МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ,
МИНИСТЕРСТВО НАУКИ, ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ И ИННОВАЦИЙ
КЫРГЫЗСКОЙ РЕСПУБЛИКИ

МОО ВО Кыргызско-Российский Славянский университет
имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина

УТВЕРЖДАЮ
Директор Социо-гуманитарного
Института
_____ Голобородько И.Л.
03.09.2026 г.

МОДУЛЬ: ВВЕДЕНИЕ В ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
Компьютерный дизайн

рабочая программа дисциплины (модуля)

Разработано **Высшая школа Коммуникаций и медиа**

Учебный план b420302_26_1 жур.plx
Направление 42.03.02 - РФ, 530600-КР Журналистика
Профиль "Международная журналистика"

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**
Часов по учебному плану 72
в том числе:
аудиторные занятия 32
самостоятельная работа 39,8

Виды контроля в семестрах:
зачет с оценкой 6

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	6 (3.2)		Итого	
Недель	18			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Практические	32	32	32	32
Контактная работа в период теоретического обучения	0,2	0,2	0,2	0,2
В том числе инт.	8	8	8	8
Итого ауд.	32	32	32	32
Контактная работа	32,2	32,2	32,2	32,2
Сам. работа	39,8	39,8	39,8	39,8
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):
к.и.н., доцент, Зайнулин Р.Ш. _____

Рецензент(ы):
к.фил.н, Максутова Бегайым Борукуловна _____

Согласовано РОП:
_____

Рабочая программа дисциплины
Компьютерный дизайн

разработана в соответствии с ФГОС 3++:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 42.03.02 Журналистика (приказ Минобрнауки России от 08.06.2017 г. № 524)

составлена на основании учебного плана:

Направление 42.03.02 - РФ, 530600-КР Журналистика
Профиль "Международная журналистика"
утвержденного учёным советом вуза от 26.06.2026 протокол № 11.

Рабочая программа одобрена на заседании Вшки.М

Протокол от 03.09.2026 г. № 1
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Руководитель подразделения: д.и.н., профессор Джунушалиева Г.Д.

ЛИСТ РЕГИСТРАЦИИ ИЗМЕНЕНИЙ
к рабочей программе дисциплины (модуля)

Компьютерный дизайн

наименование дисциплины

№ п/п	Основание внесения изменения	Раздел/ пункт	Содержание изменения
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	
1.1	Цель освоения дисциплины оснастить студентов знаниями в области компьютерного дизайна

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП	
Цикл (раздел) ООП:	Б1.О.09
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Визуальный контент СМИ
2.1.2	Интегрированные коммуникации (часть 2)
2.1.3	Введение в профессию
2.1.4	Техника и технология СМИ
2.2	**Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Технология создания телепередачи
2.2.2	Модуль: Введение в информационные технологии

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
ОПК-6: Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	
Знать:	
Уровень 1	Знать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности
Уровень 2	Знать виды современных информационных технологий и использование их для решения задач профессиональной деятельности
Уровень 3	Знать некоторые особенности современных информационных технологий и использования их для решения задач профессиональной деятельности
Уметь:	
Уровень 1	Уметь выделять принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности
Уровень 2	Уметь выделять основные принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности
Уровень 3	Уметь выделять базовые принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности
Владеть:	
Уровень 1	Владеть способностью использовать в работе современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности
Уровень 2	Владеть способностью частично использовать в работе современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности
Уровень 3	Владеть способностью использовать некоторые возможности современных информационных технологий для решения задач профессиональной деятельности

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	**Знать:**
3.1.1	1. Что такое диджитал-технологии
3.1.2	2. Поисковые системы;
3.1.3	3. Контекстная реклама
3.1.4	4. Реклама на баннерах;
3.1.5	5. SMM и блоги;
3.1.6	6. Реклама в мобильных приложениях;
3.1.7	7. Реклама в видеоконтенте;
3.1.8	8. Вирусная реклама.
3.1.9	9. Тизерная реклама
3.1.10	10. Графические редакторы
3.1.11	11. Растровые редакторы.
3.1.12	12. CorelDraw - Объекты векторной графики
3.1.13	13. Интерактивные инструменты в CorelDraw

