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
Техника и технология СМИ

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 **3 ЗЕТ**
Часов по учебному плану 108
в том числе:
аудиторные занятия 48
самостоятельная работа 59,8

Виды контроля в семестрах:
зачет с оценкой 4

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	4 (2.2)		Итого	
Недель	18			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	32	32	32	32
Контактная работа в период теоретического обучения	0,2	0,2	0,2	0,2
В том числе инт.	12	12	12	12
Итого ауд.	48	48	48	48
Контактная работа	48,2	48,2	48,2	48,2
Сам. работа	59,8	59,8	59,8	59,8
Итого	108	108	108	108

Программу составил(и):
Кандидат филологических наук, Доцент, Зайнулин Рашид Шамильевич _____

Рецензент(ы):
_____

Согласовано РОП:
_____

Рабочая программа дисциплины
Техника и технология СМИ

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 _____

Протокол от 03.09.2026 г. № 1
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Руководитель подразделения: проф., доц. Джунушалиева Гульмира Д.

ЛИСТ РЕГИСТРАЦИИ ИЗМЕНЕНИЙ
к рабочей программе дисциплины (модуля)

Техника и технология СМИ

наименование дисциплины

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

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	
1.1	Целями освоения дисциплины «Техника и технология СМИ» является ознакомление и обучение навыкам работы с компьютерными программами для создания и редактирования растровой и векторной графики (графическими редакторами). Задачей курса «Техника и технология СМИ» является подготовка журналистов для работы в радиоредакциях, телередакциях, редакциях газет или журналов с практическим применением знаний.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП	
Цикл (раздел) ООП:	Б1.О.09
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Современные информационные технологии
2.1.2	Фотожурналистика
2.1.3	Фотодело
2.1.4	Введение в профессию
2.1.5	Основы теории журналистики
2.2	**Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	On-line журналистика
2.2.2	Компьютерный дизайн

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	Принципы работы с панелью инструментов в графических редакторах
Уровень 2	Пакетная обработка изображений, применение эффектов в графических редакторах
Уровень 3	Принципы обработки растровых изображений и создание векторных иллюстраций в графических редакторах
Уметь:	
Уровень 1	Использовать панель инструментов в графических редакторах
Уровень 2	Использовать возможности графических редакторов для обработки изображений и применения эффектов
Уровень 3	Принципы обработки растровых изображений и создание векторных иллюстраций в графических редакторах
Владеть:	
Уровень 1	Навыками работы с панелью инструментов в графических редакторах
Уровень 2	Навыками работы с каналами, слоями, палитрой и основными фильтрами и навыками работы с векторной графикой в графических редакторах
Уровень 3	Навыками обработки графических изображений и фотографий, коррекции, монтажа растровых и векторных изображений в графических редакторах

ПК-3: Проверяет достоверность информации, используя социологические, политологические, культурологические методы исследования, базы данных, прочие компьютерные технологии, разграничивает факты и мнения	
Знать:	
Уровень 1	деловые материалы. Такие как: колонки, комментарии, обзоры, репортажи и статьи
Уровень 2	хорошо знает авторские деловые материалы
Уровень 3	виды авторских деловых материалов
Уметь:	
Уровень 1	разрабатывать авторские деловые материалы (колонки, комментарии, обзоры, репортажи и статьи), соблюдая жанровые и лексические нормы, юридическую и этическую корректность, обеспечивая индивидуальный стиль, точность терминологии и адаптацию контента к целевой аудитории.
Уровень 2	разрабатывать авторские деловые материалы (колонки, комментарии, обзоры, репортажи и статьи), соблюдая жанровые и лексические нормы, юридическую и этическую корректность, обеспечивая индивидуальный стиль
Уровень 3	разрабатывать авторские деловые материалы (колонки, комментарии, обзоры, репортажи и статьи)
Владеть:	
Уровень 1	способностью соблюдать жанровые и лексические нормы, юридическую и этическую корректность, обеспечивая индивидуальный стиль, точность терминологии и адаптацию контента к целевой аудитории.
Уровень 2	способностью соблюдать жанровые и лексические нормы, юридическую и этическую корректность,

