

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное автономное учреждение  
высшего профессионального образования  
"Казанский (Приволжский) федеральный университет"  
Высшая школа искусств им. Салиха Сайдашева



подписано электронно-цифровой подписью

### Программа дисциплины

Формирование индивидуальных художественных компетенций средствами компьютерной графики и дизайна М2.В.1

Направление подготовки: 050100.68 - Педагогическое образование

Профиль подготовки: Компьютерная графика и дизайн

Квалификация выпускника: магистр

Форма обучения: очное

Язык обучения: русский

**Автор(ы):**

Еманова Ю.Г. , Яо М.К.

**Рецензент(ы):**

Салахов Р.Ф.

### **СОГЛАСОВАНО:**

Заведующий(ая) кафедрой: Салахов Р. Ф.

Протокол заседания кафедры No \_\_\_ от "\_\_\_" \_\_\_\_\_ 201\_\_ г

Учебно-методическая комиссия Института филологии и межкультурной коммуникации (высшая школа искусств им. Салиха Сайдашева):

Протокол заседания УМК No \_\_\_ от "\_\_\_" \_\_\_\_\_ 201\_\_ г

Регистрационный No 90246414

Казань  
2014

## Содержание

1. Цели освоения дисциплины
2. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы
3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины /модуля
4. Структура и содержание дисциплины/ модуля
5. Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения
6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов
7. Литература
8. Интернет-ресурсы
9. Материально-техническое обеспечение дисциплины/модуля согласно утвержденному учебному плану

Программу дисциплины разработал(а)(и) доцент, к.н. (доцент) Еманова Ю.Г. кафедра изобразительного искусства и дизайна Высшая школа искусств им.Салиха Сайдашева , Juliana.Emanova@kpfu.ru ; доцент, к.н. (доцент) Яо М.К. кафедра изобразительного искусства и дизайна Высшая школа искусств им.Салиха Сайдашева , Mihail.Yao@kpfu.ru

## 1. Цели освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины "Формирование индивидуальных художественных компетенций средствами компьютерной графики и дизайна" является:

- формирование художественно-ритмического мышления средствами компьютерной графики.

## 2. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы высшего профессионального образования

Данная учебная дисциплина включена в раздел " М2.В.1 Профессиональный" основной образовательной программы 050100.68 Педагогическое образование и относится к вариативной части. Осваивается на 1, 2 курсах, 2, 3, 4 семестры.

Дисциплина "Формирование индивидуальных художественных компетенций средствами компьютерной графики и дизайна" относится к профессиональному циклу обучения и входит в раздел вариативной части. Данная дисциплина имеет логическую и содержательно-методическую взаимосвязь со следующими дисциплинами: "Информационные технологии в профессиональной деятельности", "История изобразительного искусства как фактор профессиональной компетентности дизайнера", "Компьютерный дизайн как интегрирующее средство преподавания художественных дисциплин".

В результате освоения предшествующих дисциплин обучающийся должен владеть базисной информацией, включающей: теоретическое знание компьютерного дизайна; умение грамотно использовать научно-практическую информацию в области компьютерной графики и дизайна; владение основными приёмами компьютерной графики.

Освоение дисциплины "Формирование индивидуальных художественных компетенций средствами компьютерной графики и дизайна" необходимо для последующего изучения дисциплины в структуре ООП магистратуры: "Практика применения компьютерного дизайна в рекламе и массовых коммуникациях" и для научно-исследовательской практики. Дисциплина изучается в 2(10), 3(11), 4 (12) семестрах.

## 3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины /модуля

В результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции:

Шифр компетенции	Расшифровка приобретаемой компетенции
ОК-1 (общекультурные компетенции)	способность совершенствовать и развивать свой общеинтеллектуальный и общекультурный уровень
ОК-2 (общекультурные компетенции)	способность к самостоятельному освоению новых методов исследования, к изменению научного профиля своей профессиональной деятельности
ОПК-2 (профессиональные компетенции)	способностью осуществлять профессиональное и личностное самообразование, проектировать дальнейший образовательный маршрут и профессиональную карьеру
ПК-16 (профессиональные компетенции)	готовность проектировать новое учебное содержание, технологии и конкретные методики обучения

Шифр компетенции	Расшифровка приобретаемой компетенции
ПК-5 (профессиональные компетенции)	способность анализировать результаты научных исследований и применять их при решении конкретных образовательных и исследовательских задач
ПК-8 (профессиональные компетенции)	готовность к разработке и реализации методических моделей, методик, технологий и приемов обучения, к анализу результатов процесса их использования в образовательных заведениях различных типов
СК-1	Свободно владеет профессиональными знаниями в области теории и истории дизайна и компьютерной графики и способен творчески использовать их в своей профессиональной деятельности
СК-4	Свободно владеет современными информационными технологиями, имеет профессиональный опыт работы в различных графических программах
СК-5	Способен к профессиональной творческой деятельности с использованием компьютерной графики в области дизайна

В результате освоения дисциплины студент:

1. должен знать:

- основы композиции;
- основы формообразования;
- принципы создания и стилистику орнаментов;
- принципы создания и классификацию шрифтов;
- теорию компьютерной графики и дизайна, включающую основные сведения о синтезе изображений и обработке визуальной информации.