3.1.14	14. Технологии создания баннера.
3.1.15	15. Виды буклетов
3.2	**Уметь:**
3.2.1	1. Создавать, ведение и продвижение сайтов,
3.2.2	2. Создавать дизайн.
3.2.3	3. Разработку стратегии развития компании, ее информационное окружение.
3.2.4	4. Работать в онлайн-сообществах,
3.2.5	5. Работать в группах,
3.2.6	6. Работать в блогах,
3.2.7	7. Работать в социальных сетях,
3.2.8	8. Работать на форумах и специальных площадках.
3.2.9	9. Уметь применять в CorelDraw Эффекты: Линза, PowerClip, тень
3.2.10	10. Работать с кривой Безье, прямое выделение.
3.2.11	11. Работать с кривой через две точки.
3.2.12	12. Уметь рисовать инструментом перо.
3.2.13	13. Уметь проводить трассировку объектов в CorelDraw
3.2.14	14. Уметь обрисовывать графические объекты CorelDraw
3.2.15	15. Уметь создавать анимацию
3.3	**Владеть:**
3.3.1	1. Владеть технологией создания портфолио
3.3.2	2. Владеть опытом создания визиток
3.3.3	3. Владеть опытом создания буклетов.
3.3.4	4. Владеть технологией проектирования логотипов
3.3.5	5. Владеть способностью конструирования баннеров
3.3.6	6. Владеть умением разработки рекламного персонажа
3.3.7	7. Владеть навыком создания открыток

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетен-ции	Литература	Инте ракт.	Пр. подг.	Примечание
	Раздел 1. Основы работы в графическом редакторе CorelDraw							
1.1	CorelDraw - Объекты векторной графики /Пр/	6	4	ОПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1Л3. 1 Л3.2 Э1 Э2 Э3			Дискуссия на тему: "Что лучше векторная или растровая графика?"
1.2	CorelDraw - Объекты векторной графики /Ср/	6	2	ОПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1Л3. 1 Л3.2 Э1 Э2 Э3			
1.3	Основы работы с инструментами /Пр/	6	4	ОПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1Л3. 1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	4		
1.4	Основы работы с инструментами /Ср/	6	4	ОПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1Л3. 1 Л3.2 Э1 Э2 Э3			
1.5	Положение объектов в CorelDraw /Пр/	6	4	ОПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1Л3. 1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	4		
1.6	Положение объектов в CorelDraw /Ср/	6	4	ОПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1Л3. 1 Л3.2 Э1 Э2 Э3			

1.7	Интерактивные инструменты в CorelDraw /Пр/	6	4	ОПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1Л3. 1 Л3.2 Э1 Э2 Э3			
1.8	Интерактивные инструменты в CorelDraw /Ср/	6	4	ОПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1Л3. 1 Л3.2 Э1 Э2 Э3			
1.9	CorelDraw Эффекты: Линза, PowerClip, тень /Пр/	6	4	ОПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1Л3. 1 Л3.2 Э1 Э2 Э3			
1.10	/Ср/	6	8					
	Раздел 2. Графический редактор CorelDraw и его роль в создании диджиталконтента							
2.1	Инструменты рисования в CorelDraw /Пр/	6	2	ОПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1Л3. 1 Л3.2 Э1 Э2 Э3			
2.2	Интсрументы рисования в CorelDraw /Ср/	6	4	ОПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1Л3. 1 Л3.2 Э1 Э2 Э3			
2.3	Кривая Безье, прямое выделение /Пр/	6	4	ОПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1Л3. 1 Л3.2 Э1 Э2 Э3			
2.4	Кривая Безье, прямое выделение /Ср/	6	2	ОПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1Л3. 1 Л3.2 Э1 Э2 Э3			
2.5	Трассировка объектов в CorelDraw /Пр/	6	2	ОПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1Л3. 1 Л3.2 Э1 Э2 Э3			
2.6	Трассировка объектов в CorelDraw /Ср/	6	1,8	ОПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1Л3. 1 Л3.2 Э1 Э2 Э3			
2.7	Обрисовка графических объектов CorelDraw /Пр/	6	4	ОПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1Л3. 1 Л3.2 Э1 Э2 Э3			Учебная игра на скорость. Задание - обрисовать рекламного персонажа.
2.8	Обрисовка графических объектов CorelDraw /Ср/	6	10	ОПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1Л3. 1 Л3.2 Э1 Э2 Э3			
2.9	/КрТО/	6	0,2	ОПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1Л3. 1 Л3.2 Э1 Э2 Э3			