Уровень 3	способностью соблюдать жанровые и лексические нормы

ПК-8: Может осуществлять редакторскую деятельность в соответствии с языковыми нормами, стандартами, форматами, стилями, технологическими требованиями разных типов СМИ и других медиа	
Знать:	
Уровень 1	нормы, стандарты, форматы, стили, технологические требования разных типов СМИ и других медиа
Уровень 2	нормы, стандарты, форматы, стили, технологические требования разных типов СМИ
Уровень 3	нормы, стандарты, форматы, стили
Уметь:	
Уровень 1	осуществлять редакторскую деятельность в соответствии с языковыми нормами, стандартами, форматами, стилями, технологическими требованиями разных типов СМИ и других медиа
Уровень 2	осуществлять редакторскую деятельность в соответствии с языковыми нормами, стандартами, форматами, стилями
Уровень 3	осуществлять редакторскую деятельность
Владеть:	
Уровень 1	инструментариями редакторской деятельности в соответствии с языковыми нормами, стандартами, форматами, стилями, технологическими требованиями разных типов СМИ и других медиа
Уровень 2	инструментариями редакторской деятельности в соответствии с языковыми нормами, стандартами, форматами, стилями
Уровень 3	базовыми инструментариями редакторской деятельности

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	**Знать:**
3.1.1	основные принципы работы в графических редакторах.
3.2	**Уметь:**
3.2.1	использовать программные средства компьютерной графики для создания и редактирования графических изображений, фотографий; оценивать качество растровых, векторных изображений и шрифтов.
3.3	**Владеть:**
3.3.1	обработки графических изображений и фотографий, коррекции, монтажа растровых изображений; работы с панелью инструментов, каналами, слоями, палитрой и основными фильтрами в графических редакторах; допечатной подготовки изображений, ввода вывода графической информации, настройки цвета; работы с векторной графикой.

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 с редактором растровой графики							
1.1	Способы интеграции текста и применение стилей в растровом графическом редакторе. /Лек/	4	2		Л1.1Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	2		Работа в малых группах
1.2	Форматы растровых изображений. Цветовые режимы. Сохранение файлов (в растровом графическом редакторе). /Лек/	4	2		Л1.1Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6			
1.3	Панель инструментов в растровом графическом редакторе. /Лек/	4	2		Л1.1Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6			
1.4	Редактирование изображения. Вырезание, перемещение, трансформирование объектов в растровом графическом редакторе. /Лек/	4	2		Л1.1Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6			

1.5	Перемещение объектов, ретуширование, заливка в растровом графическом редакторе. /Лек/	4	2		Л1.1Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6			
1.6	Работа над ретушированием изображения в растровом графическом редакторе. /Пр/	4	4		Л1.1Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	4		Работа в малых группах
1.7	Способы коррекции растровых изображений в растровом графическом редакторе. /Пр/	4	4		Л1.1Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	2		Работа в малых группах
1.8	Работа со слоями в растровом графическом редакторе. /Пр/	4	4		Л1.1Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6			
1.9	Работа с палитрами в графическом редакторе. /Пр/	4	4		Л1.1Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6			
1.10	Операции в растровом графическом редакторе. /Пр/	4	4		Л1.1Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6			
1.11	Подготовка презентации, пакетная обработка изображений в растровом графическом редакторе. /Ср/	4	8		Л1.1Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6			
1.12	Редактирование изображения, вырезание объектов, удаление фона, дублирование элементов в растровом графическом редакторе. /Ср/	4	8		Л1.1Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6			
1.13	Подготовка обработанного изображения с учетом использования инструментов грушпы выделения в растровом графическом редакторе. /Ср/	4	10		Л1.1Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6			
1.14	Создание коллажа с использованием инструментов растрового графического редактора. /Ср/	4	8		Л1.1Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6			
	Раздел 2. Основы работы с редактором векторной графики							
2.1	Работа с текстом в векторном графическом редакторе. /Лек/	4	2		Л1.1Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6			
2.2	Кисти в векторном графическом редакторе. /Пр/	4	4		Л1.1Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6			
2.3	Заливка в векторном графическом редакторе. Работа с контурами. /Пр/	4	4		Л1.1Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6			
2.4	Импортирование изображения в векторный графический редактор и работа со слоями. /Пр/	4	4		Л1.1Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	2		Работа в малых группах
2.5	Добавление кистей, стилей, операций в векторные графические редакторы. /Лек/	4	2		Л1.1Л2.1Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6	2		Работа в малых группах

2.6	Панель инструментов векторного графического редактора. /Лек/	4	2		Л1.1Л2.1Л3. 1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6			
2.7	Создание собственной иллюстрации в векторном графическом редакторе. /Ср/	4	10		Л1.1Л2.1Л3. 1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6			
2.8	Импортирование растрового изображения в векторный графический редактор и его обработка. /Ср/	4	15,8		Л1.1Л2.1Л3. 1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6			
2.9	Контактная работа. /КрТО/	4	0,2					
2.10	Зачет. /ЗачётСОц/	4						

