


Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце: МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФИО: Силин Яков Петрович ФГБОУ ВО «Уральский государственный экономический университет»
Должность: Ректор
Дата подписания: 11.06.2026 10:43:33
Уникальный программный ключ заседания кафедры
24f866be2aca16484036a8cbb3c509a9531e605f

02.12.2025 г.
протокол № 3
Зав. кафедрой Назаров Д.М.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФГБОУ ВО «Уральский государственный экономический университет»

Утверждена
Советом по учебно-методическим
вопросам и качеству образования
16 декабря 2025 г.
протокол № 4
Председатель  Карх Д.А.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Наименование дисциплины Компьютерная графика и веб-дизайн
Направление подготовки 38.03.02 Менеджмент
Профиль Маркетинг и реклама
Форма обучения очная
Год набора 2026

Разработана:
Ассистент
Кожушко В.В.

Профессор, д.э.н.
Назаров Д.М.

Екатеринбург
2025 г.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	3
2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП	3
3. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ	3
4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ОПОП	3
5. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН	5
6. ФОРМЫ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ШКАЛЫ ОЦЕНИВАНИЯ	6
7. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	7
8. ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ ДЛЯ ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ	10
9. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	10
10. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ЛИЦЕНЗИОННОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ, ОНЛАЙН КУРСОВ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ	10
11. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ	11

ВВЕДЕНИЕ

Рабочая программа дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы высшего образования - программы бакалавриата, разработанной в соответствии с ФГОС ВО

ФГОС ВО	Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 38.03.02 Менеджмент (приказ Минобрнауки России от 12.08.2020 г. № 970)
---------	---

1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Формирование у студентов представлений о технологиях компьютерной графики, понимания современных тенденций развития компьютерного дизайна и методологических принципов структурирования графической, текстовой и мультимедийной информации; получение студентами теоретических знаний в области основ компьютерной графики и дизайна; приобретение студентами практических умений использования методов и инструментальных средств создания, редактирования, обработки и преобразования текстов, векторных и растровых изображений, анимированных и трехмерных объектов, презентационных материалов с помощью компьютера, умений использовать программные средства и информационные ресурсы глобальных сетей для реализации графических проектов и решения профессиональных задач, связанных с разработкой и реализацией проектов, направленных на развитие организации и организации предпринимательской деятельности.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

3. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Промежуточная аттестация	Часов					3.е.
	Всего за семестр	Контактная работа .(по уч.зан.)			Самостоятельная работа в том числе подготовка контрольных и курсовых	
		Всего	Лекции	Лабораторные		
Семестр 7						
Зачет	108	48	24	24	60	3
Семестр 8						
Экзамен	216	24	12	12	165	6
	324	72	36	36	225	9

4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ОПОП

В результате освоения ОПОП у выпускника должны быть сформированы компетенции, установленные в соответствии ФГОС ВО.

Шифр и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенций
информационно-аналитический	

ПК-4 Формирование предложений по совершенствованию маркетинговой политики	<p>ИД-1.ПК-4 Знать:</p> <p>Рыночные методы хозяйствования, закономерности и особенности развития экономики</p> <p>Особенности конъюнктуры внутреннего и внешнего рынка товаров и услуг</p> <p>Психологические особенности поведения людей разных возрастов в различных жизненных ситуациях, Методы, инструменты и цифровые технологии оценки клиентского опыта</p> <p>Основы маркетинга услуг, маркетинга взаимоотношений с клиентами, внутреннего маркетинга</p>
	<p>ИД-2.ПК-4 Уметь:</p> <p>Давать рекомендации по совершенствованию инструментов комплекса маркетинга</p> <p>Использовать методы прогнозирования сбыта продукции и рынков</p> <p>Создавать отчеты по результатам маркетингового исследования,</p> <p>Выполнять основные операции по поиску информации</p> <p>Создавать и воспроизводить видеоролики, презентации, слайд-шоу, медиафайлы</p> <p>Проводить маркетинговые интернет-исследования и управлять большими базами маркетинговых данных с использованием цифровых технологий</p> <p>Давать рекомендации по разработке новых продуктов, решающих проблемы клиентов</p> <p>Давать рекомендации по улучшению качества обслуживания клиентов и совершенствованию стандартов сервиса</p>
	<p>ИД-3.ПК-4 Иметь практический опыт:</p> <p>Подготовка отчетов и рекомендаций по результатам маркетинговых исследований</p> <p>Формирование предложений по совершенствованию товарной политики</p> <p>Формирование предложений по совершенствованию ценовой политики</p> <p>Формирование предложений по совершенствованию систем сбыта и продаж</p> <p>Формирование предложений по улучшению системы продвижения товаров (услуг) организации</p>
организационно-управленческий	
ПК-5 Обеспечение соответствия маркетингового плана торгово-промышленной выставки концепции и бизнес-плану торгово-промышленной выставки	<p>ИД-1.ПК-5 Знать:</p> <p>Основы маркетинговых коммуникаций, в частности инструменты продвижения, реклама, связи с общественностью, спонсоринг, интернет-маркетинг</p> <p>Инструменты тайм-менеджмента Технологии ведения переговоров</p>

