

**МИНОБРНАУКИ РОССИИ**  
**Ярославский государственный университет им. П.Г. Демидова**

Кафедра рекламы и связей с общественностью

**УТВЕРЖДАЮ**

Декан исторического факультета



Р.М. Фролов

17 мая 2022 г.

**Рабочая программа дисциплины**  
**«Компьютерный дизайн в рекламе»**

Направление подготовки  
42.03.01 Реклама и связи с общественностью

Направленность (профиль)  
«Реклама и связи с общественностью»

Форма обучения  
очная

Программа рассмотрена  
на заседании кафедры  
от «21» апреля 2022 года, протокол № 5

Программа одобрена НМК  
исторического факультета  
протокол № 2 от «22» апреля 2022 года

Ярославль

## 1. Цели освоения дисциплины

Цель дисциплины– формирование у студентов знаний, умений и навыков по основам компьютерного дизайна и информационного построения, функционирования и развития сферы рекламы и PR в системе Интернет, а также знакомство с основными достижениями в компьютерном дизайне в области телекоммуникаций, сетевых структур, информационных систем.

### Задачи дисциплины:

- знакомство с технической стороной компьютерного дизайна;
- освоение теоретических основ компьютерного дизайна в рекламе;
- изучение методик и практических приемов, применяемых в компьютерном дизайне рекламы;
- изучение систем инструментария компьютерных технологий.

## 2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Компьютерный дизайн в рекламе» относится к модулям / дисциплинам подготовки по общей направленности / профилю части, формируемой участниками образовательных отношений, Блока 1 и преподается на 4 курсе. Она основывается на знаниях, полученных слушателями при изучении дисциплин: «Цифровые коммуникации», «Интернет и электронные презентации», «Теория и практика рекламы».

## 3. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих элементов компетенций в соответствии с ФГОС ВО, ООП ВО и приобретения следующих знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности:

| Формируемая компетенция<br>(код и формулировка)   | Индикатор достижения компетенции<br>(код и формулировка)                                     | Перечень планируемых результатов обучения  |
|---|--|--|
| <b>Универсальные компетенции</b>  |  |  |
| <b>УК-2.</b> Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений | <b>ИД_УК-2.4.</b> Проектирует решение задачи, выбирая оптимальный способ решения ее решения. | <b>Знать:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- основные понятия разработки фирменного стиля;</li><li>- психологические аспекты, связанные с влиянием на потребителя, в рекламных и социальных проектах;</li><li>- основные способы распространения рекламы.</li></ul> <b>Уметь:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- разработать фирменный стиль предприятия;</li><li>- работать с графическими редакторами;</li><li>- организовать распространение рекламы.</li></ul> <b>Владеть:</b> |

|   |  |   |
|---|--|---|
|   |  | - приемами создания рекламы.  |
| <b>Профессиональные компетенции</b>   |  |   |
| <b>ПК-1.</b> Способен осуществлять проектную деятельность в сфере рекламы и связей с общественностью в соответствии с поставленными проблемами, целями и задачами | <b>ИД_ПК-1.1.</b><br>Реализует типовые алгоритмы проектов и кампаний в сфере рекламы и связей с общественностью. | <b>Знать:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основные направления развития компьютерного дизайна в рекламной сфере;</li> <li>- основные понятия композиции и цвета.</li> </ul> <b>Уметь:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- работать с растровой графикой в графических редакторах, используя стандартные объекты, рисование, редактирование уже созданных или сканированных изображений;</li> <li>- создавать пользовательские кисти, заливать области;</li> <li>- работать с цветовыми каналами, фильтрами;</li> <li>- выполнять творческую работу в виде рекламного буклета, плаката, коллажа, товарного знака, логотипа и т.д.</li> </ul> <b>Владеть:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками работы в программах AdobePhotoshop, AdobeIllustrator, CorelDraw;</li> <li>- навыками создания собственных дизайнерских рекламных интернет-проектов и проведения рекламной деятельности в глобальной компьютерной сети.</li> </ul> |

#### 4. Объем, структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетные единицы, 144 акад. часа.

| №<br>п/п | Темы (разделы)<br>дисциплины,<br>их содержание | Семестр | Виды учебных занятий,<br>включая самостоятельную<br>работу студентов,<br>и их трудоемкость<br>(в академических часах) |              |              |              |                             |                           | Формы текущего<br>контроля<br>успеваемости<br>Форма<br>промежуточной<br>аттестации<br>(по семестрам) |
|----------|--|---------|---|--------------|--------------|--------------|-----------------------------|---------------------------|--|
|          |  |         | Контактная работа   |              |              |              |                             |                           |  |
|          |  |         | лекции  | практические | лабораторные | консультации | аттестационные<br>испытания | самостоятельная<br>работа |  |
| 1        | <b>Бриф</b>                                    | 8       |   | 4            |              | 1            |                             | 13                        | Презентация,   |

|    |   |   |  |           |  |          |            |              |                         |
|----|---|---|--|-----------|--|----------|------------|--------------|-------------------------|
|    |   |   |  |           |  |          |            |              | реферат                 |
| 2  | <b>Композиция и цвет</b>                              | 8 |  | 4         |  |          |            | 13           | Презентация,<br>реферат |
| 3  | <b>Эскиз</b>  | 8 |  | 4         |  | 1        |            | 13           | Презентация             |
| 4. | <b>Презентация эскизов. Выбор оптимального эскиза</b> | 8 |  | 4         |  |          |            | 13           | Презентация             |
| 5. | <b>Работа над выбранным эскизом</b>                   | 8 |  | 4         |  | 1        |            | 13           | Презентация             |
| 6. | <b>Финальная презентация проекта</b>                  | 8 |  | 4         |  |          |            | 13           | Презентация             |
| 7. | <b>Социальный плакат. Шрифт. Иллюстрация</b>          | 8 |  | 4         |  | 1        |            | 13           | Презентация,<br>реферат |
| 8. | <b>Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw</b> | 8 |  | 6         |  |          |            | 13           | Презентация             |
|    |   |   |  |           |  |          | 0,3        | 1,7          | Зачет                   |
|    | <b>Всего:</b>   |   |  | <b>34</b> |  | <b>4</b> | <b>0,3</b> | <b>105,7</b> |                         |

### Содержание разделов дисциплины

**1. Бриф.** Умение правильно составить техническое задание или бриф к проекту, залог успешного выполнения проекта. Рассматриваем основные моменты, которые надо учесть, на что обратить внимание. Анализ текущей ситуации: планы развития компании, анализ конкурентов, выявление отличий компании от конкурентов, «большая идея». Сроки и затраты. Как правильно учитывать желания заказчика.

**2. Композиция и цвет.** Основные понятия о композиции, какие виды бывают и как их применять. Психологическая составляющая в композиции. Основы цвета, как правильно сочетать цвета.

**3. Эскиз.** Использование разных техник для создания эскиза логотипа. Мозговой штурм, как один из коллективных способов создания креативных идей. Разные стили в дизайне логотипов. Похожие идеи — не трагедия. Создание эскизов на бумаге и с использованием программы Adobe Photoshop.

**4. Презентация эскизов и выбор лучшего.** Умение правильно презентовать свои идеи является залогом успеха. Отбор эскизов для презентации. Доведение их до четкой идеи и формы.

**5. Работа над выбранным эскизом.** Доведение выбранного эскиза до совершенства и готового продукта. Использование программ Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw. Определение условий использования логотипа и составление списка печатной продукции.

**6. Финальная презентация проекта.** Презентация фирменного стиля. Умение все оформить в едином стиле.

**7. Социальный плакат.** Цель, предмет, задачи, виды. Создание плаката на социальную тему.

**Шрифт.** Каллиграфия и типографика. Влияние шрифта на читабельность и на восприятие предмета.

**Иллюстрация.** Что такое иллюстрация. Связь текста и изображения. Аллегоричность.

**8. Обучающие уроки по работе в Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw.** Учимся философии программ и приемам, помогающим быстро и качественно выполнять задачи, поставленные перед нами.

**5. Образовательные технологии, в том числе технологии электронного обучения и дистанционные образовательные технологии, используемые при осуществлении образовательного процесса по дисциплине**

В процессе обучения используются следующие образовательные технологии:

**Вводная лекция** – дает первое целостное представление о дисциплине и ориентирует студента в системе изучения данной дисциплины. Студенты знакомятся с назначением и задачами курса, его ролью и местом в системе учебных дисциплин и в системе подготовки в целом. Дается краткий обзор курса, история развития науки и практики, достижения в этой сфере, имена известных ученых, излагаются перспективные направления исследований. На этой лекции высказываются методические и организационные особенности работы в рамках данной дисциплины, а также дается анализ рекомендуемой учебно-методической литературы.

**Практическое занятие** – занятие, посвященное освоению конкретных умений и навыков по закреплению полученных на лекции знаний.

**Консультации** – вид учебных занятий, являющийся одной из форм контроля самостоятельной работы студентов. На консультациях по просьбе студентов рассматриваются наиболее сложные моменты при освоении материала дисциплины, преподаватель отвечает на вопросы студентов, которые возникают у них в процессе самостоятельной работы.

**6. Перечень лицензионного и (или) свободно распространяемого программного обеспечения, используемого при осуществлении образовательного процесса по дисциплине**

В процессе осуществления образовательного процесса по дисциплине используются:  
для формирования материалов для текущего контроля успеваемости и проведения промежуточной аттестации, для формирования методических материалов по дисциплине:

- программы Microsoft Office;
- издательская система LaTeX;
- Adobe Acrobat Reader.

**7. Перечень современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (при необходимости)**

В процессе осуществления образовательного процесса по дисциплине используются:

- автоматизированная библиотечно-информационная система «БУКИ-NEXT»  
[http://www.lib.uniyar.ac.ru/opac/bk\\_cat\\_find.php](http://www.lib.uniyar.ac.ru/opac/bk_cat_find.php)
- научная электронная библиотека (НЭБ) (<http://elibrary.ru>).

**8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (при необходимости), рекомендуемых для освоения дисциплины**

#### **а) основная литература**

1. Зеткина О. В. Интернет-реклама: метод. указания. / О. В. Зеткина; Яросл. гос. ун-т им. П. Г. Демидова, Науч.-метод. совет ун-та. Ярославль: ЯрГУ, 2011. 48 с. // Электронная библиотека учебных материалов ЯрГУ.

URL: <http://www.lib.uniyar.ac.ru/edocs/iuni/20110808.pdf>

2. Поляков В.А. Реклама: разработка и технологии производства / В.А. Поляков, А.А. Романов. М.: Издательство Юрайт, 2022. 514 с. // Образовательная платформа Юрайт. URL: <https://urait.ru/bcode/495461>.

#### **б) дополнительная литература**

1. Федотова Л.Н. Реклама: теория и практика: учебник для вузов. М.: Издательство Юрайт, 2020. 391 с. // Образовательная платформа Юрайт. URL: <https://urait.ru/bcode/450406>

#### **в) ресурсы сети «Интернет»**

1. Электронная библиотека учебных материалов ЯрГУ  
([http://www.lib.uniyar.ac.ru/opac/bk\\_cat\\_find.php](http://www.lib.uniyar.ac.ru/opac/bk_cat_find.php)).

2. Электронно-библиотечная система «Юрайт» (<https://www.biblio-online.ru/>)

### **9. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине**

Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине включает в свой состав специальные помещения:

- учебные аудитории для проведения практических занятий (семинаров);
- учебные аудитории для проведения групповых и индивидуальных консультаций;
- учебные аудитории для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации;
- помещения для самостоятельной работы;
- помещения для хранения и профилактического обслуживания технических средств обучения.

Специальные помещения укомплектованы средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа к электронной информационно-образовательной среде ЯрГУ.

Автор:

Ст.преподаватель кафедры рекламы  
и связей с общественностью



А.А. Белова  
(подпись)

**Приложение №1 к рабочей программе дисциплины  
«Компьютерный дизайн в рекламе»**

**Фонд оценочных средств  
для проведения текущей и промежуточной аттестации студентов  
по дисциплине  
«Компьютерный дизайн в рекламе»**

**1. Типовые контрольные задания или иные материалы,  
необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности,  
характеризующих этапы формирования компетенций**

**Контрольные задания и иные материалы,  
используемые в процессе текущей аттестации**

**Темы рефератов и презентаций:**

1. Бриф.
2. Композиция и цвет: понятие и виды композиции.
3. Эскиз: техники для создания эскиза логотипа.
4. Презентация эскизов.
5. Использование программ Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw.
6. Определение условий использования логотипа и составление списка печатной продукции.
6. Презентация фирменного стиля.
7. Социальный плакат: Цель, предмет, задачи, виды. Создание плаката на социальную тему.
8. Шрифт. Каллиграфия и типографика.
9. Влияние шрифта на чтение и восприятие предмета.
9. Иллюстрация.
10. Связь текста и изображения. Аллегоричность.

**2. Список вопросов и (или) заданий для проведения промежуточной аттестации**

На зачете проверяется сформированность компетенций УК-2 и ПК-1 на основе проверки теоретического материала. При этом учитывается сформированность навыков и умений на практических занятиях во время работы в семестре.

Оценка «зачтено» выставляется студенту, у которого сформированы компетенции, получены достаточно полные ответы во время устного собеседования по вопросам.

Оценка «не зачтено» выставляется студенту, у которого компетенции не сформированы.

**Список вопросов к зачету**

*(проверка сформированности УК-2: ИД\_УК-2.1, ПК-1: ИД\_ПК-1.1)*

1. Бриф.
2. Композиция: понятие и виды композиции.
3. Цвет. Правильное сочетание цветов.
4. Эскиз.
5. Техники для создания эскиза логотипа.

6. Использование программы Adobe Photoshop.
7. Использование программы Adobe Illustrator.
8. Использование программы Corel Draw.
9. Определение условий использования логотипа и составление списка печатной продукции.
10. Фирменный стиль.
11. Социальный плакат: Цель, предмет, задачи, виды.
12. Шрифт. Каллиграфия и типографика.
13. Влияние шрифта на чтение и восприятие предмета.
14. Иллюстрация.
15. Связь текста и изображения. Аллегоричность.



## **Приложение №2 к рабочей программе дисциплины «Компьютерный дизайн в рекламе»**

### **Методические указания для студентов по освоению дисциплины**

Дисциплина «Компьютерный дизайн в рекламе» направлена на формирование у студентов знаний по основам компьютерного дизайна в рекламной сфере, а также знакомство с основными достижениями в этой области. Данная дисциплина формирует общетеоретический кругозор, профессиональные знания и практические навыки, необходимые бакалавру направления подготовки «Реклама и связи с общественностью» для успешного осуществления профессиональной деятельности в информационном обществе.

Основной формой изложения учебного материала по дисциплине являются практические занятия, причем в достаточно большом объеме. Это связано с тем, что образовательные стандарты третьего поколения предъявляют повышенные требования к уровню знаний и компетенций будущих выпускников гуманитарных факультетов в сфере использования компьютерных технологий.

При необходимости проводятся консультации по разбору заданий для самостоятельной работы, которые вызвали затруднения.

В конце восьмого семестра изучения дисциплины студенты сдают зачет. Зачет принимается по билетам, каждый из которых включает в себя один вопрос.

Освоить вопросы, изучаемые в процессе освоения дисциплины «Компьютерный дизайн в рекламе» самостоятельно студенту крайне сложно. Это связано со сложностью изучаемого материала и необходимостью работать за компьютером. Поэтому посещение всех аудиторных занятий является совершенно необходимым. Без упорных и регулярных занятий в течение семестра сдать зачет по итогам изучения дисциплины студенту практически невозможно.