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

5.1. Контрольные вопросы и задания

Вопросы для проверки уровня обученности ЗНАТЬ
1. Какие вы знаете инструменты рисования в графическом редакторе?
2. В чём отличие растровой графики от векторной?
3. Как просмотреть информацию о документе?
4. Характеристика интерфейса растрового графического редактора.
5. С чего начинается обработка цифровой фотографии?
6. Что такое фильтры и зачем они применяются?
7. Для чего предназначена палитра «навигатор»?
8. Для чего предназначена палитра «история»?
9. Для чего предназначены палитры «образцы» и «каналы»?
10. Что такое операции и для чего они необходимы?
11. Для чего используются направляющие линии?
12. Формат .SVG.
13. Форматы растровых изображений.
14. Цветовые режимы.
15. Что такое быстрая заливка в векторном графическом редакторе?
16. Что такое закрытый контур?

Вопросы для проверки уровня обученности УМЕТЬ
1. Как подгрузить дополнительные кисти или стили?
2. Как пользоваться инструментом “магнитное лассо”?
3. Как импортировать изображение, а затем сохранить его в исходном формате?
4. Как применять стили для текста?
5. Как работать со слоями в растровом графическом редакторе?
6. Каким образом можно создать коллаж?
7. Как применить эффект «падающая тень»?
8. Как применить эффект «внутренняя тень»?
9. Как применить эффект «внешнее свечение»?
10. Как удалить эффект «красных глаз»?
11. Как изменить цвет глаз?
12. Как удалить морщины на лице?
13. Как изменить перспективу?
14. Как сделать изображение чёрно-белым?

Вопросы для проверки уровня обученности ВЛАДЕТЬ
1. Как преобразовать линии в закрытые контуры?
2. Способы добавления текста в векторный графический редактор.
3. Меню «Изображение» растрового графического редактора.
4. Палитры растрового графического редактора.
5. Размер и формат изображения.
6. Масштабирование изображений.
7. Панель инструментов растрового графического редактора.
8. Установка полей документа.
9. Подбор цвета в растровом графическом редакторе.
10. Стили слоя и их применение.

5.2. Темы курсовых работ (проектов)

1. Векторная и растровая графика.
2. Работа со слоями в растровых графических редакторах.
3. История развития растровых графических редакторов.
4. Возможности растровых графических редакторов в работе с фотографиями.

5. Программное обеспечение электронных СМИ .
6. Использование растровых графических редакторов при создании веб-сайтов.
7. История развития редакторов векторной графики.
8. Коррекция изображений в растровых графических редакторах.
9. Роль дизайнера в структуре современной редакции.
10. Эволюция развития графических редакторов.
11. Компьютерная графика на современном этаре развития: основные возможности.
12. Работа с текстом в векторных графических редакторах
13. Графический дизайн в современных печатных изданиях.
14. Дефекты печатного изображения, причины возникновения и способы исправления.
15. Форматы растровых изображений.
16. Принципы дизайна печатного издания.
17. Возможности работы над макетом печатного издания в векторных графических редакторах.
18. Редактирование и создание растровых изображений.
19. Роль фотографии в газетном номере.
20. Выразительно-экспрессивные средства оформления газеты.
21. Современный дизайн средств массовой информации.
22. Макет и верстка печатного издания.
23. Развитие электронных средств массовой информации.
24. Использование векторной и растровой графики в СМИ.
25. Конвертация векторных и растровых изображений.

5.3. Фонд оценочных средств

Контрольная работа. Задания:
1) Оба изображения открыть в растровом графическом редакторе и про помощи инструментов выделения и перемещения вырезать фрагмент из первого изображения (кусок льда) и поместить его в область другого изображения (стакан с водой). Перед перемещением фрагментов изображений, их необходимо корректно отмасштабировать (чтобы кусок льда не был больше стакана).
2) В растровом графическом редакторе при помощи инструментов выделения и перемещения необходимо переместить объект из четвертого файла (очки) на основное изображение (3 файл - лицо). Затем при помощи инструментов трансформации необходимо откорректировать изображение таким образом, чтобы создавалось впечатление, что очки действительно находятся на лице. Нужно работать с двумя слоями (фоновый - лицо и второй - очки). При помощи инструментов нужно закрыть волосами одну дужку очков и удалить ненужные элементы.
3) В растровом графическом редакторе открыть изображение лица парня (пятый файл). При помощи инструментов удалить с лица все дефекты.
4) В растровом графическом редакторе открыть два изображения (6 и 7). При помощи инструментов необходимо переместить девушку с изображения #6 на новый слой изображения #7. При работе с инструментами во время обработки контура объекта (силуэт) жесткость кисти нужно уменьшить, чтобы объект плавно вписался в новое изображение. Остальные элементы переносимого объекта нужно выделять с жесткостью в 100%.

Контрольная работа. Задания:

1)Добавить предлагаемое растровое изражение в документ в векторном графическом редакторе и сделать его шаблоном (Template). Необходимо обвести контуры изображения при помощи инструмента "Кисть". Преобразуйте линии в закрытые векторные контуры, удалите растровое изображение и сохраните результат.
2)Создайте собственный доготип в векторном графическом редакторе. Необходимо использовать инструменты трансформирование, обязательным является наличие текста.

5.4. Перечень видов оценочных средств

контрольная работа

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

6.1. Рекомендуемая литература

6.1.1. Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л1.1	Ткаченко О.Н.	Дизайн и рекламные технологии: Учебное пособие	ИНФРА-М. МОСКВА 2015

6.1.2. Дополнительная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л2.1	Эйри Д.	Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера: Учебное пособие	СПб.: Питер 2012

6.1.3. Методические разработки

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л3.1		Photoshop and illustrator tutorial	

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л3.2	А.С.Кацев	Журналистика. Реклама. PR.: Электронный словарь	КРСУ 2013

6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"

Э1	Сайт "Фотошоп-Мастер"	https://photoshop-master.ru/
Э2	Руководство пользователя Photoshop	https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/user-guide.html
Э3	Обучение и техническая поддержка для Adobe Illustrator	https://helpx.adobe.com/ru/support/illustrator.html
Э4	Учебник GIMP для начинающих и профи	https://uroki-gimp.ru/articles
Э5	Krita - бесплатный редактор для рисования	https://krita-rus.ru/
Э6	Сайт о бесплатном графическом редакторе Inkscape	https://inkscape.paint-net.ru/?id=3

6.3. Перечень информационных и образовательных технологий

6.3.1 Компетентностно-ориентированные образовательные технологии

6.3.1.1	Традиционные образовательные технологии: практические занятия.
6.3.1.2	Инновационные образовательные технологии. Интерактивные формы: 1) Работа в малых группах - работа в малых группах представляет собой закрепление материала посредством подготовки обучающимися в нескольких группах индивидуальных заданий;
6.3.1.3	Информационные образовательные технологии: семинарские занятия включают выполнение студентами индивидуальных заданий с использованием современных технологий и профессионального программного обеспечения, индивидуальную работу с материалами из открытых источников.

6.3.2 Перечень информационных справочных систем и программного обеспечения

6.3.2.1	Руководство пользователя Photoshop (на русском языке) - https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/user-guide.html
6.3.2.2	Обучение и техническая поддержка для Adobe Illustrator(на русском языке) - https://helpx.adobe.com/ru/support/illustrator.html
6.3.2.3	Сайт "Фотошоп-Мастер" - https://photoshop-master.ru/
6.3.2.4	www.evartist.ru - авторский проект (библиотека) Екатерины Алеевой,посвященный журналистике, рекламе и PR, а также ряду других сопутствующих теоретических и практических знаний.
6.3.2.5	www.koob.ru - библиотека, содержащая ряд ключевых изданий по журналистике, PR и рекламе в электронных вариантах.
6.3.2.6	Программное обеспечение: HTML 4.0/5.0, CSS 3.0, Microsoft Office 2010/2013, Notepad/Notepad++), Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.
6.3.2.7	Как пользоваться Krita - https://losst.ru/kak-polzovatsya-krita
6.3.2.8	Как пользоваться Inkscape - https://losst.ru/kak-polzovatsya-inkscape
6.3.2.9	Основы работы с GIMP - https://uroki-gimp.ru/articles/basics_a

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1	Компьютерный класс, оргтехника, теле- и аудиоаппаратура (всё – в стандартной комплектации для лекций, практических, лабораторных занятий и самостоятельной работы); доступ к сети Интернет (во время самостоятельной подготовки и на лабораторных занятиях).
7.2	Минимальные требования для компьютера: ОЗУ 1 Гб; Микропроцессор Intel или AMD 1,7 ГГц; 1-2 Гб свободного места на жестком диске; Программное обеспечение: ОС Windows XP SP2 или ОС Linux; MS Office 2003 или Apache OpenOffice; Adobe Photoshop, Adobe Illustrator или GIMP, Inkscape и Krita.
7.3	Рекомендуемые требования для компьютера: ОЗУ 4Гб; Двухъядерный микропроцессор Intel или AMD 1.8 ГГц и выше; 3 Гб свободного места на жестком диске; Windows 7; 32-х разрядная версия MS Office 2003, 2007, 2010, 2013.
7.4	Для работы под управлением ОС Windows 8, 8.1 необходимо включить Microsoft NET Framework 3.5.

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

Технологическая карта дисциплины «Техника и технология СМИ»
Раздел 1. Основы работы с редактором растровой графики.
Текущий контроль посещаемость, активность, выполнение СРС. Минимум - 10 баллов, максимум - 17 баллов.
Рубежный контроль - контрольная работа «Основы работы с редактором растровых изображений». Минимум - 10 баллов, максимум - 18 баллов.
Раздел 2. Основы работы с редактором векторной графики(10-18 недели)
Текущий контроль посещаемость, активность, выполнение СРС. Минимум - 10 баллов, максимум - 17 баллов.
Рубежный контроль - контрольная работа «Основы работы с редактором векторной графики». Минимум - 10 баллов, максимум - 18 баллов.

ВСЕГО за семестр. Минимум - 40 баллов, максимум - 70 баллов.
Промежуточный контроль (Экзамен). Минимум - 20 баллов, максимум - 30 баллов.
Семестровый рейтинг по дисциплине. Минимум - 60 баллов, максимум - 100 баллов.
Шкала баллов для определения итогового семестрового рейтинга и рейтинга за курсовую работу (проект):
85 – 100 баллов – «отлично»
70 – 84 баллов – «хорошо»
60-69 баллов – «удовлетворительно»
менее 60 баллов – «неудовлетворительно»
Модуль - логически завершенная часть дисциплины
Текущий контроль - самостоятельная работа студента, посещаемость и активность на занятиях
Рубежный контроль - проверка полноты знаний и умений по материалу модуля в целом
Промежуточный контроль - завершенная задокументированная часть учебной дисциплины - совокупность тесно связанных между собой модулей дисциплины.
Основные требования к выполнению контрольной работы:
1. Необходимо выполнить все задания. Работы должны быть выполнены качественно.
2. Студент должен опираться на знания, полученные за определенный период обучения.
Шкала оценивания контрольной работы:
1. Отлично - все задания выполнены корректно, были использованы все необходимые инструменты и функции растровых графических редакторов.
2. Хорошо - задания выполнены хорошо, но с допустимыми ошибками. Некоторые инструменты и функции растрового графического редактора не использованы при выполнении задания.
3. Удовлетворительно - задания выполнены на удовлетворительном уровне с рядом ошибок и с использованием достаточного количества необходимых инструментов и функций растрового графического редактора.
4. Неудовлетворительно - задания выполнены некорректно с недопустимыми ошибками и с использованием недостаточного ряда инструментов и функций растрового графического редактора.
Требования к курсовой работе: она должна содержать от 20 до 30 страниц компьютерного текста, быть оформлена в печатном виде в редакторе Microsoft Word 2007-2013 или Apache OpenOffice, формат А4,14 кеглем, полуторным интервалом. Ориентация страницы - книжная, нумерация страниц в правом нижнем углу, ширина полей: лев. – 3 см, верх., ниж. – 2 см, прав. – 1,5 с титульным листом. Текущий контроль и промежуточная аттестация по итогам освоения дисциплины осуществляется путём публичной защиты студентом курсовой работы, по результатам которой ему задаются вопросы.
Для обеспечения систематической и регулярной работы по изучению дисциплины и успешного прохождения промежуточных и итоговых контрольных испытаний студенту рекомендуется придерживаться следующего порядка обучения: 1. Самостоятельно определить объем времени, необходимого для проработки каждой темы. 2. Регулярно изучать каждую тему дисциплины, используя различные формы индивидуальной работы. 3. Согласовывать с преподавателем виды работы по изучению дисциплины. 4. По завершении отдельных тем передавать выполненные работы (контрольные работы, доклады, презентации) преподавателю.