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

5.1. Контрольные вопросы и задания

Примерные вопросы к зачету:
Знать:
1. Что такое диджитал-технологии
2. Поисковые системы;
3. Контекстная реклама
4. Реклама на баннерах;

5. SM M и блоги;
6. Реклама в мобильных приложениях;
7. Реклама в видеоконтенте;
8. Вирусная реклама.
9. Тизерная реклама
10. Графические редакторы
11. Растровые редакторы.
12. CorelDraw - Объекты векторной графики
13. Интерактивные инструменты в CorelDraw
14. Технологии создания баннера.
15. Виды буклетов

Уметь

1. Создание, ведение и продвижение сайтов,
2. Создание дизайна.
3. Разработка стратегии развития компании, ее информационное окружение.
4. Работать в онлайн-сообществах,
5. Работать в группах,
6. Работать в блогах,
7. Работать в социальных сетях,
8. Работать на форумах и специальных площадках.
9. применять в CorelDraw Эффекты: Линза, PowerClip, тень
10. Работать с кривой Безье, прямое выделение.
11. Работать с кривой через две точки.
12. Уметь рисовать инструментом перо.
13. Уметь проводить трассировку объектов в CorelDraw
14. Уметь обрисовывать графические объекты CorelDraw
15. Уметь создавать аннимацию

Владеть

1. Владеть технологией создания портфолио
2. Владеть опытом создания визиток
3. Владеть опытом создания буклетов.
4. Владеть технологией проектирования логотипов
5. Владеть способностью конструирования баннеров
6. Владеть умением разработки рекламного персонажа
7. Владеть навыком создания открыток

5.2. Темы курсовых работ (проектов)

Дисциплина не предусматривает курсовую работу

5.3. Фонд оценочных средств

Портфолио 1, 2 оцениваются по 5 бальной системе:
5 - Отлично. Работа выполнена технически верно (от 25-30 баллов согласно Технологической карте);
4 - Хорошо. Работа выполнена технически верно, однако имеются недочёты 1-2. (от 20-25 баллов согласно Технологической карте);
3 - Удовлетворительно. Работа выполнена технически верно имеются недочёты (2-5) от 15-20 баллов согласно Технологической карте);
2 - Работа выполнена технически не верно (до 18 баллов Технологической карте).
Критерии оценивания творческих заданий:
Отлично: продемонстрирован высокий уровень знаний и умений, необходимых для выполнения задания. Работа полностью соответствует требованиям профессиональной деятельности. Высокий уровень креативности. Соответствие выбранных методов поставленным задачам.
Хорошо: продемонстрирован средний уровень знаний и умений, необходимых для выполнения задания. Работа в основном соответствует требованиям профессиональной деятельности.
Средний уровень креативности.
Удовлетворительно: продемонстрирован низкий уровень знаний и умений, необходимых для выполнения задания. Работа частично соответствует требованиям профессиональной деятельности.
Неудовлетворительно: продемонстрирован неудовлетворительный уровень знаний и умений, необходимых для выполнения задания. Работа не соответствует требованиям профессиональной деятельности. Недостаточный уровень креативности, самостоятельности. Выбранные методы не соответствуют поставленным задачам.
Критерии оценивания презентации портфолио
 Оправданность использование графических и анимационных элементов:

- Читаемость слайдов;
- Контраст фон-текст;
- Незагруженность слайдов;
- Использованный шрифт (д.б. без засечек, не злоупотреблять прописным, не
мелкий).
 Оценка стиля оформления:
- Соблюдение единого стиля оформления;
- Избегание стилей, которые отвлекают от самой презентации;
- Использование на одном слайде не более 3-х цветов;
- Использование разных типов слайдов по необходимости: текстовые, изображения, схемы.
 Соблюдение принципов оформления:
- Лаконичности - размещение на слайде только необходимых, существенных
информационных объектов в сжатом виде с сохранением максимальной информативности;
- Структурности - оформление структуры информационного объекта в четкой,
легко запоминающейся форме, отражающей его характер;
- Обобщения - графические информационные объекты следует не дробить излишне, исключать из них элементы, обозначающие несущественные детали;
- Унификации - оформление информационных объектов в едином графическом и цветовом решении в пределах всей презентации.
 Оценка содержания информации:
- Текст носит тезисный характер;
- Используются короткие слова и предложения;
- Минимизировано количество предлогов, наречий, прилагательных;
- Заголовки привлекают внимание аудитории;
- Информация соответствует достоверным источникам;
- Обращение к источникам;
- Логика построения презентации;
- Яркий финал;
- Язык понятен аудитории;
- Техническая чистота (форматирование текста, отсутствие графических, стилистических, грамматических ошибок).

