

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Мурманский арктический государственный университет»  
(ФГБОУ ВО «МАГУ»)

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

**Б1.В.ДВ.03.02 Компьютерная графика и дизайн в индустрии гостеприимства**

(название дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом)

**основной профессиональной образовательной программы  
по направлению подготовки**

**43.03.01 Сервис**

(код и наименование направления подготовки)

**Направленность (профиль)**

**Сервис индустрии гостеприимства и общественного питания**

(наименование направления (профиля / профилей / магистерской программы)

**высшее образование – бакалавриат**

уровень профессионального образования: высшее образование – бакалавриат / высшее образование – специалитет, магистратура / высшее образование – подготовка кадров высшей квалификации

**бакалавр**

квалификация

**очная**

форма обучения

**2022**

год набора

**Составитель(и):**

Батова Т.Р., ст. преподаватель кафедры искусств и дизайна

Утверждено на заседании кафедры искусств и дизайна института креативных индустрий и предпринимательства (протокол №10 от 25.03.2022 г.)  
Зав. кафедрой



подпись

Терещенко Е.Ю.  
Ф.И.О.

## 1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Формирование у бакалавров знаний и владений использования современных информационных технологий, их возможностей по созданию, обработке и публикации цифровых изображений.

## 2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

В результате освоения дисциплины (модуля) формируются следующие компетенции:

**УК-6** - Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни

**ПК-3** - Способен применять технологии креативных индустрий в сервисной деятельности

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с индикаторами достижения компетенций

| Компетенция  | Индикаторы компетенций   | Результаты обучения   |
|--|--|---|
| <b>УК-6:</b> Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни | УК-6.1. Использует инструменты и методы управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей.<br>УК-6.2. Определяет приоритеты собственной деятельности, личностного развития и профессионального роста.<br>УК-6.3. Оценивает требования рынка труда и предложения образовательных услуг для выстраивания траектории собственного профессионального роста.<br>УК-6.4. Строит профессиональную карьеру и определяет стратегию профессионального развития. | Знать: <ul style="list-style-type: none"><li>• виды компьютерной графики, области их применения;</li></ul> Уметь: <ul style="list-style-type: none"><li>• представлять информацию в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий</li></ul> Владеть: <ul style="list-style-type: none"><li>• опытом создания фирменного стиля и других продуктов визуальной коммуникации</li></ul> |
| <b>ПК-3:</b> Способен применять технологии креативных индустрий в сервисной деятельности   | ПК-3.1 Демонстрирует знания о специфике креативных индустрий<br>ПК-3.2 Проявляет практические умения проектирования продуктов с учетом специфики экономики впечатлений и творчества<br>ПК-3.3 Создает решения для развития сервис индустрии в целом и предприятия сервиса за счет креативных индустрий   | <b>Знать:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• информационные модели цвета; основные возможности и особенности программных средств компьютерной графики;</li><li>• особенности растровой модели изображения, инструменты компьютерной программы растрового моделирования;</li><li>• особенности векторной модели изображения, инструменты компьютерной программы векторного моделирования</li></ul>                |



|               |   |          |            |           |           |          |           |          |           |          |          |              |
|---------------|---|----------|------------|-----------|-----------|----------|-----------|----------|-----------|----------|----------|--------------|
| 1             | 2 | 3        | 108        | 16        | 24        | -        | 40        | 8        | 68        | -        | -        | зачет        |
| <b>Итого:</b> |   | <b>3</b> | <b>108</b> | <b>16</b> | <b>24</b> | <b>-</b> | <b>40</b> | <b>8</b> | <b>68</b> | <b>-</b> | <b>-</b> | <b>зачет</b> |

Интерактивные часы реализуются в компьютерном классе.

## 5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ) С УКАЗАНИЕМ ОТВЕДЕННОГО НА НИХ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ И ВИДОВ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ

| № п/п         | Наименование темы (раздела)                                   | Контактная работа (час.) |    |           | Все го кон такт ных час ов | Из них:               |                                 | Кол-во часов на СРС | Кол-во часов на контроль |
|---------------|---|--------------------------|----|-----------|----------------------------|-----------------------|---------------------------------|---------------------|--------------------------|
|               |   | ЛК                       | ЛБ | ПР        |                            | в интерактивной форме | В форме практической подготовки |                     |                          |
| 1             | Тема 1. Предмет компьютерной графики.                         | 6                        |    | 6         | 12                         | 2                     | –                               | 18                  | –                        |
| 2             | Тема 2. Растровая компьютерная графика.                       | 6                        |    | 6         | 12                         | 2                     | –                               | 30                  | –                        |
| 3             | Тема 3. Векторная компьютерная графика.                       | 2                        |    | 6         | 8                          | 2                     | –                               | 10                  | –                        |
| 4             | Тема 4. Применение компьютерной графики в работе специалиста. | 2                        |    | 6         | 8                          | 2                     |                                 | 10                  |                          |
|               | Зачет   |                          |    |           |                            | –                     | –                               | –                   | –                        |
| <b>ИТОГО:</b> |   | <b>16</b>                |    | <b>24</b> | <b>40</b>                  | <b>8</b>              | <b>–</b>                        | <b>68</b>           | <b>–</b>                 |

### Содержание дисциплины (модуля)

#### Тема 1. Предмет компьютерной графики.

Определение понятий: «графика» и «компьютерная графика». Предметная область компьютерной графики. Графическая информационная модель, программное и аппаратное обеспечение. Области применения компьютерной графики. Классификации компьютерной графики. Растровая, векторная и фрактальная графика: принципы формирования изображений, достоинства и недостатки. Разрешение растрового изображения, экрана, принтера. Определение пикселя. Масштабирование растровых изображений. Векторная графика. Принципы создания векторного изображения. Фрактальная графика, метод формирования изображений. Основы цвета в компьютере. Понятие цвета. Цветовые модели. Цветовая модель RGB, CMYK, PANTONE. Перцепционные, аддитивные, субтрактивные цветовые модели. Глубина цвета, глубина битового представления. Способы представления изображения в компьютере. Форматы графических файлов. Основные параметры, влияющие на выбор формата. Алгоритмы сжатия.

#### Тема 2. Растровая компьютерная графика.

Программное обеспечение. Знание элементов интерфейса. Характерные функциональные особенности основных графических редакторов. Принципы и методы практической работы по созданию растрового изображения в графическом редакторе Adobe Photoshop. Выделенная область. Граница выделения. Методы первичного построения выделенной области. Логические операции над выделенными областями. Модификация выделенной области. Трансформация выделенной области. Сжатие и расширение выделенной области. Сглаживание границы выделенной области. Растушевка границы выделенной области. Понятие слоя, параметры слоя. Специальные слои. Прозрачность

слоя, режимы наложения. Маски и маскирование. Виды маски (быстрая, обтравочная, слой- маска), методы создания. Каналы: цветовые и альфа- каналы. Ретушь, цветовая коррекция изображения. Инструменты устранения дефектов, исправления артефактов. Фильтры и их виды.

### **Тема 3. Векторная компьютерная графика.**

Создание векторного изображения в основных графических редакторах. Принципы и методы практической работы по созданию векторных изображений в графическом редакторе CorelDraw. Объектно-ориентированный подход. Иллюстративная графика. Настройка программы. Понятие управляющих параметров, атрибутов класса. Перечень стандартных операций для различных объектов: кругов, прямоугольников, текстов. Управление объектами: масштабирование, скос, поворот, трансформация. Манипулирование и редактирование формы. Панель атрибутов. Особенности работы с различными объектами. Атрибуты абриса, заливки. Диаграммная сетка. Линии. Модели кривой. Понятие «узел» и «сегмент». Линейный размер, угловой размер, выноска, авто размер. Сглаженные, симметричные узлы, точки излома. Фигурный текст. Многоуровневый соединенный объект. Атрибуты фигурного текста: гарнитура, кегль, начертание. Создание цепочки связанных текстовых рамок. Обтекание текста. Колонки текста. Маркированный текст. Настройка буквицы. Взаимное преобразование фигурного и простого текста. Агрегации, составные объекты. Эффекты: интерактивный контур, прозрачность, деформации, экструзия, перетекание, тень, оболочка, линзы.

### **Тема 4. Применение компьютерной графики в работе специалиста.**

Создание тематических графических изображений векторного и растрового типа для полиграфического исполнения. Фирменный стиль и основы его проектирования. Понятие фирменного стиля, его функции, базовые константы фирменного стиля: цвет, шрифт, фирменный знак. Виды фирменных знаков и требования к разработке. Понятие логотипа. Приемы разработки логотипа. Носители фирменного стиля.

## **6. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, НЕОБХОДИМОГО ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

### **Основная литература:**

1. Григорьева, И.В. Компьютерная графика / И.В. Григорьева. - М. : Прометей, 2012. - 298 с. - ISBN 978-5-4263-0115-3 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=211721>
2. Гумерова, Г.Х. Основы компьютерной графики : учебное пособие / Г.Х. Гумерова ; Министерство образования и науки России, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Казанский национальный исследовательский технологический университет». - Казань : Издательство КНИТУ, 2013. - 87 с. : ил., табл. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-7882-1459-7 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=258794>

### **Дополнительная литература:**

1. Попов, В.Б. Основы информационных и телекоммуникационных технологий : учебное пособие / В.Б. Попов. - М. : Финансы и статистика, 2005. - Кн. 6. Введение в компьютерную графику. - 126 с. : ил. - ISBN 5-279-03090-2 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=220782> (18.04.2016).
2. Перемитина, Т.О. Компьютерная графика: учебное пособие / Т.О. Перемитина ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Томский Государственный Университет Систем Управления и Радиоэлектроники (ТУСУР). - Томск : Эль Контент, 2012. - 144 с. : ил., табл., схем. - ISBN 978-5-4332-0077-7 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=208688> (18.04.2016).

## **7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

В образовательном процессе используются:

- учебные аудитории для проведения учебных занятий, предусмотренных программой бакалавриата, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения: учебная мебель, ПК, оборудование для демонстрации презентаций, наглядные пособия.
- помещения для самостоятельной работы обучающихся, оснащенные компьютерной техникой с возможностями подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационную среду МАГУ.

### **7.1 ПЕРЕЧЕНЬ ЛИЦЕНЗИОННОГО И СВОБОДНО РАСПРОСТРАНЯЕМОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ:**

**Лицензионное программное обеспечение отечественного производства**

Kaspersky Anti-Virus

**Лицензионное программное обеспечение зарубежного производства**

MS Office

Windows 7 Professional

Windows 10

**Свободно распространяемое программное обеспечение отечественного производства**

7Zip

**Свободно распространяемое программное обеспечение зарубежного производства**

Adobe Reader

FlashPlayer

Google Chrome

Mozilla FireFox

Notepad++

Skype

### **7.2 ЭЛЕКТРОННО-БИБЛИОТЕЧНЫЕ СИСТЕМЫ:**

ЭБС издательства «Лань» <https://e.lanbook.com/>

ЭБС издательства «Юрайт» <https://biblio-online.ru/>

ЭБС «Университетская библиотека онлайн» <https://biblioclub.ru/>

### **7.3 СОВРЕМЕННЫЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ БАЗЫ ДАННЫХ**

1. информационно-аналитическая система SCIENCEINDEX

2. Электронная база данных Scopus

3. Базы данных компании CLARIVATEANALYTICS

### **7.4. ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПРАВОЧНЫЕ СИСТЕМЫ**

1. Справочно-правовая информационная система Консультант Плюс  
<http://www.consultant.ru/>

2. ООО «Современные медиа технологии в образовании и культуре».  
<http://www.informio.ru/>

## **8. ИНЫЕ СВЕДЕНИЯ И МАТЕРИАЛЫ НА УСМОТРЕНИЕ ВЕДУЩЕЙ КАФЕДРЫ**

Не предусмотрено.

## **9. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ ДЛЯ ЛИЦ С ОВЗ**

Для обеспечения образования инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья реализация дисциплины может осуществляться в адаптированном виде, с учетом специфики освоения и дидактических требований, исходя из индивидуальных возможностей и по личному заявлению обучающегося.