ПК-5 Обеспечение соответствия маркетингового плана торгово-промышленной выставки концепции и бизнес-плану торгово-промышленной выставки	<p>ИД-2.ПК-5 Уметь:</p> <p>Выстраивать эффективные взаимодействия с подразделениями организации для достижения целевых результатов проекта торгово-промышленной выставки.</p> <p>Согласовывать интересы и убеждать представителей ключевых игроков отрасли экономики, в рамках которой организуется торгово-промышленная выставка, партнеров, спонсоров принимать участие в мероприятиях, направленных на продвижение проекта торгово-промышленной выставки. Использовать события, происходящие во время организации торгово-промышленной выставки, для эффективного продвижения торгово-промышленной выставки среди целевых аудиторий участников и партнеров</p>
	<p>ИД-3.ПК-5 Владеть навыками (трудовые действия):</p> <p>Формирование рекомендаций для работников/подразделений организации - профессионального организатора торгово-промышленных выставок, ответственных за маркетинг, по разработке бренд-кодов и стратегии продвижения торгово-промышленной выставки</p> <p>Координация взаимодействия структурных подразделений организации по вопросам разработки и реализации мероприятий маркетингового плана торгово-промышленной выставки</p> <p>Контроль соответствия реализуемого плана мероприятий по продвижению торгово-промышленной выставки миссии и целям торгово-промышленной выставки, а также соглашениям, достигнутым с партнерами, спонсорами, участниками отдельных категорий</p> <p>Заключение соглашений о сотрудничестве в сфере продвижения торгово-промышленной выставки со средствами массовой информации (совместно с работниками/подразделениями организации - профессионального организатора торгово-промышленных выставок, ответственными за маркетинг)</p> <p>Разработка планов работ в сфере администрирования, обновления контента и продвижения сайта торгово-промышленной выставки</p> <p>Организация исполнения планов работ в сфере администрирования, обновления контента и продвижения сайта торгово-промышленной выставки</p>

5. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Тема	Часов						
	Наименование темы	Всего часов	Контактная работа (по уч.зан.)			Самост. работа	Контроль самостоятельной работы
			Лекции	Лабораторные	Практические занятия		
Семестр 7		108					
Тема 1.	Основы компьютерной графики (ПК-4, ПК-5)	36	8	8		20	
Тема 2.	Технологии работы с объектами растровой графики (ПК-4, ПК-5)	36	8	8		20	
Тема 3.	Технологии работы с объектами векторной графики (ПК-4, ПК-5)	36	8	8		20	
Семестр 8		189					
Тема 4.	Технологии работы с анимированными объектами (ПК-4, ПК-5)	48	4	4		40	

Тема 5.	Технологии работы с 3d-объектами (ПК-4, ПК-5)	76	4	4		68	
Тема 6.	Итоговый проект. Защита проекта. (ПК-4, ПК-5)	65	4	4		57	

6. ФОРМЫ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ШКАЛЫ ОЦЕНИВАНИЯ

Раздел/Тема	Вид оценочного средства	Описание оценочного средства	Критерии оценивания
Текущий контроль (Приложение 4)			
Тема 1	Тест Приложение 4	тест состоит из 20 вопросов	20 вопросов. Каждый вопрос оценивается в 1 балл.
Тема 3-4	Тест Приложение 4	Тест состоит из 24 вопросов	Каждый вопрос оценивается в 1 балл.
Тема 2	Тест Приложение 4	тест состоит из 20 вопросов	20 вопросов. Каждый вопрос оценивается в 1 балл.
Промежуточная аттестация(Приложение 5)			
7 семестр (За)	Индивидуальное проектное задание (Приложение 5)	Индивидуальное проектное задание выполняется согласно требованиям к оформлению проекта	100 баллов
8 семестр (Эк)	Билеты к экзамену (Приложение 5)	Билеты включают в себя два вопроса, первый – создание изображения в Corel, второй – в Photoshop	100 баллов

ОПИСАНИЕ ШКАЛ ОЦЕНИВАНИЯ

Показатель оценки освоения ОПОП формируется на основе объединения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающегося.

Показатель рейтинга по каждой дисциплине выражается в процентах, который показывает уровень подготовки студента.

Текущий контроль.Используется 100-балльная система оценивания. Оценка работы студента в течении семестра осуществляется преподавателем в соответствии с разработанной им системой оценки учебных достижений в процессе обучения по данной дисциплине.

В рабочих программах дисциплин и практик закреплены виды текущего контроля, планируемые результаты контрольных мероприятий и критерии оценки учебных достижений.

В течение семестра преподавателем проводится не менее 3-х контрольных мероприятий, по оценке деятельности студента. Если посещения занятий по дисциплине включены в рейтинг, то данный показатель составляет не более 20% от максимального количества баллов по дисциплине.

Промежуточная аттестация. Используется 5-балльная система оценивания. Оценка работы студента по окончанию дисциплины (части дисциплины) осуществляется преподавателем в соответствии с разработанной им системой оценки достижений студента в процессе обучения по данной дисциплине. Промежуточная аттестация также проводится по окончанию формирования компетенций.

Порядок перевода рейтинга, предусмотренных системой оценивания, по дисциплине, в пятибалльную систему.

Высокий уровень – 100% - 70% - отлично, хорошо.

Средний уровень – 69% - 50% - удовлетворительно.

Показатель оценки	По 5-балльной системе	Характеристика показателя
100% - 85%	отлично	обладают теоретическими знаниями в полном объеме, понимают, самостоятельно умеют применять, исследовать, идентифицировать, анализировать, систематизировать, распределять по категориям, рассчитать показатели, классифицировать, разрабатывать модели, алгоритмизировать, управлять, организовать, планировать процессы исследования, осуществлять оценку результатов на высоком уровне
84% - 70%	хорошо	обладают теоретическими знаниями в полном объеме, понимают, самостоятельно умеют применять, исследовать, идентифицировать, анализировать, систематизировать, распределять по категориям, рассчитать показатели, классифицировать, разрабатывать модели, алгоритмизировать, управлять, организовать, планировать процессы исследования, осуществлять оценку результатов. Могут быть допущены недочеты, исправленные студентом самостоятельно в процессе работы (ответа и т.д.)
69% - 50%	удовлетворительно	обладают общими теоретическими знаниями, умеют применять, исследовать, идентифицировать, анализировать, систематизировать, распределять по категориям, рассчитать показатели, классифицировать, разрабатывать модели, алгоритмизировать, управлять, организовать, планировать процессы исследования, осуществлять оценку результатов на среднем уровне. Допускаются ошибки, которые студент затрудняется исправить самостоятельно.
49 % и менее	неудовлетворительно	обладают не полным объемом общих теоретическими знаниями, не умеют самостоятельно применять, исследовать, идентифицировать, анализировать, систематизировать, распределять по категориям, рассчитать показатели, классифицировать, разрабатывать модели, алгоритмизировать, управлять, организовать, планировать процессы исследования, осуществлять оценку результатов. Не сформированы умения и навыки для решения профессиональных задач
100% - 50%	зачтено	характеристика показателя соответствует «отлично», «хорошо», «удовлетворительно»
49 % и менее	не зачтено	характеристика показателя соответствует «неудовлетворительно»

7. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1. Содержание лекций

<p>Тема 1. Основы компьютерной графики (ПК-4, ПК-5)</p> <p>Введение в теорию компьютерной графики.</p>
<p>Тема 2. Технологии работы с объектами растровой графики (ПК-4, ПК-5)</p> <p>Основные понятия растровой графики.</p>
<p>Тема 3. Технологии работы с объектами векторной графики (ПК-4, ПК-5)</p> <p>Математические основы векторной графики.</p>
<p>Тема 4. Технологии работы с анимированными объектами (ПК-4, ПК-5)</p> <p>Основные понятия анимации.</p>
<p>Тема 5. Технологии работы с 3d-объектами (ПК-4, ПК-5)</p> <p>Основные понятия трехмерной графики.</p>
<p>Тема 6. Итоговый проект. Защита проекта. (ПК-4, ПК-5)</p> <p>Оптимизация контента.</p>

7.2 Содержание практических занятий и лабораторных работ

<p>Тема 2. Технологии работы с объектами растровой графики (ПК-4, ПК-5)</p> <p>Коррекция и обработка изображений.</p>
<p>Тема 3. Технологии работы с объектами векторной графики (ПК-4, ПК-5)</p> <p>Работа с комбинированными объектами.</p>
<p>Тема 4. Технологии работы с анимированными объектами (ПК-4, ПК-5)</p> <p>Использование анимации в компьютерной графике и дизайне.</p>
<p>Тема 5. Технологии работы с 3d-объектами (ПК-4, ПК-5)</p> <p>Использование 3d-графики в компьютерной графике и дизайне.</p>

<p>Тема 6. Итоговый проект. Защита проекта. (ПК-4, ПК-5)</p> <p>Определение профессионально значимой задачи (проблемы).</p>

7.3. Содержание самостоятельной работы

<p>Тема 2. Технологии работы с объектами растровой графики (ПК-4, ПК-5)</p> <p>Разрешение печатного и экранного изображения.</p>
<p>Тема 3. Технологии работы с объектами векторной графики (ПК-4, ПК-5)</p> <p>Атрибуты заполнения и цвета.</p>
<p>Тема 4. Технологии работы с анимированными объектами (ПК-4, ПК-5)</p> <p>Основы работы с редактором Adobe Flash.</p>
<p>Тема 5. Технологии работы с 3d-объектами (ПК-4, ПК-5)</p> <p>Создание простейших 3d-объектов в Google SketchUp.</p>
<p>Тема 6. Итоговый проект. Защита проекта. (ПК-4, ПК-5)</p> <p>Творческая работа (проект). Защита проекта.</p>

7.3.1. Примерные вопросы для самостоятельной подготовки к зачету/экзамену
Приложение 1

7.3.2. Практические задания по дисциплине для самостоятельной подготовки к зачету/экзамену
Приложение 2

7.3.3. Перечень курсовых работ
не предусмотрены

7.4. Электронное портфолио обучающегося
Материалы не размещаются

7.5. Методические рекомендации по выполнению контрольной работы
не предусмотрено

7.6 Методические рекомендации по выполнению курсовой работы
не предусмотрено

8. ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ ДЛЯ ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

По заявлению студента

В целях доступности освоения программы для лиц с ограниченными возможностями здоровья при необходимости кафедра обеспечивает следующие условия:

- особый порядок освоения дисциплины, с учетом состояния их здоровья;
- электронные образовательные ресурсы по дисциплине в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья;
- изучение дисциплины по индивидуальному учебному плану (вне зависимости от формы обучения);
- электронное обучение и дистанционные образовательные технологии, которые предусматривают возможности приема-передачи информации в доступных для них формах.
- доступ (удаленный доступ), к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам, состав которых определен РПД.

9. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Сайт библиотеки УрГЭУ

<http://lib.usue.ru/>

Основная литература:

2. Немцова Т.И., Казанкова Т. В., Шнякин А. В., Гагарина Л.Г. Компьютерная графика и web-дизайн [Электронный ресурс]: Учебное пособие. - Москва: Издательский Дом "ФОРУМ", 2023. - 400 с. – Режим доступа: <https://znanium.com/catalog/product/1905248>

3. Хейфец А. Л., Логиновский А. Н., Буторина И. В., Васильева В. Н. Инженерная 3D-компьютерная графика в 2 т. Том 2 [Электронный ресурс]: учебник и практикум для вузов. - Москва: Юрайт, 2024. - 279 – Режим доступа: <https://urait.ru/bcode/537840>

4. Хейфец А. Л., Логиновский А. Н., Буторина И. В., Васильева В. Н. Инженерная 3D-компьютерная графика в 2 т. Том 1 [Электронный ресурс]: учебник и практикум для вузов. - Москва: Юрайт, 2024. - 328 – Режим доступа: <https://urait.ru/bcode/537839>

5. Колошкина И. Е., Селезнев В. А., Дмитроченко С. А. Компьютерная графика [Электронный ресурс]: учебник и практикум для вузов. - Москва: Юрайт, 2024. - 237 – Режим доступа: <https://urait.ru/bcode/533674>

Дополнительная литература:

2. Лаврентьев А. Н., Жердев Е. В., Кулешов В. В., Мясникова Л. Г., Сазиков А. В., Бирюков В. Е., Покровская Л. В., Левина О. Ю. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика [Электронный ресурс]: учебник и практикум для вузов. - Москва: Юрайт, 2024. - 215 – Режим доступа: <https://urait.ru/bcode/530297>

10. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ЛИЦЕНЗИОННОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ, ОНЛАЙН КУРСОВ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ

ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Перечень лицензионного программного обеспечения:

CorelDRAW Graphics Suite X8. Договор № 34-С 2017 от 27.03.2017, Акт № Tr007267 от 24.01.2020. Срок действия лицензии -бессрочное пользование.

МойОфис стандартный. Соглашение № СК-281 от 7 июня 2017. Дата заключения - 07.06.2017. Срок действия лицензии - без ограничения срока.

Перечень информационных справочных систем, ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»:

11. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Реализация учебной дисциплины осуществляется с использованием материально-технической базы УрГЭУ, обеспечивающей проведение всех видов учебных занятий и научно-исследовательской и самостоятельной работы обучающихся:

Специальные помещения представляют собой учебные аудитории для проведения всех видов занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду УрГЭУ.

Все помещения укомплектованы специализированной мебелью и оснащены мультимедийным оборудованием спецоборудованием (информационно-телекоммуникационным, иным компьютерным), доступом к информационно-поисковым, справочно-правовым системам, электронным библиотечным системам, базам данных действующего законодательства, иным информационным ресурсам служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Для проведения занятий лекционного типа презентации и другие учебно-наглядные пособия, обеспечивающие тематические иллюстрации.

7.3.1. Примерные вопросы для самостоятельной подготовки к зачету/экзамену

Вопросы к зачету

1. Правила композиционного построения изображений.
2. Правила пространственно-перспективного построения изображений.
3. Физические и психологические законы композиции.
4. Базовые принципы графического дизайна.
5. Этапы подготовки графических проектов.
6. Методы разработки фирменного стиля.
7. Устройства ввода и вывода графической информации
8. Виды компьютерной графики, их краткая характеристика.
9. Редакторы растровой графики, их отличительные особенности.
10. Понятие растра. Масштабирование растровых изображений.
11. Редакторы векторной графики, их отличительные особенности.
12. Понятие примитива в векторной графике. Основы построения векторного изображения. Масштабирование векторных изображений.
13. Форматы графических данных, их отличительные особенности.
14. Графические форматы, используемые для web.
15. Виды и семейства шрифтов. Безопасные шрифты для web.
16. Основные правила использования шрифтов в компьютерной графике, типичные ошибки в оформлении текстов.
17. Методы работы с текстом.
18. Понятие цвета в компьютерном дизайне и графике.
19. Основные цветовые модели: RGB, CMYK, LAB, HSB, их отличительные особенности.
20. Способы записи цвета. Кодирование цвета. Таблицы цветов. Web-цвета.
21. Основные правила цветовых контрастов и сочетаний.

Вопросы к экзамену

1. Принцип создания анимации движения. Виды анимации.
2. Основные понятия анимации.
3. Принципы создания анимированных графических объектов.
4. Форматы файлов, поддерживающие анимацию.
5. Использование анимации в компьютерной графике и дизайне.
6. Основы работы с редактором Adobe Flash.
7. Анимация движения и формы.
8. Анимация маски.
9. Создание эффектов.
10. Основные понятия трехмерной графики.
11. Принципы создания трехмерных графических объектов.
12. Форматы графических 3d-файлов.
13. Использование 3d-графики в компьютерной графике и дизайне.
14. Создание простейших 3d-объектов в Google SketchUp.
15. Преобразование точек, прямых, плоскости, плоских фигур.
16. Поворот, отражение, наклон.
17. Проекция и перспектива.
18. Композиционное построение 3d-моделей.
19. Принцип создания простых трехмерных изображений в ScetchUp.
20. Принцип комбинирования трехмерных объектов в ScetchUp.

7.3.2. Практические задания по дисциплине для самостоятельной подготовки к зачету/экзамену

ЗАДАНИЯ ПО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ

38.03.02 Менеджмент

Дисциплина: Компьютерная графика и веб-дизайн

Компетенции ПК-4; ПК-5

ПК-4 Формирование предложений по совершенствованию маркетинговой политики

ПК-5 Обеспечение соответствия маркетингового плана торгово-промышленной выставки концепции и бизнес-плану торгово-промышленной выставки

Задания закрытого типа

1. Какой цветовой режим обычно используется в дизайне рекламных материалов для печати?

- a) RGB
- b) CMYK
- c) HSL
- d) HSV

Ответ: b) CMYK

2. Какая программа чаще всего используется для создания рекламных баннеров?

- a) Adobe Photoshop
- b) Adobe Illustrator
- c) Adobe InDesign
- d) Sketch

Ответ: a) Adobe Photoshop

3. Какой из этих форматов наиболее распространен для рекламных баннеров?

- a) JPG
- b) GIF
- c) PNG
- d) HTML5

Ответ: d) HTML5

4. Какие из этих элементов могут использоваться для привлечения внимания к рекламному материалу?

- a) Яркие цвета
- b) Мелкий шрифт
- c) Отсутствие блока с контактами
- d) Бледный цвет текст

Ответ: a)

5. Какие из этих методов можно использовать для оптимизации рекламных материалов для поисковой рекламы?

- a) Использование ключевых слов
- b) Оптимизация изображений
- c) Создание лендингов
- d) Все вышеперечисленные

Ответ: d) Все вышеперечисленные

6. Какой из этих форматов используется для создания макетов и прототипов веб-страниц?

- a) JPG
- b) GIF
- c) PNG
- d) PSD

Ответ: d) PSD

7. Что такое аналитика веб-дизайна?

- a) Сбор и анализ данных о поведении пользователей на веб-сайте
- b) Оптимизация изображений на веб-сайте
- c) Разработка стратегии маркетинга для веб-сайта
- d) Создание дизайна для веб-сайта

Ответ: a) Сбор и анализ данных о поведении пользователей на веб-сайте

8. Какие из этих методов можно использовать для оптимизации веб-дизайна?

- a) Сокращение загрузочного времени страницы
- b) Улучшение визуальной иерархии

- c) Создание удобного пользовательского интерфейса
- d) Все вышеперечисленные

Ответ: d) Все вышеперечисленные

9. Что такое пользовательский интерфейс?

- a) Совокупность элементов и инструментов, позволяющих пользователю взаимодействовать с веб-сайтом
- b) Способность сайта корректно отображаться на разных устройствах и экранах
- c) Способность сайта работать на разных браузерах
- d) Способность сайта загружаться быстро

Ответ: a) Совокупность элементов и инструментов, позволяющих пользователю взаимодействовать с веб-сайтом

10. Что такое респонсивный дизайн?

- a) Способность сайта корректно отображаться на разных устройствах и экранах
- b) Способность сайта работать на разных операционных системах
- c) Способность сайта работать на разных браузерах
- d) Способность сайта загружаться быстро

Ответ: a) Способность сайта корректно отображаться на разных устройствах и экранах

11. Какие из этих элементов можно использовать на веб-страницах для улучшения визуального восприятия?

- a) Фотографии
- b) Иконки
- c) Графические элементы
- d) Все вышеперечисленные

Ответ: d) Все вышеперечисленные

12. Что такое CSS?

- a) Язык программирования для создания веб-страниц
- b) Формат для хранения графических изображений
- c) Язык разметки для создания веб-страниц
- d) Язык стилей для оформления веб-страниц

Ответ: d) Язык стилей для оформления веб-страниц

13. Какой атрибут HTML используется для задания цвета фона элемента?

- a) background-color
- b) color
- c) text-color
- d) background

Ответ: a) background-color

14. Что такое CSS-селектор?

- a) Компонент веб-страницы, который можно выбрать с помощью CSS
- b) Функция для создания динамических эффектов на веб-странице
- c) Язык программирования для создания динамических веб-приложений
- d) Механизм для создания анимации на веб-странице

Ответ: a) Компонент веб-страницы, который можно выбрать

15. Какой инструмент используется для создания макетов веб-страниц?

- a) Adobe Photoshop
- b) Figma
- c) Adobe Illustrator
- d) Sketch

Ответ: b) Figma

16. Какой инструмент используется для создания векторной графики?

- a) Adobe Photoshop
- b) Figma
- c) Adobe Illustrator
- d) Sketch

Ответ: c) Adobe Illustrator

17. Какой сервис используется для поиска иконок?

- a) Font Awesome
- b) Flaticon
- c) Noun Project
- d) IconFinder

Ответ: d) IconFinder

18. Какой инструмент используется для проверки совместимости веб-сайта с различными браузерами?

- a) Adobe Photoshop
- b) Figma
- c) Adobe Illustrator
- d) BrowserStack

Ответ: d) BrowserStack

19. Какой сервис используется для создания анимированных GIF-изображений?

- a) Giphy
- b) Tenor
- c) Ezgif
- d) Canva

Ответ: c) Ezgif

20. Какой сервис используется для создания логотипов?

- a) Canva
- b) LogoMaker
- c) Logojoy
- d) Hatchful

Ответ: a) Canva

21. Какой инструмент используется для создания анимаций для веб-страниц?

- a) Adobe Photoshop
- b) Figma
- c) Adobe After Effects
- d) Sketch

Ответ: c) Adobe After Effects

22. Какой сервис используется для проверки доступности цветовой гаммы веб-страницы?

- a) Color Safe
- b) Color Contrast Checker
- c) WebAIM
- d) Contrast Grid

Ответ: b) Color Contrast Checker

Задания открытого типа

1. Какие основные различия между векторной и растровой графикой? Приведите пример.
2. Какие программы используются для создания векторной графики? Приведите пример.
3. Какие программы используются для создания растровой графики? Приведите пример.
4. Что такое макет и зачем он нужен при создании веб-сайта? Приведите пример.
5. Что такое прототип и зачем он нужен при создании веб-сайта? Приведите пример.
6. Какие инструменты используются для анализа и оптимизации веб-дизайна? Приведите пример.
7. Что такое SEO-оптимизация и как она влияет на веб-сайт? Приведите пример.
8. Какие существуют виды веб-рекламы? Приведите пример.
9. Какие принципы должны соблюдаться при создании макета веб-сайта? Приведите пример.
10. Какие принципы должны соблюдаться при создании прототипа веб-сайта? Приведите пример.
11. Какие элементы веб-сайта влияют на его успех? Приведите пример.
12. Какие принципы должны соблюдаться при создании веб-сайта? Приведите пример.
13. Какие инструменты используются для анализа пользовательского поведения на веб-сайте? Приведите пример.
14. Какие принципы должны соблюдаться при создании веб-баннеров? Приведите пример.
15. Какие существуют виды социальных медиа для маркетинга? Приведите пример.
16. Какие принципы должны соблюдаться при создании логотипа? Приведите пример.
17. Какие существуют методы оптимизации веб-сайта для улучшения его загрузки и скорости работы? Приведите пример.
18. Какие основные различия между векторной и растровой графикой? Приведите пример.
19. Какие программы используются для создания векторной графики? Приведите пример.
20. Какие программы используются для создания растровой графики? Приведите пример.
21. Что такое макет и зачем он нужен при создании веб-сайта? Приведите пример.
22. Что такое прототип и зачем он нужен при создании веб-сайта? Приведите пример.

23. Какие факторы влияют на маркетинговую политику? Приведите пример.
24. Какие виды маркетинговых планов существуют? Приведите пример.
25. Какие инструменты используются для анализа и оптимизации веб-дизайна? Приведите пример.
26. Что такое SEO-оптимизация и как она влияет на веб-сайт? Приведите пример.
27. Какие существуют виды веб-рекламы? Приведите пример.
28. Какие принципы должны соблюдаться при создании макета веб-сайта? Приведите пример.
29. Какие принципы должны соблюдаться при создании прототипа веб-сайта? Приведите пример.
30. Какие существуют виды целевой аудитории для маркетинга? Приведите пример.
31. Какие элементы веб-сайта влияют на его успех? Приведите пример.
32. Какие принципы должны соблюдаться при создании веб-сайта? Приведите пример.
33. Какие инструменты используются для анализа пользовательского поведения на веб-сайте? Приведите пример.
34. Какие принципы должны соблюдаться при создании веб-баннеров? Приведите пример.
35. Какие существуют виды социальных медиа для маркетинга? Приведите пример.
36. Какие принципы должны соблюдаться при создании логотипа? Приведите пример.
37. Какие существуют методы оптимизации веб-сайта для улучшения его загрузки и скорости работы? Приведите пример.
38. Regenerate response
- 39.