РЕПУБЛИКА БЪЛГАРИЯ

**СТОПАНСКА АКАДЕМИЯ “Д. А. ЦЕНОВ” – СВИЩОВ**

|  |  |
| --- | --- |
| Факултет“МЕНИДЖМЪНТ И МАРКЕТИНГ” | Катедра  “БИЗНЕС ИНФОРМАТИКА” |
|  |  |
| **Утвърждавам:** |  |
| Декан: …...…………….............................  (проф. д-р Маргарита Богданова) | Приета от ФС, Протокол № 1 от 10.09.2020 г. Приета от КС, Протокол № 1 от 04.09.2020 г. |
| **УЧЕБНА ПРОГРАМА**  **на** | |
| Учебна дисциплина“Графичен дизайн” | |
| **Код на дисциплината: ФММ-КБИ-Б-309**  **Брой кредити по учебен план: (6)** | |
| Образователно-квалификационна степен: БАКАЛАВЪР | Код на документа:УД/УПР-ФММ-КБИ-Б-309 |
| Форма на обучение: РЕДОВНА/ЗАДОЧНА/ДИСТАНЦИОННА Език: БЪЛГАРСКИ | Версия:v.04/2020 |

**І. ОРГАНИЗАЦИЯ НА ОБУЧЕНИЕТО**

**Часове учебна заетост (семестър с продължителност 14 седмици)**

***Таблица № 1***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Учебна заетост**  **/аудиторна и извънаудиторна/** | **Редовна форма на обучение** | **Задочна форма на обучение** | **Дистанционна форма на обучение** |
| **1. Аудиторна заетост (АЗ)** | **56** | **28** | **56** |
| 1.1. Лекции | 28 | 14 | 28 |
| 1.2. Семинарни занятия | 28 | 14 | 28 |
| **2. Извънаудиторна заетост (ИАЗ)** | **94** | **122** | **94** |
| 2.1.Самостоятелна работа | 47 | 61 | 47 |
| 2.2. Академични задания | 47 | 61 | 47 |
| 2.2.1. Курсови разработки и проекти | 37 | 41 | 37 |
| 2.2.2. Есета/доклади | 0 | 0 | 0 |
| 2.2.3. Казуси и делови игри | 0 | 0 | 0 |
| 2.2.4. Онлайн тестови и изпитни модули | 10 | 20 | 10 |
| **Всичко:** | **150** | **150** | **150** |

**Схема за формиране на крайната оценка по дисциплина**

***Таблица № 2***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Критерий** | **Тежест на критерия** | | |
| **Редовна форма на обучение** | **Задочна форма на обучение** | **Дистанционна форма на обучение** |
| **1. Изпълнение на ангажименти през семестъра, в т.ч.:** | **50%** | **50%** | **50%** |
| * 1. Посещение на учебни занятия   *(% от комплексната оценка)* | 10% | 5% | 0% |
| 1.2. Семестриални контролни  *(% от комплексната оценка)* | 15% | 10% | 15% |
| 1.3. Академични задания  *(% от комплексната оценка)* | 25% | 35% | 35% |
| **2. Семестриален изпит**  *(% от комплексната оценка)*  *Форма на провеждане:*  *писмен изпитен тест* | **50%** | **50%** | **50%** |
| **Общо за дисциплината** | **100%** | **100%** | **100%** |

**II. Анотация**

**2.1. Цел на курса**

Курсът по „Графичен дизайн“ е въведение в компютърната графика, графичния дизайн и разработването на дигитални и печатни материали за промотиране на бизнеса.

В началото курсът въвежда студентите в компютърната графика. Посочват се устройствата на компютърната система използвани за обработка на графична информация. Представят се софтуерните продукти за обработка на компютърна графика, разглеждат се техните възможностите, сравняват се най-добрите продукти в съответните области на графичния дизайн. Посочват се основните стъпки в процеса за създаване на графичен продукт.

В следващата част на курса студентите се обучават в създаване и обработка на векторна графика, растерна графика и анимация. Обясняват се специфичните особености на уеб графиката. Студентите се обучават в създаване на банери и др. елементи използвани в уеб страниците.

Последната част от курса е насочена към дизайн на дигитални/печатни материали за промотиране на бизнеса. Представят се основните принципи в дизайна на бизнес материали, обясняват се специфичните изисквания при подготвяне на рекламни материали като брошури, продуктови листи, каталози, корици, талони, бланки, менюта, визитки, продуктови опаковки и др. Студентите се обучават да работят със софтуерен продукт за предпечатна обработка подходящ за създаване на рекламни материали. В практически стъпки се разглежда създаването на различни видове рекламни материали.

**2.2. Предварителни изисквания**

За успешно възприемане на съдържанието от учебния курс се изисква студентите да имат предварителни базови познания в областта на информационните технологии и маркетинга. По-конкретно се изисква:

• да познават архитектурата на компютърна система и нейните периферни устройства;

• да са запознати с алгоритмите и алгоритмизацията;

• да могат да използват офис пакети за подготовка на различни видове документи;

• да имат основи знания в областта на маркетинга.

**2.3. Използвани методи на преподаване**

***2.3.1 Редовна и задочна форма***

Използваните методи на преподаване са лекции, демонстрации, групови проекти и директни инструкции.

***2.3.2 Дистанционна форма***

Използваните методи на преподаване са лекции, консултации, демонстрации, директни инструкции, групови проекти, асинхронно и синхронно електронно обучение.

**2.4. Очаквани резултати**

Курсът по „Графичен дизайн“ ще осигури на студентите теоретични знания и практически умения в областта на компютърната графика и дизайна на дигитални/печатни материали за бизнеса.

След завършване на курса студентите:

• ще получат знания за същността на компютърната графика, файловите формати и цветови модели, в които тя се съхранява;

• ще познават софтуерните продукти, които се използват за обработка на растерна графика, векторна графика и предпечатна обработка;

• ще са запознати с основните стъпки на процеса за създаване на графичен продукт;

• ще получат знания и умения за обработка на векторна графика с Adobe Illustrator, растерна графика с Adobe Photoshop и създаване на анимация с Adobe Photoshop;

• ще получат познания за уеб графиката, ще могат да създават банери и др. елементи използвани в уеб страниците;

• ще получат знания за дизайна на дигитални/печатни материали за бизнеса и изискванията при подготвяне на брошури, продуктови листи, каталози, корици, талони, бланки, менюта, визитки, продуктови опаковки и др.;

• ще получат знания и умения за предпечатна подготовка на рекламни материали със софтуерния продукт Scribus.

**III. разпространение на дисциплината**

University of East London, United Kingdom

https://www.uel.ac.uk/Undergraduate/Courses/BA-Hons-Graphic-Design

University of Worcester, United Kingdom

http://www.worcester.ac.uk/journey/graphic-design-multimedia-ba-hons.html

Edinburg Napier University, United Kingdom

http://www.napier.ac.uk/courses/bdes-hons-graphic-design-undergraduate-fulltime

Swinburne University of Technology, Australia

http://www.swinburne.edu.au/study/courses/units/Digital-Design-DCO10002/local

Югозападен университет "Неофит Рилски, България

http://timetable.swu.bg/lecture/rkraleva/LetenSem/IzdSystem/izdSys.html

**IV. Учебно съдържание**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ТемИ** | **Редовна форма на обучение** | | **Задочна форма на обучение** | | **Дистанционна форма на обучение** | |
| **Л** | **У** | **Л** | **У** | **Л** | **У** |
| **${temi#1}Тема 1. Въведение в компютърната графика** | 2 | 0 | 1 | 0 | 2 | 0 |
| *Същност на компютърната графика Области на приложение на компютърната графика Видове компютърна графика Цветови модели Формати за съхраняване на графични данни във файл Въведение в анимацията* |
| **${temi#2}Тема  2. Устройства за обработка на графична информация** | 1 | 0 | 0.5 | 0 | 1 | 0 |
| *Входни устройства Изходни устройства* |
| **${temi#3}Тема  3. Софтуерни продукти за обработка на компютърна графика** | 2 | 1 | 1 | 0.5 | 2 | 1 |
| *Графични програмни интерфейси Преглед на софтуерните продукти за създаване и редактиране на графика - за обработка на растерна графика – Adobe Photoshop, Corel Photo-Paint, Gimp - за обработка на векторна графика – Adobe Illustrator, Corel Draw, Inkscape - за предпечатна подготовка – Adobe InDesign, QuarkXPress, Scribus, PagePlus, Microsoft Publisher Въведение в софтуерните продукти с отворен код - Gimp и Inkscape* |
| **${temi#4}Тема 4. Процес за създаване на графичен продукт** | 2 | 0 | 1 | 0 | 2 | 0 |
| *Дефиниране на задачата Изследване Представяне на идеи Създаване на прототип Избиране на вариант Създаване и предаване Обратна връзка с клиента* |
| **${temi#5}Тема  5. Обработка на векторна графика с Adobe Illustrator** | 4 | 4 | 2 | 2 | 4 | 4 |
| *Въведение в работната среда на Illustrator Арт панели в Adobe Illustrator Използване на инструментите за фигури Прилагане на цветове Създаване на векторни фигури Чертаене с различни инструменти Използване на инструмента за текст Трансформиране на фигури Основни стъпки за реализиране на проект за създаване на векторна графика* |
| **${temi#6}Тема 6. Обработка на растерна графика с Adobe Photoshop** | 4 | 4 | 2 | 2 | 4 | 4 |
| *Въведение в работната среда на Adobe Photoshop Създаване и съхраняване на проект Трансформиране и подрязване на изображение Използване на слоеве Маркиране на части от изображението Ретуширане Подобряване на изображението Използване на филтри Добавяне на текст към изображението Рисуване и чертаене Ключови техники за обработка на фото изображения Дизайн за мобилни и уеб приложения Работа с 3D модели Основни стъпки за реализиране на проект за обработка на растерна графика* |
| **${temi#7}Тема  7.Създаване на анимация с Adobe Photoshop** | 2 | 3 | 1 | 1.5 | 2 | 3 |
| *Въведение в анимирания GIF Създаване и настройване на нов проект Вмъкване на серия от изображения/видео Отваряне и настройване на времевата линия Конвертиране на слоевете в анимирани рамки Повтаряне на кадрите на анимацията в цикъл Експортиране на анимацията в GIF* |
| **${temi#8}Тема 8. Уеб графика** | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| *Въведение в уеб графиката Графични файлови формати използвани в уеб Източници на графични елементи в Интернет Създаване на банер Създаване на навигационни бутони Вграждане на графиката в уеб страница Качване на графиката в уеб* |
| **${temi#9}Тема 9. Дизайн на печатни материали за бизнеса** | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| *Видове печатни материали използвани в маркетинга Изисквания при създаване на флаер Изисквания при създаване на брошура* |
| **${temi#10}Тема 10. Създаване на лого с Adobe Illustrator** | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| *Изследване, идеи, визуализация и предварителен дизайн Създаване на нов проект, настройка Използване на базови фигури за създаване на арт обект Оцветяване на арт обекта Трансформиране и финна настройка на логото Добавяне на текст за персонализиране на логото Преглеждане и съхраняване на логото* |
| **${temi#11}Тема 11. Софтуер за предпечатна подготовка** | 2 | 4 | 1 | 2 | 2 | 4 |
| *Същност на софтуера за предпечатна обработка  Възможности на Scribus Основи на работата със системата за предпечатна обработка Scribus: потребителски интерфейс; настройка на софтуера за предпечатна обработка; основи на работата с десктоп програма за публикуване; работа със слоеве; работа с ориентировъчни знаци; работа с рамки; работа с текст; работа с изображения; използване на цветове; отпечатване.* |
| **${temi#12}Тема 12.Създаване на печатна брошура** | 3 | 6 | 1.5 | 3 | 3 | 6 |
| *Създаване на скица на брошурата  Подготовка на съдържанието за брошурата Настройка на документа Настройка на водещите линии Поставяне на етикети на колоните Използване на слоеве Добавяне на рамки за текст и изображения Поставяне на съдържание в рамките Задаване на цветове Форматиране на текст със стилове Директно форматиране на текст Преглед и експортиране на брошурата* |
| **${temi\_sum#1}Общо:** | **28** | **28** | **14** | **14** | **28** | **28** |

**V. ИЗПОЛЗВАНИ УЧЕБНО-ТЕХНИЧЕСКИ СРЕДСТВА**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Наименование на**  **Учебно-техническото средство** | **Използвани учебно-технически средства по вид на занятията** | |
| **Лекции** | **Семинарни**  **занятия** |
| 1. Мултимедийни системи за презентиране | X | X |
| 2. Интернет | X | X |
| 3. Специализирани програмни продукти: |  |  |
| 3.1   Adobe Photoshop CC | X | X |
| 3.2  Adobe Illustrator CC | X | X |
| 3.3  Adobe Scribus | X | X |
| 3.4  Gimp | X | X |
| 3.5  Inkscape | X | X |

**VI. ПреПОРЪЧИТЕЛНИ МАТЕРИАЛИ И НОРМАТИВНИ ИЗТОЧНИЦИ**

**6.1. Основна литература**

|  |
| --- |
| 1. Ambrose G., Harris P. The Fundamentals of Graphic Design. AVA Academia. 2009. ISBN-10: 2940373825. |
| 2. Макуейд Д. Професионален дизайн на бизнес материали. Софтпрес. 2007. ISBN: 9789546854926. |

**6.2. Допълнителна литература**

|  |
| --- |
| 1. Faulkner A., Chavez C. Adobe Photoshop CC Classroom in a Book (2015 release). Adobe Press. 2015. ISBN-10: 0134308131. |
| 2. Wood B. Adobe Illustrator CC Classroom in a Book (2015 release). Adobe Press. 2015. ISBN-10: 0-13-430811-5. |

**6.3. Нормативни документи**



**6.4. Интернет ресурси**

|  |
| --- |
| 1. Adobe CC Design Basics. Adobe Education Ecchange. https://edex.adobe.com/resource/0a0b25c4?PID=2159997 |
| 2. Photoshop CC tutorials from novice to expert. https://helpx.adobe.com/photoshop/tutorials.html |
| 3. The complete beginners guide to Adobe Photoshop. TastyTuts. http://tastytuts.com/emailer/photoshop\_beginners/photoshop\_for\_beginners\_tastytuts.pdf |
| 4. Illustrator CC tutorials from novice to expert. https://helpx.adobe.com/illustrator/tutorials.html |
| 5. Create an animated GIF in Photoshop. https://helpx.adobe.com/photoshop/how-to/make-animated-gif.html |
| 6. How to design a logo with Illustrator. https://helpx.adobe.com/illustrator/how-to/logo-design.html |
| 7. Animation Software. (2007). https://www.sqa.org.uk/e-learning/BitVect01CD/page\_100.htm |
| 8. GIMP Review.  https://reviews.financesonline.com/p/gimp/ |
| 9. Inscape Review. https://reviews.financesonline.com/p/inkscape/ |
| 10. Marketing Materials – What’s The Difference? https://www.tripepismith.com/marketing-materials-whats-the-difference/ |
| 11. Aland, M. (2017). How to Create Business Flyers – Printing, Costs, Design, & More! https://fitsmallbusiness.com/business-flyers/ |
| 12. How to create a brochure. https://www.lucidpress.com/pages/learn/how-to-make-a-brochure |

Съставил/и/:

|  |
| --- |
| …………………………………  ${authors#1}(доц. д-р Веселин Попов) |
| …………………………………  ${authors#2}(гл. ас. д-р Емил Цанов) |

Ръководител катедра:

|  |  |
| --- | --- |
| …………………………………  (проф. д-р Красимир Шишманов) |  |