

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
КАФЕДРА ДИЗАЙНА И ТЕХНОЛОГИЙ

Рабочая программа дисциплины (модуля)  
**КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА В СФЕРЕ ПРИМЕНЕНИЯ**

Направление и направленность (профиль)  
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки). Изобразительное искусство и игропедагогика

Год набора на ОПОП  
2026

Форма обучения  
очная

Владивосток 2026

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Компьютерная графика в сфере применения» составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) (утв. приказом Минобрнауки России от 22.02.2018г. №125) и Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры (утв. приказом Минобрнауки России от 06.04.2021 г. N245).

Составитель(и):

*Жогова М.В.*

Утверждена на заседании кафедры дизайна и технологий от 12.05.2026 , протокол №

8

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий кафедрой (разработчика)

Туговикова О.Ф.

| ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН<br>ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ |                  |
|-------------------------------------------|------------------|
| Сертификат                                | 1577199753       |
| Номер транзакции                          | 0000000000FAEA91 |
| Владелец                                  | Туговикова О.Ф.  |

## 1 Цель, планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

Дисциплина "Компьютерная графика в сфере применения" открывает перед студентами направления "Педагогическое образование" мир безграничных возможностей по созданию и адаптации визуального контента для современных образовательных сред. Студенты научатся создавать яркие презентации, информативные инфографики, наглядные пособия, иллюстрации для учебников и рабочих тетрадей, которые сделают процесс обучения более понятным, интересным и запоминающимся.

**Цель** дисциплины:  
Формирование у студентов системных знаний и практических навыков по использованию компьютерной графики как эффективного инструмента для разработки, создания и адаптации визуального контента в образовательной среде и игропедагогической практике, направленных на повышение качества и эффективности обучения.

**Задачи** дисциплины:

- Освоить теоретические основы компьютерной графики:
  - Изучить основные виды и принципы компьютерной графики (растровая, векторная).
  - Понять роль и значение визуальной информации в образовательном процессе и игропедагогике.
  - Ознакомиться с базовыми понятиями дизайна (композиция, цвет, типографика, эргономика визуального восприятия).

- Сформировать практические навыки работы с графическими редакторами;
- Развить компетенции по созданию дидактических материалов;
- Приобрести навыки применения графики и освоить принципы визуализации данных и информации.

Планируемыми результатами обучения по дисциплине (модулю), являются знания, умения, навыки. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы, представлен в таблице 1.

Таблица 1 – Компетенции, формируемые в результате изучения дисциплины (модуля)

| Название ОПОП ВО, сокращенное                                                | Код и формулировка компетенции                                                                                                                    | Код и формулировка индикатора достижения компетенции                                                               | Результаты обучения по дисциплине |                         |                                                                                                                                 |
|------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|-------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                              |                                                                                                                                                   |                                                                                                                    | Код результ<br>тата               | Формулировка результата |                                                                                                                                 |
| 44.03.05 «Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)» (Б-ПО2) | ОПК-9 : Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности | ОПК-9.2п : Демонстрирует способность использовать цифровые ресурсы для решения задач профессиональной деятельности | РД1                               | Знание                  | современных технологий, требуемых при реализации проектов                                                                       |
|                                                                              |                                                                                                                                                   |                                                                                                                    | РД2                               | Умение                  | решать основные типы проектных задач; - проектировать и конструировать объекты дизайна с использованием современных технологий. |
|                                                                              |                                                                                                                                                   |                                                                                                                    | РД3                               | Навык                   | решать основные типы проектных задач; пользоваться программным обеспечением                                                     |

В процессе освоения дисциплины решаются задачи воспитания гармонично развитой, патриотичной и социально ответственной личности на основе традиционных российских духовно-нравственных и культурно-исторических ценностей, представленные в таблице 1.2.

Таблица 1.2 – Целевые ориентиры воспитания

| Воспитательные задачи                                                 | Формирование ценностей                              | Целевые ориентиры                                                                 |
|-----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Формирование гражданской позиции и патриотизма</b>                 |                                                     |                                                                                   |
| Воспитание уважения к истории и культуре России                       | Созидательный труд<br>Взаимопомощь и взаимоуважение | Внимательность к деталям<br>Осознание ценности профессии<br>Креативное мышление   |
| Формирование чувства гордости за достижения России                    | Созидательный труд                                  | Внимательность к деталям<br>Доброжелательность и открытость<br>Коммуникабельность |
| Воспитание уважения к Конституции и законам Российской Федерации      | Созидательный труд<br>Взаимопомощь и взаимоуважение | Трудолюбие<br>Гибкость мышления<br>Инициативность                                 |
| <b>Формирование духовно-нравственных ценностей</b>                    |                                                     |                                                                                   |
| Формирование ответственного отношения к труду                         | Созидательный труд                                  | Дисциплинированность<br>Гибкость мышления<br>Креативное мышление                  |
| <b>Формирование научного мировоззрения и культуры мышления</b>        |                                                     |                                                                                   |
| Развитие творческих способностей и умения решать нестандартные задачи | Созидательный труд                                  | Гибкость мышления<br>Креативное мышление<br>Культурная идентичность               |
| <b>Формирование коммуникативных навыков и культуры общения</b>        |                                                     |                                                                                   |
| Развитие умения эффективно общаться и сотрудничать                    | Справедливость<br>Взаимопомощь и взаимоуважение     | Доброжелательность и открытость<br>Коммуникабельность                             |

## 2 Место дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Дисциплина "Компьютерная графика в сфере применения" входит в предметно-методический модуль учебного плана по профилю "Изобразительное искусство"

## 3. Объем дисциплины (модуля)

Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу с обучающимися (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу, приведен в таблице 2.

Таблица 2 – Общая трудоемкость дисциплины

| Название ОПОП ВО |  | Часть УП | Семестр (ОФО) | Трудо-емкость | Объем контактной работы (час) | СРС |  |
|------------------|--|----------|---------------|---------------|-------------------------------|-----|--|
|------------------|--|----------|---------------|---------------|-------------------------------|-----|--|

|                                                                    | Форма обучения |        | или курс (ЗФО, ОЗФО) | (З.Е.) | Всего | Аудиторная |       |      | Внеаудиторная |     |    | Форма аттестации |
|--------------------------------------------------------------------|----------------|--------|----------------------|--------|-------|------------|-------|------|---------------|-----|----|------------------|
|                                                                    |                |        |                      |        |       | лек.       | прак. | лаб. | ПА            | КСР |    |                  |
| 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) | ОФО            | Б1.Б.Ж | 6                    | 3      | 55    | 0          | 54    | 0    | 1             | 0   | 53 | 3                |
| 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) | ОФО            | Б1.Б.Ж | 7                    | 3      | 46    | 0          | 45    | 0    | 1             | 0   | 62 | 3                |

## 4 Структура и содержание дисциплины (модуля)

### 4.1 Структура дисциплины (модуля) для ОФО

Тематический план, отражающий содержание дисциплины (перечень разделов и тем), структурированное по видам учебных занятий с указанием их объемов в соответствии с учебным планом, приведен в таблице 3.1

Таблица 3.1 – Разделы дисциплины (модуля), виды учебной деятельности и формы текущего контроля для ОФО

| №                       | Название темы                                                                     | Код результата обучения | Кол-во часов, отведенное на |           |          |           | Форма текущего контроля          |
|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|-----------------------------|-----------|----------|-----------|----------------------------------|
|                         |                                                                                   |                         | Лек                         | Практ     | Лаб      | СРС       |                                  |
| 1                       | Введение в компьютерную графику и основы визуальной коммуникации в образовании    | РД1                     | 0                           | 9         | 0        | 8         | Просмотр творческих работ, опрос |
| 2                       | Растровая графика: обработка изображений для образовательных нужд                 | РД1, РД3                | 0                           | 9         | 0        | 9         | Просмотр творческих работ, опрос |
| 3                       | Векторная графика: создание иллюстраций, иконок и схем                            | РД1, РД3                | 0                           | 9         | 0        | 9         | Просмотр творческих работ, опрос |
| 4                       | Визуализация учебного контента: презентации, инфографика, дидактические материалы | РД1, РД2, РД3           | 0                           | 9         | 0        | 9         | Просмотр творческих работ, опрос |
| 5                       | Компьютерная графика в игропедагогике: дизайн обучающих игр                       | РД1, РД2, РД3           | 0                           | 9         | 0        | 9         | Просмотр творческих работ, опрос |
| 6                       | Фирменный стиль, брендинг и профессиональные стандарты в графическом дизайне      | РД1, РД2, РД3           | 0                           | 9         | 0        | 9         | Просмотр творческих работ, опрос |
| <b>Итого по таблице</b> |                                                                                   |                         | <b>0</b>                    | <b>54</b> | <b>0</b> | <b>53</b> |                                  |

### 4.2 Содержание разделов и тем дисциплины (модуля) для ОФО

*Тема 1 Введение в компьютерную графику и основы визуальной коммуникации в образовании.*

Содержание темы: Содержание: • Определение и классификация компьютерной графики (растровая, векторная, 3D). Области применения. • Роль и значение визуальной информации в современном образовательном процессе и игропедагогике. • Базовые принципы дизайна: композиция, баланс, ритм, контраст, акцент. • Эргономика визуального

восприятия: как сделать материалы доступными и понятными. • Обзор основных графических редакторов и онлайн-инструментов.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: учебно- профессиональные.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Работа с литературой, периодическими изданиями и базами данных. Систематизация и анализ собранной информации по теме, создание графической работы.

#### *Тема 2 Растровая графика: обработка изображений для образовательных нужд.*

Содержание темы: Содержание: • Основы растровой графики: пиксели, разрешение, форматы изображений (JPEG, PNG, GIF, TIFF). • Интерфейс и основные инструменты растровых редакторов (на примере одного из популярных: Adobe Photoshop). • Работа со слоями, выделением, масками. • Базовая коррекция изображений: кадрирование, изменение размера, цветокоррекция (яркость, контраст, насыщенность). • Ретушь и восстановление изображений. • Создание коллажей и фотомонтажей для наглядных пособий. • Принципы оптимизации изображений для веб и печати. .

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: учебно- профессиональные.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Сбор и самостоятельный анализ информации из различных источников.

#### *Тема 3 Векторная графика: создание иллюстраций, иконок и схем.*

Содержание темы: • Основы векторной графики: объекты, пути, точки, масштабируемость. • Интерфейс и основные инструменты векторных редакторов (на примере одного из популярных: Adobe Illustrator). • Работа с геометрическими примитивами и инструментами для рисования (перо). • Создание иконок, символов и пиктограмм для образовательных материалов и игровых интерфейсов. • Создание простых векторных иллюстраций и персонажей. • Использование готовых векторных ресурсов и их адаптация. .

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: учебно- профессиональные.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: .

#### *Тема 4 Визуализация учебного контента: презентации, инфографика, дидактические материалы.*

Содержание темы: Содержание: • Принципы эффективного дизайна презентаций (PowerPoint): структура, читаемость, использование визуала. • Создание наглядных дидактических материалов: плакаты, раздаточные материалы • Адаптация графики под разные возрастные группы и образовательные потребности. • Использование анимации и интерактивных элементов в презентациях и обучающих материалах. • Технологии печати и подготовки файлов к публикации. Практические занятия/Проекты: • Создание полноценной презентации для урока или лекции, включающей различные виды графики. • Разработка инфографики, объясняющей сложный педагогический концепт или историческое событие. • Проектирование и создание презентации по выбранной теме. .

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: учебно- профессиональные.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: .

#### *Тема 5 Компьютерная графика в игропедагогике: дизайн обучающих игр.*

Содержание темы: Содержание: • Специфика визуального дизайна в игропедагогике: как графика влияет на вовлечение и обучение. • Разработка концепции визуального стиля обучающей игры: сеттинг, атмосфера, цветовая палитра. • Дизайн персонажей: создание

прототипов, их эмоциональная выразительность и функциональность. Практические занятия/Проекты: • Разработка визуального концепта для небольшой настольной образовательной игры (идея, стилистика, цветовая схема). .

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: учебно- профессиональные.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: .

*Тема 6 Фирменный стиль, брендинг и профессиональные стандарты в графическом дизайне.*

Содержание темы: • Понятие фирменного стиля и его элементы (логотип, цветовая гамма, шрифты, паттерны). • Разработка логотипа для образовательного проекта, кафедры или школьной инициативы. • Применение элементов фирменного стиля в различных материалах: от презентаций до игровых элементов. Практические занятия/Проекты: • Разработка логотипа и нескольких элементов фирменного стиля для вымышленного или реального образовательного проекта/центра. • Создание шаблона презентации или рабочего листа, оформленного в заданном фирменном стиле. .

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: учебно- профессиональные.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: .

## **5 Методические указания для обучающихся по изучению и реализации дисциплины (модуля)**

### **5.1 Методические рекомендации обучающимся по изучению дисциплины и по обеспечению самостоятельной работы**

#### **I. Общие рекомендации по изучению дисциплины**

1. Активное участие на практических занятиях (ПЗ): Внимательно следить за демонстрацией преподавателя, повторять действия шаг за шагом. Задавать вопросы сразу, если что-то не понятно. Экспериментировать с инструментами в рамках задания, чтобы лучше понять их функционал.

Всегда сохранять свою работу по ходу выполнения и по завершении ПЗ.

Связь теории с практикой: Пытаться понять, *почему* используется тот или иной инструмент или подход, а не просто *как* его использовать.

#### **II. Рекомендации по организации самостоятельной работы (СР)**

На самостоятельную работу отведена значительная часть учебного времени, требующая осознанного подхода.

1. Планирование времени:  
Регулярность: Выделять фиксированное время для СР каждую неделю.  
Дробление задач: Разделять крупные задачи на более мелкие этапы, это помогает избежать "выгорания" и видеть прогресс.  
2. Повторение и закрепление материала:  
Повторять пройденное: Перевыполните упражнения, сделанные на ПЗ, без помощи преподавателя, чтобы закрепить навыки.  
Тренировка: Создавать собственные аналогичные объекты или иллюстрации по мотивам пройденных тем

## **5.2 Особенности организации обучения для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов**

При необходимости обучающимся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов (по заявлению обучающегося) предоставляется учебная информация в доступных формах с учетом их индивидуальных психофизических особенностей:

- для лиц с нарушениями зрения: в печатной форме увеличенным шрифтом; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением тифлосурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.

- для лиц с нарушениями слуха: в печатной форме; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением сурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.

- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: в печатной форме; в форме электронного документа; индивидуальные задания, консультации и др.

## **6 Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)**

В соответствии с требованиями ФГОС ВО для аттестации обучающихся на соответствие их персональных достижений планируемым результатам обучения по дисциплине (модулю) созданы фонды оценочных средств. Типовые контрольные задания, методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и навыков, а также критерии и показатели, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы, представлены в Приложении 1.

## **7 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)**

### **7.1 Основная литература**

1. Истратова, Е. Е. Компьютерная графика : учебное пособие / Е. Е. Истратова. — Новосибирск : НГТУ, 2025. — 64 с. — ISBN 978-5-7782-5362-9. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/514545> (дата обращения: 25.05.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Тухбатуллина, Л. М. Пропедевтика (основы композиции) : учебник / Л.М. Тухбатуллина, Л.А. Сафина, В.В. Хамматова. — Москва : ИНФРА-М, 2026. — 116 с. — (Высшее образование: Бакалавриат). — DOI 10.12737/1020434. - ISBN 978-5-16-018638-2. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2149178> (дата обращения: 31.05.2026)

### **7.2 Дополнительная литература**

1. Барышников А. П., Лямин И. В. ОСНОВЫ КОМПОЗИЦИИ [Электронный ресурс] , 2022 - 196 - Режим доступа: <https://urait.ru/book/osnovy-kompozicii-493489>

2. Северова, Т. С. Инфографика : учебное пособие / Т. С. Северова. — Москва : МПГУ, 2023. — 96 с. — ISBN 978-5-4263-1215-9. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/338990> (дата обращения: 25.05.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

**7.3 Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", включая профессиональные базы данных и информационно-справочные системы (при необходимости):**

1. Научная электронная библиотека «eLIBRARY.RU». – Режим доступа: <https://elibrary.ru>
2. Электронная библиотечная система ZNANIUM.COM - URL: <https://znanium.com/>
3. Электронно-библиотечная система "ZNANIUM.COM"
4. Электронно-библиотечная система "ЛАНЬ"
5. Электронно-библиотечная система издательства "Юрайт" - Режим доступа: <https://urait.ru/>
6. Open Academic Journals Index (ОАИ). Профессиональная база данных - Режим доступа: <http://oaji.net/>
7. Президентская библиотека им. Б.Н.Ельцина (база данных различных профессиональных областей) - Режим доступа: <https://www.prilib.ru/>
8. Информационно-справочная система "Консультант Плюс" - Режим доступа: <http://www.consultant.ru/>

**8 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля) и перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения**

Основное оборудование:

- Компьютеры
- Проектор

Программное обеспечение:

- Adobe Illustrator CS6 16.0 Russian

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
КАФЕДРА ДИЗАЙНА И ТЕХНОЛОГИЙ

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

**КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА В СФЕРЕ ПРИМЕНЕНИЯ**

Направление и направленность (профиль)  
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки). Изобразительное  
искусство и игропедагогика

Год набора на ОПОП  
2026

Форма обучения  
очная

Владивосток 2026

## 1 Перечень формируемых компетенций

| Название ОПОП ВО, сокращенное                                                | Код и формулировка компетенции                                                                                                                    | Код и формулировка индикатора достижения компетенции                                                               |
|------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 44.03.05 «Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)» (Б-ПО2) | ОПК-9 : Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности | ОПК-9.2п : Демонстрирует способность использовать цифровые ресурсы для решения задач профессиональной деятельности |

Компетенция считается сформированной на данном этапе в случае, если полученные результаты обучения по дисциплине оценены положительно (диапазон критериев оценивания результатов обучения «зачтено», «удовлетворительно», «хорошо», «отлично»). В случае отсутствия положительной оценки компетенция на данном этапе считается несформированной.

## 2 Показатели оценивания планируемых результатов обучения

**Компетенция ОПК-9 «Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности»**

Таблица 2.1 – Критерии оценки индикаторов достижения компетенции

| Код и формулировка индикатора достижения компетенции                                                               | Результаты обучения по дисциплине |        |                                                                                                                                 | Критерии оценивания результатов обучения                                                                                                                                                                                |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                    | Код                               | Тип    | Результат                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                         |
| ОПК-9.2п : Демонстрирует способность использовать цифровые ресурсы для решения задач профессиональной деятельности | РД 1                              | Знание | современных технологий, требуемых при реализации проектов                                                                       | Наличие и полнота предпроектного анализа в практических работах, грамотность графического представления материала, соответствие контексту, пластическая целостность и художественная выразительность проектного решения |
|                                                                                                                    | РД 2                              | Умение | решать основные типы проектных задач; - проектировать и конструировать объекты дизайна с использованием современных технологий. | способность взаимодействовать с функционалом программы и быстро ориентироваться в интерфейсе                                                                                                                            |
|                                                                                                                    | РД 3                              | Навык  | решать основные типы проектных задач; пользоваться программным обеспечением                                                     | грамотность графического представления материала, соответствие контексту, пластическая целостность и художественная выразительность проектного решения                                                                  |

Таблица заполняется в соответствии с разделом 1 Рабочей программы дисциплины (модуля).

### 3 Перечень оценочных средств

Таблица 3 – Перечень оценочных средств по дисциплине (модулю)

| Контролируемые планируемые результаты обучения |                                                                                                                                          | Контролируемые темы дисциплины                                                         | Наименование оценочного средства и представление его в ФОС |                          |
|------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|--------------------------|
|                                                |                                                                                                                                          |                                                                                        | Текущий контроль                                           | Промежуточная аттестация |
| Очная форма обучения                           |                                                                                                                                          |                                                                                        |                                                            |                          |
| РД1                                            | Знание : современных технологий, требуемых при реализации проектов                                                                       | 1.1. Введение в компьютерную графику и основы визуальной коммуникации в образовании    | Практическая работа                                        | Практическая работа      |
|                                                |                                                                                                                                          | 1.2. Растровая графика: обработка изображений для образовательных нужд                 | Практическая работа                                        | Практическая работа      |
|                                                |                                                                                                                                          | 1.3. Векторная графика: создание иллюстраций, иконок и схем                            | Практическая работа                                        | Практическая работа      |
|                                                |                                                                                                                                          | 1.4. Визуализация учебного контента: презентации, инфографика, дидактические материалы | Практическая работа                                        | Практическая работа      |
|                                                |                                                                                                                                          | 1.5. Компьютерная графика в игропедагогике: дизайн обучающих игр                       | Практическая работа                                        | Практическая работа      |
|                                                |                                                                                                                                          | 1.6. Фирменный стиль, брендинг и профессиональные стандарты в графическом дизайне      | Практическая работа                                        | Практическая работа      |
| РД2                                            | Умение : решать основные типы проектных задач; - проектировать и конструировать объекты дизайна с использованием современных технологий. | 1.4. Визуализация учебного контента: презентации, инфографика, дидактические материалы | Практическая работа                                        | Практическая работа      |
|                                                |                                                                                                                                          | 1.5. Компьютерная графика в игропедагогике: дизайн обучающих игр                       | Практическая работа                                        | Практическая работа      |
|                                                |                                                                                                                                          | 1.6. Фирменный стиль, брендинг и профессиональные стандарты в графическом дизайне      | Практическая работа                                        | Практическая работа      |
| РД3                                            | Навык : решать основные типы проектных задач; пользоваться программным обеспечением                                                      | 1.2. Растровая графика: обработка изображений для образовательных нужд                 | Практическая работа                                        | Практическая работа      |
|                                                |                                                                                                                                          | 1.3. Векторная графика: создание иллюстраций, иконок и схем                            | Практическая работа                                        | Практическая работа      |
|                                                |                                                                                                                                          | 1.4. Визуализация учебного контента: презентации, инфографика, дидактические материалы | Практическая работа                                        | Практическая работа      |
|                                                |                                                                                                                                          | 1.5. Компьютерная графика в игропедагогике: дизайн обучающих игр                       | Практическая работа                                        | Практическая работа      |
|                                                |                                                                                                                                          | 1.6. Фирменный стиль, брендинг и профессиональные стандарты в графическом дизайне      | Практическая работа                                        | Практическая работа      |

|  |  |                                     |  |  |
|--|--|-------------------------------------|--|--|
|  |  | ные стандарты в графическом дизайне |  |  |
|--|--|-------------------------------------|--|--|

#### 4 Описание процедуры оценивания

Качество сформированности компетенций на данном этапе оценивается по результатам текущих и промежуточных аттестаций при помощи количественной оценки, выраженной в баллах. Максимальная сумма баллов по дисциплине (модулю) равна 100 баллам.

| Виды учебной деятельности | Оценочное средство  |              |       |
|---------------------------|---------------------|--------------|-------|
|                           | Практическая работа | Посещаемость | Итого |
| Практические занятия      | 90                  | 10           | 100   |
| Итого                     | 90                  | 10           | 100   |

Сумма баллов, набранных студентом по всем видам учебной деятельности в рамках дисциплины, переводится в оценку в соответствии с таблицей.

| Сумма баллов по дисциплине | Оценка по промежуточной аттестации   | Характеристика качества сформированности компетенции                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|----------------------------|--------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| от 91 до 100               | «зачтено» / «отлично»                | Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций, обладает всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, усвоил основную литературу и знаком с дополнительной литературой, рекомендованной программой, умеет свободно выполнять практические задания, предусмотренные программой, свободно оперирует приобретенными знаниями, умениями, применяет их в ситуациях повышенной сложности. |
| от 76 до 90                | «зачтено» / «хорошо»                 | Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: основные знания, умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации.                                                                                                                                                                     |
| от 61 до 75                | «зачтено» / «удовлетворительно»      | Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: в ходе контрольных мероприятий допускаются значительные ошибки, проявляется отсутствие отдельных знаний, умений, навыков по некоторым дисциплинарным компетенциям, студент испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.                                                                     |
| от 41 до 60                | «не зачтено» / «неудовлетворительно» | У студента не сформированы дисциплинарные компетенции, проявляется недостаточность знаний, умений, навыков.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| от 0 до 40                 | «не зачтено» / «неудовлетворительно» | Дисциплинарные компетенции не сформированы. Проявляется полное или практически полное отсутствие знаний, умений, навыков.                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

#### 5 Примерные оценочные средства

##### 5.1 Примеры заданий для выполнения практических работ

Разработка визуального концепта для небольшой образовательной игры (идея, стилистика, цветовая схема).

*Краткие методические указания*

Разработать настольную игру для определенной возрастной группы, для изучения заданной темы

*Шкала оценки*

Программа предполагает выполнение 6 практических работ. На каждую приходится по 15 баллов.

| Оценка | Баллы | Описание                                                                                                                                                                                                                                                              |
|--------|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5      | 9-15  | Работа выполнена композиционно грамотно, студент демонстрирует полное и всестороннее знание основных аспектов соответствующего раздела дисциплины, может объяснить и обосновать последовательность действий, дать полный и развернутый ответ на вопросы по его работе |
| 4      | 7-8   | Работа выполнена композиционно грамотно, студент демонстрирует полное и всестороннее знание основных аспектов соответствующего раздела дисциплины, способен дать релевантный ответ на большинство вопросов                                                            |
| 3      | 5-6   | Работа выполнена, есть недочеты по композиции, цветовой гамме, может дать ответ на большинство вопросов                                                                                                                                                               |
| 2      | 0-4   | Работа не выполнена до конца                                                                                                                                                                                                                                          |