape,
- MS Office,

## **11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю):**

В учебном процессе используется следующее оборудование:

- Помещения для самостоятельной работы, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду вуза,
- Учебные аудитории для проведения: занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, практических занятий, выполнения курсовых работ, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, укомплектованные специализированной мебелью и техническими средствами обучения,
- Компьютерный класс,
- Наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий