

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЛУГАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЛГПУ»)

Институт музыкального и художественного образования
имени Джульетты Якубович
Кафедра художественного образования

УТВЕРЖДАЮ

Директор Института музыкального и
художественного образования имени
Джульетты Якубович

Кондратенко А.П.

« 11 » 20 24 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОЕКТНОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

По направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование

Профиль подготовки Изобразительное искусство

Квалификация выпускника бакалавр

Форма обучения очная

Курс 1

Луганск, 2024

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы для подготовки бакалавров по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование, и профилю Изобразительное искусство очной формы обучения.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана в соответствии с ФГОС ВО – бакалавриат по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 22.02.2018 № 121 (с изменениями и дополнениями) и Профессиональным стандартом, утвержденным Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации «Об утверждении профессионального стандарта» от 18.10.2013 № 544н (с изменениями и дополнениями).

СОСТАВИТЕЛИ:

преподаватель кафедры художественного образования ФГБОУ ВО «ЛГПУ»
Андреев Алексей Сергеевич

Утверждена на заседании кафедры художественного образования

Протокол от «09» декабря 2024 г. № 5/1

Заведующего кафедрой

художественного образования



Кондратенко А.П.

Одобрена на заседании учебно-методической комиссии института музыкального и художественного образования имени Джульетты Якубович

Протокол от «11» декабря 2024 г. № 4

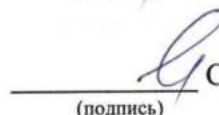
Председатель учебно-методической комиссии института музыкального и художественного образования имени Джульетты Якубович



Сергиенко А.В.

СОГЛАСОВАНО:

Директор Департамента образования



Савенков В.В.

1. Цели и задачи учебной дисциплины

Цель изучения дисциплины «Цифровые технологии в художественно-проектной деятельности» – формирование у студентов целостного представления о цифровых технологиях, их возможностях, формировании профессионального мышления, подкрепленное повышением уровня практических навыков использования программного обеспечения для работы с двухмерной графикой, что является необходимым условием для профессиональной деятельности современного художника.

Задачи:

- изучение цифровых технологий в различных направлениях художественной-проектной деятельности.
- освоение современных направлений развития цифрового компьютерного искусства.
- приобретение студентами необходимых знаний о принципах работы и перспективах развития современных цифровых технологий.
- применение современных программно-инструментальных средств, для решения задач профессиональной деятельности.
- формирование у студентов компетенций в области современных цифровых технологий, возможностей их использования при создании художественных проектов.
- овладение системотехническими принципами мышления на основе современных цифровых технологий;
- формирование навыков работы в условиях современных цифровых технологий;
- освоение базовых информационных технологий (работа с текстом, компьютерная графика), необходимых для проектирования объектов различного уровня;
- обеспечение необходимого уровня информационной культуры студента как будущего члена современного информационного общества.
- формирование компьютерной грамотности студентов и навыков эффективной организации индивидуального информационного пространства;
- развитие способностей и возможностей к художественно-проектной деятельности и исполнительской.
- развитие способностей и возможностей студентов динамично управлять содержанием изображения, его формой, размерами и цветом, добиваясь наибольшей выразительности.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Цифровые технологии в художественно-проектной деятельности» входит в обязательную часть коммуникативно-цифрового модуля, дисциплин подготовки студентов.

Необходимыми условиями для освоения учебной дисциплины являются знания и представления о цифровых технологиях, их возможностях и применении в профессиональной деятельности, владении двумерными программными пакетами на уровне пользователя, умения отличать растровое изображение от векторного, определять технику выполнения графической работы, навыки культуры мышления и поведения, профессионального мастерства в области рисунка, композиции и цветоведения, техникой и технологией создания графических работ.

Содержание дисциплины является логическим продолжением содержания дисциплин «Технологии цифрового образования», а также служит основой для дальнейшего освоения дисциплин: «Живопись», «Рисунок», «Основы черчения и начертательной геометрии», «Композиция», «Художественные техники в изобразительном искусстве», ознакомительная практика «Современные компьютерные технологии в изобразительном искусстве», технологическая практика (проектно-технологическая практика), «Преддипломная практика», а также для выполнения выпускной квалификационной работы

3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине «Цифровые технологии в художественно-проектной деятельности», соотнесенных с индикаторами достижения компетенций

Код по ФГОС ВО	Индикатор достижения	Результаты обучения по дисциплине
Универсальные		
УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1. Демонстрирует знание особенностей системного и критического мышления, аргументированно формирует собственное суждение и оценку информации, принимает обоснованное решение. УК-1.2. Применяет логические формы и процедуры, способен к рефлексии по поводу собственной и чужой мыслительной деятельности. УК-1.3. Анализирует источники информации с	Знает: историю развития цифровых технологий и области ее применения; аппаратные средства компьютерной графики; виды компьютерной графики и особенности их применения; основные понятия растровой и векторной графики; Умеет: обрабатывать информацию, критически её оценивать, рефлексировать по поводу чужой мысли. Владеет навыками: анализа,

	целью выявления их противоречий и поиска достоверных суждений.	выбора достоверной информации
Общепрофессиональные		
ОПК-2. Способен участвовать в разработке основных и дополнительных образовательных программ, разрабатывать отдельные их компоненты (в том числе с использованием информационно-коммуникационных технологий)	<p>ОПК-2.1. Разрабатывает программы учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), программы дополнительного образования в соответствии с нормативно-правовыми актами в сфере образования.</p> <p>ОПК-2.2. Проектирует индивидуальные образовательные маршруты освоения программ учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), программ дополнительного образования в соответствии с образовательными потребностями обучающихся.</p> <p>ОПК-2.3. Осуществляет отбор педагогических и других технологий, в том числе информационно-коммуникационных, используемых при разработке основных и дополнительных образовательных программ и их элементов.</p>	<p>Знает: основы преподаваемой дисциплины, требования образовательных стандартов по соответствующему модулю.</p> <p>Умеет: разрабатывать, проектировать содержание образовательных программ и её элементов по соответствующему направлению подготовки.</p> <p>Владеет навыками: отбора педагогических методик, программных платформ для подготовки педагогического медиа контента.</p>
ОПК-9. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	<p>ОПК-9.1. Выбирает современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства, для решения задач профессиональной деятельности.</p> <p>ОПК-9.2. Демонстрирует способность использовать цифровые ресурсы для решения задач профессиональной деятельности.</p>	<p>Знать: требования к принципам работы образовательных ресурсов; особенности обеспечения конфиденциальности результатов образовательной деятельности</p> <p>Уметь: создавать компьютерные тесты для обеспечения диагностики образовательного процесса</p> <p>Владеть: навыками разработки курсов для изобразительных дисциплин</p>

4. Структура и содержание учебной дисциплины

4.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов / зачетных единиц	
	Очная форма	Очно-заочная форма / Заочная форма
Общая трудоемкость дисциплины	108 часов 3,0 зач. ед.	-
Обязательная аудиторная нагрузка (всего часов), в том числе:	36	-
Лекции	12	-
Семинарские занятия	-	-
Практические занятия	16	-
Лабораторные работы	8	-
Курсовая работа / курсовой проект	-	-
Другие формы организации учебного процесса (контрольные работы, индивидуальные занятия, консультации и др.)	-	-
Самостоятельная работа студента (всего часов)	36	-
Форма аттестации	экзамен	-

4.2. Содержание разделов учебной дисциплины

Раздел 1. Цифровые технологии в искусстве и профессиональной деятельности.

Тема 1. Методика преподавания дисциплины «Цифровые технологии в художественно-проектной деятельности». Учебники и учебная литература по изучению методики преподавания дисциплины «Цифровые технологии в художественно-проектной деятельности».

Тема 2. Цифровые технологии. Интерактивность в искусстве и архитектуре. Виртуальное искусство. Компьютерные программные пакеты.

Раздел 2. Векторный графический редактор Corel Draw

Тема 3. Основы работы в программе Corel Draw и навыки работы с объектами.

Тема 4. Создание векторной композиции в стиле геометрической абстракции.

Тема 5. Художественные приемы работы с цветом. Использование спецэффектов. Растровые изображения.

Тема 6. Создание коллажа из векторных и растровых изображений на тему «Натюрморт с яблоками».

Тема 7. Создание векторной иллюстрации на тему «Деревенский пейзаж».

Тема 8. Создание иллюстрации по книжному произведению.

Раздел 3. Растровый графический редактор Adobe Photoshop

Тема 9. Программа Adobe Photoshop: состав, интерфейс. Редактирование изображений. Работа с инструментом Штамп. Восстановление и реставрация старых фотографий.

Тема 10. Работа с панелью инструментов. Понятие слоя. Применение фильтров.

Тема 11. Создание коллажа с использованием природных текстур.

Тема 12. Применение заливки и градиента, готовые фигуры.

Тема 13. Рисование кистью. Создание геометрической композиции в стиле супрематизм.

Тема 14. Создание иллюстрации по книжному произведению.

Раздел 4. Применение графических редакторов в художественно-проектной деятельности.

Тема 15. Разработка рекламной продукции художественно-промышленного изделия в графическом редакторе Adobe Photoshop.

Тема 15. Разработка рекламной продукции художественно-промышленного изделия в графическом редакторе Adobe Photoshop.

Тема 16. Разработка афиши персональной выставки в графическом редакторе Corel Draw.

Тема 16. Разработка афиши персональной выставки в графическом редакторе Corel Draw.

4.3. Лекции

№ п/п	Наименование темы	Объем часов	
		Очная форма	Очно-заочная форма / заочная форма
1 семестр			
Раздел 1. Цифровые технологии в искусстве и профессиональной деятельности.			
1.	Тема 1. Методика преподавания дисциплины «Цифровые технологии в художественно-проектной деятельности». Учебники и учебная литература по изучению методики преподавания дисциплины «Цифровые технологии в художественно-проектной деятельности».	2	-
2.	Тема 2. Цифровые технологии в скульптуре. Интерактивность в искусстве и архитектуре. Искусство с обратной связью. Виртуальное искусство.	2	-
Раздел 2. Векторный графический редактор Corel Draw			
3.	Тема 3. Основы работы с программой Corel Draw и навыки работы с объектами.	2	-
4.	Тема 4. Создание векторной композиции в стиле	2	-

	геометрической абстракции		
5.	Тема 5. Художественные приемы работы с цветом. Использование спецэффектов. Растровые изображения.	2	-
6.	Тема 6. Создание коллажа из векторных и растровых изображений.	2	-
Итого:		12	-

4.3. Практические / семинарские занятия

№ п/п	Наименование темы	Объем часов	
		Очная форма	Очно-заочная форма / заочная форма
1 семестр			
1.	Тема 7. Создание векторной иллюстрации на тему «Деревенский пейзаж».	2	-
2.	Тема 8. Создание иллюстрации по книжному произведению	2	-
Раздел 3. Растровый графический редактор Adobe Photoshop			
3.	Тема 9. Программы Adobe Photoshop: состав, интерфейс. Редактирование изображений. Работа с инструментом Штамп. Восстановление и реставрация старых фотографий.	2	-
4.	Тема 10. Работа с панелью инструментов. Понятие слоя. Применение фильтров.	2	-
5.	Тема 11. Создание коллажа с использованием природных текстур.	2	-
6.	Тема 12. Применение заливки и градиента, готовые фигуры.	2	-
7.	Тема 13. Рисование кистью. Создание геометрической композицию в стиле супрематизм.	2	-
8.	Тема 14. Создание иллюстрации по книжному произведению.	2	-
Итого:		16	-

4.5. Лабораторные работы

№ п/п	Наименование темы	Объем часов	
		Очная форма	Очно-заочная форма / заочная форма
1 семестр			
Раздел 4. Применение графических редакторов в художественно-проектной деятельности.			
1.	Тема 15. Разработка рекламной продукции художественно-промышленного изделия в графическом редакторе Adobe Photoshop.	2	-
2.	Тема 15. Разработка рекламной продукции художественно-промышленного изделия в графическом редакторе Adobe Photoshop.	2	-
3.	Тема 16. Разработка афиши персональной	2	-

	выставки в графическом редакторе Corel Draw.		
4.	Тема 16. Разработка афиши персональной выставки в графическом редакторе Corel Draw.	2	-
Итого:		8	-

4.6. Самостоятельная работа студентов

Видами самостоятельной работы являются:

- освоение и изучение тем лекционного курса;
- выполнение самостоятельных семестровых работ.

Самостоятельная работа студентов выполняется с целью наиболее полной проработки раздела дисциплины, что способствует закреплению углублению и обобщению теоретических знаний, развивает творческую инициативу и самостоятельность, повышает интерес к изучению дисциплины и прививает навыки научно-исследовательской работы.

Прием и консультации по темам самостоятельной работы студентов проводится преподавателями, осуществляющими проведение лабораторных, практических и лекционных занятий.

№ п/п	Наименование темы	Вид самостоятельной работы	Объем часов	
			Очная форма	Очно-заочная форма / заочная форма
1 семестр				
Раздел 5. Цифровые технологии в художественно-проектной деятельности				
1.	Традиционные техники разработки, исполнения и подачи проектов и цифровые проектные технологии.	Работа с литературой и интернет-источниками, написание доклада, реферата, разработка презентации.	6	-
2.	Технологии растровой и векторной графики в исполнении художественных проектов.	Работа с литературой и интернет-источниками, написание доклада, реферата, разработка презентации, изучение базовых программных пакетов, компьютерных систем для художественного проектирования.	6	-
3.	Технологии моушн-графики в исполнении художественных проектов.	Работа с литературой и интернет-источниками, написание доклада, реферата, разработка презентации, изучение базовых	6	-

		программных пакетов, компьютерных систем для художественного проектирования.		
4.	Технологии 3D моделирования в исполнении художественных проектов.	Работа с литературой и интернет-источниками, написание доклада, реферата, разработка презентации, изучение базовых программных пакетов, компьютерных систем для художественного проектирования.	6	-
5.	Технологии типографики и верстки в исполнении художественных проектов.	Работа с литературой и интернет-источниками, написание доклада, реферата, разработка презентации, изучение базовых программных пакетов, для художественного проектирования.	6	-
6.	Методы проектирования и верстки цифровых продуктов.	Работа с литературой и интернет-источниками, написание доклада, реферата, разработка презентации.	6	-
Итого:			36	-

4.7. Курсовые работы – Не предусмотрены учебным планом

5. Методическое обеспечение, образовательные технологии.

С целью формирования и развития профессиональных навыков, обучающихся необходимо использовать инновационные образовательные технологии при реализации различных видов аудиторной работы в сочетании с внеаудиторной. Используемые образовательные технологии и методы должны быть направлены на повышение качества подготовки путем развития у студентов способностей к самообразованию и нацелены на активацию и реализацию личностного потенциала.

Преподавание дисциплины ведется с применением следующих видов образовательных технологий:

Лабораторные и практические занятия основываются на практическом освоении студентами научно-теоретических основ деятельности художников декоративно-прикладного искусства, цель которых состоит в превращение знаний в средство для решения учебно-исследовательских задач. По своей

направленности лабораторные занятия делятся на ознакомительные, экспериментальные и поисково-проблемные.

Самостоятельная работа направлена на формирование готовности к самообразованию, создания базы для непрерывного образования, развития созидательной и активной позиции студента. Самостоятельная работа студентов включает работу с учебной литературой, конспектирование и оформление записей по заданной теме (сбор и обработка материала по предварительно поставленной проблеме).

6. Формы контроля освоения учебной дисциплины

Текущая аттестация студентов производится в дискретные временные интервалы преподавателем, ведущим лабораторные и практические занятия, по дисциплине в различных формах: тестирование и просмотры выполненных практических лабораторных и самостоятельных работ.

Промежуточный контроль по результатам освоения дисциплины проходит в форме устного экзамена (включает в себя ответ на теоретические вопросы) и комплексного просмотра, где студенты представляют выполненные работы. На комплексном просмотре выводится итоговая оценка по результатам выполненных творческих работ.

Оценка работ ведется по нескольким направлениям. Рассматривается грамотность решения композиции, графики, функциональности, организация работы. К экзамену допускаются студенты, выполнившие учебный план в полном объеме.

Система оценивания учебных достижений студентов, оценочные средства представлены в фонде оценочных средств к рабочей программе учебной дисциплине (приложении).

Накопительная система оценивания по 100-балльной шкале

Четырехбалльная система оценивания экзамена	100-балльная шкала	Буквенная шкала, соответствующая 100-балльной шкале	Система оценивания зачета
Отлично	90–100	А – отлично – теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов; необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы; все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество их выполнения оценено числом баллов, близким к максимальному	
Хорошо	83–89	В – очень хорошо – теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов; необходимые практические навыки работы с	

		освоенным материалом в основном сформированы; все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество выполнения большинства из них оценено числом баллов, близким к максимальному	Зачтено
Хорошо	75–82	С – хорошо – теоретическое содержание курса освоено полностью; некоторые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы недостаточно; все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество выполнения ни одного из них не оценено минимальным числом баллов, некоторые виды заданий выполнены с ошибками	
Удовлетворительно	63–74	Д – удовлетворительно – теоретическое содержание дисциплины освоено частично, но пробелы не носят существенного характера; необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы; большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий выполнено, некоторые из выполненных заданий, содержат ошибки	
Удовлетворительно	50–62	Е – посредственно – теоретическое содержание курса освоено частично; некоторые практические навыки работы не сформированы, многие предусмотренные программой обучения учебные задания не выполнены либо качество выполнения некоторых из них оценено числом баллов, близким к минимальному	
Неудовлетворительно	21–49	FX – неудовлетворительно – теоретическое содержание курса освоено частично; необходимые практические навыки работы не сформированы; большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий не выполнено либо качество их выполнения оценено числом баллов, близким к минимальному; при дополнительной самостоятельной работе над материалом курса возможно повышение качества выполнения учебных заданий	Не зачтено
Неудовлетворительно	0–20	F – неудовлетворительно – теоретическое содержание курса не освоено; необходимые практические навыки работы	

		не сформированы; все выполненные учебные задания содержат грубые ошибки, дополнительная самостоятельная работа над материалом курса не приведет к какому-либо значимому повышению качества выполнения учебных заданий	
--	--	---	--

7. Учебно-методическое и программно-информационное обеспечение дисциплины

А) основная литература:

1. Божко А.Н., Компьютерная графика / Божко А.Н., Жук Д.М., Маничев В.Б. – М.: Издательство МГТУ им. Н. Э. Баумана, 2007. – 392 с. (Информатика в техническом университете) - ISBN 978-5-7038-3015-4 – Текст: электронный // ЭБС «Консультант студента»: [сайт]. - URL:

<http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785703830154.html>

2. Зинюк О.В. Компьютерные технологии. Ч. 1. Обработка растровых изображений: учебное пособие: в 5 ч. / О. В. Зинюк; Московский гуманитарный ун-т. - Москва: Изд-во Московского гуманитарного ун-та, 2011. – 80 с.

3. Зинюк О.В. Компьютерные технологии. Ч. 2. Обработка векторных изображений: учебное пособие: в 5 ч. / О. В. Зинюк; Московский гуманитарный ун-т. - Москва: Изд-во Московского гуманитарного ун-та, 2011.

4 Лаврентьева А.Н. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов / под ред. А. Н. Лаврентьева. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Издательство Юрайт, 2019 – 208 с.

5. Никитин Г. М. Цифровые технологии обучения в гуманитарных науках: монография / Г. М. Никитин. – Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2022. – 124 с. – ISBN 978-5-4497-1575-3. – Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. – URL: <https://www.iprbookshop.ru/118884.html> (дата обращения: 10.03.2025). – Режим доступа: для авторизир. пользователей. - DOI: <https://doi.org/10.23682/118884>

6 Таранцев И.Г., Компьютерная графика: Учеб. пособие/ Таранцев И.Г. - Новосибирск: РИЦ НГУ, 2017. - 70 с. - ISBN – Текст: электронный // ЭБС «Консультант студента»: [сайт]. - URL: <http://www.studentlibrary.ru/book/ngu004.html>

Б) дополнительная литература:

1. Волкова Е.В. Photoshop CS2. Художественные приемы и профессиональные хитрости / Е.В. Волкова. – СПб.: Питер, 2006. – 252 с: ил.

2. Носкова Т.Н. Социальные медиа и образовательные практики: учебно-методическое пособие / Т. Н. Носкова, Т. Б. Павлова, Е. А. Тумалева [и др.]; под редакцией Т. Н. Носковой. – Санкт-Петербург: РГПУ им. А. И. Герцена,

2021. – 196 с. – ISBN 978-5-8064-3011-4. – Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. – URL: <https://e.lanbook.com/book/252476> (дата обращения: 10.03.2025). – Режим доступа: для авториз. пользователей.

3. Титова Л.Н. Технологии создания и публикации цифровой мультимедийной информации: практикум для СПО/, Е. П. Жилко, Э. И. Дямина, Р. Р. Рамазанова. – 2-е изд. – Саратов: Профобразование, 2024. – 78 с. – ISBN 978-5-4488-1484-6. – Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. – URL: <https://www.iprbookshop.ru/132581.html> (дата обращения: 01.03.2025). – Режим доступа: для авторизир. пользователей

4. Adobe Photoshop CS4 для фотографов (+CD) Ивнинг Мартин: – Изд-во: Русская Редакция, 2009. – 704 с.

5. Adobe Photoshop CS4: справочник по цифровой фотографии Скотт Келби. – Изд-во: Диалектика-Вильямс, 2009. – 480 с.

6. Photoshop для профессионалов. Классическое руководство по цветокоррекции (+ CD-ROM) Маргулис Дэн: – Изд-во: Интелбук, 2007. - 656 с.

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Для проведения занятий по дисциплине «Компьютерные технологии в художественном проектировании» и успешного освоения учебного материала необходимы:

- рабочие места (столы и стулья) по количеству обучающихся;
- наглядные пособия;
- выполненные ранее проекты из методического фонда кафедры;
- периодическая литература;
- примеры выполнения практических, лабораторных работ;
- мультимедийное оборудование;
- компьютер с выходом в интернет.

9. Лист дополнений и изменений

[illegible]