5.4. Перечень видов оценочных средств

Портфолио 1.
Портфолио 2.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

6.1.1. Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л1.1	Г.С. Тимофеев, Е.В. Тимофеева	Графический дизайн	Ростов на Дону.: Феникс 2004
Л1.2	Быстрова Т., Колясников В. А	Вещь, форма, стиль. Введение в философию дизайна	Москва, Екатеринбург: Кабинетный ученый 2018

6.1.2. Дополнительная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л2.1	Зиновьева Е. А.	Компьютерный дизайн. Векторная графика: Учебно-методическое пособие	Екатеринбург: Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ 2016

6.1.3. Методические разработки

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л3.1	Усанова, Алла Леонидовна	Основы композиции в дизайне: учебное пособие: учебное пособие	Изд-во АлтГУ, 2009 2009
Л3.2	Усанова А. Л.	История и теория дизайна: программа и метод. рекомендации для студентов дневной формы обучения: программа и метод. рекомендации	Барнаул : Изд-во АлтГУ// ЭБС АлтГУ, 2009 2009

6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"

Э1	Один из самых крупнейших русскоязычных порталов по диджитал-рекламе рекламе.	http://promoatlas.ru/ -
Э2	Официальный сайт Corel Draw.	http:www.coreldraw.com
Э3	Ресурс посвящен графическому дизайну	http://www.grafika.me

6.3. Перечень информационных и образовательных технологий	
6.3.1 Компетентностно-ориентированные образовательные технологии	
6.3.1.1	В ходе прочтения данного курса, используются традиционные и интерактивные методы образования.
6.3.1.2	В качестве традиционных методов используется проведение практических занятий в компьютерном классе.
6.3.1.3	В форме интерактивных занятий применяется: деловая игра, защита портфолио, которые оценивают сами студенты.
6.3.1.4	Деловая игра – это способ обучения через проживание специально смоделированной ситуации, позволяющей раскрыть и закрепить необходимые в работе знания, умения и навыки. Деловая игра – это уникальная возможность выйти за рамки привычного образа действий и выявить потенциал для собственного личностного роста. Формат деловой игры обеспечивает гораздо более высокий уровень вовлеченности и мотивации участников, чем классические формы обучения, что способствует быстрому и качественному усвоению материала.
6.3.2 Перечень информационных справочных систем и программного обеспечения	
6.3.2.1	http://promoatlas.ru/ - Один из самых крупнейших русскоязычных порталов по диджитал-рекламе рекламе.
6.3.2.2	http:www.coreldraw.com - Официальный сайт Corel Draw.
6.3.2.3	http://www.grafika.me - Ресурс посвящен графическому дизайну

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
7.1	Компьютерный класс №306, Чуй, 44. Аудитория 306, предназначен на 18 посадочных мест.
7.2	В аудитории имеются 18 компьютеров
7.3	В аудитории имеется мультимедийное оборудование.
7.4	В ходе лекционных занятий демонстрируются слайдовые презентации, видео-ролики и видео-уроки, связанные с дисциплиной - Компьютерный дизайн

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Технологическая карта дисциплины. См. Приложение 1.
Часть вопросов теоретического курса выносится на самостоятельное изучение. Для этого преподаватель формирует видео-уроки, необходимые для просмотра дома.
Самостоятельная проработка студентов должна обязательно заканчиваться проверкой знаний в виде проектирования портфолио студентами.
При чтении лекций рекомендуются использовать демонстрацию слайдов или компьютерные программы для проведения презентации по теме лекции.
При проектировании портфолио студент должен обращать внимание на следующие компоненты: 1. Правильность технического выполнения задания; 2. Креативность, собственное авторское виденье. 3. Работы из разных заданий можно объединять в композицию. Рекомендуется для каждой работы подобрать соответственный цветовой фон. Каждую работу сохраняем в формате CorelDRAW (Версия 13. По завершению, необходимо сгруппировать все работы и сохранить в формате Corel DRAW и PDF. Готовые портфолио в двух файлах: cdr. и pdf. необходимо отправить на почту: zaynulin_rashid@mail.ru