2. должен уметь:

- формировать субъективные художественные компетенции в сфере графического и декоративно-прикладного искусства и компьютерной графики и дизайна;
- оценивать возможность применения компьютерной графики для конкретного вида дизайна с учётом художественно-эстетических требований.

3. должен владеть:

- основными графическими приёмами компьютерных программ Corel Draw, Sketchup;
- композиционными и колористическими приёмами в области дизайна и компьютерной графики.

4. должен демонстрировать способность и готовность:

- применять полученные знания в профессиональной художественной деятельности.

#### 4. Структура и содержание дисциплины/ модуля

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных(ые) единиц(ы) 180 часа(ов).

Форма промежуточного контроля дисциплины зачет во 2 семестре; зачет в 3 семестре; экзамен в 4 семестре.

Суммарно по дисциплине можно получить 100 баллов, из них текущая работа оценивается в 50 баллов, итоговая форма контроля - в 50 баллов. Минимальное количество для допуска к зачету 28 баллов.

86 баллов и более - "отлично" (отл.);

71-85 баллов - "хорошо" (хор.);

55-70 баллов - "удовлетворительно" (удов.);

54 балла и менее - "неудовлетворительно" (неуд.).

#### 4.1 Структура и содержание аудиторной работы по дисциплине/ модулю Тематический план дисциплины/модуля

N	Раздел Дисциплины/ Модуля	Семестр	Неделя семестра	Виды и часы аудиторной работы, их трудоемкость (в часах)			Текущие формы контроля
				Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	
1.	Тема 1. Разработка орнамента средствами компьютерной графики.	2	1-12	0	0	24	презентация
2.	Тема 2. Разработка шрифта средствами компьютерной графики.	3	1-9	0	0	18	презентация
3.	Тема 3. Разработка дизайна предмета средствами компьютерной графики.	4	1-10	0	0	20	презентация
	Тема . Итоговая форма контроля	2		0	0	0	зачет
	Тема . Итоговая форма контроля	3		0	0	0	зачет
	Тема . Итоговая форма контроля	4		0	0	0	экзамен
	Итого			0	0	62	

#### 4.2 Содержание дисциплины

**Тема 1. Разработка орнамента средствами компьютерной графики.**

**лабораторная работа (24 часа(ов)):**

**Задание:** воспроизведение и интерпретация орнамента. **Цель:** формирование художественно-ритмического мышления средствами компьютерной графики. К числу формальных особенностей орнамента относится декоративная стилизация, плоскостность, органическая связь с несущей орнамент поверхностью, которую он всегда организует, нередко выявляя при этом конструктивную логику предмета. По характеру композиции, орнамент может быть ленточным, центрическим, окаймляющим, геральдическим, заполняющим поверхность или же сочетающим некоторые из этих типов в более сложных комбинациях. Это связано с обусловленной формой декорируемого предмета. По используемым в орнаменте мотивам его делят на: геометрический, состоящий из абстрактных форм (точки, прямые, ломаные, зигзагообразные, сетчато-пересекающиеся линии; круги, ромбы, многогранники, звёзды, кресты, спирали; более сложные специфически орнаментальные мотивы ? меандр и т. п.); растительный, стилизующий листья, цветы, плоды и пр. (лотос, папирус, пальметта, акант и т. д.); зооморфный, или животный, стилизующий фигуры или части фигур реальных или фантастических животных. В качестве мотивов используются также человеческие фигуры ? антропоморфный орнамент, архитектурные фрагменты, оружие, различные знаки и эмблемы (гербы). Особый род орнамента представляют стилизованные надписи на архитектурных сооружениях (например, на среднеазиатских средневековых мечетях) или в книгах (т. н. вязь). Нередки сложные комбинации различных мотивов (геометрических и звериных форм ? т. н. тератология, геометрических и растительных ? арабески). Орнамент различается по регионам: австралийский, арабский, древнегреческий, индийский, кельтский, китайский, монгольский, норвежский, персидский, полинезийский и др.

## **Тема 2. Разработка шрифта средствами компьютерной графики.**

### **лабораторная работа (18 часа(ов)):**

**Задание:** воспроизведение и интерпретация шрифтов. **Цель:** формирование художественно-ритмического мышления средствами компьютерной графики. Шрифты конца XX века в основной массе или копируют, или варьируют старые шрифты, в разработке которых участвовали Альд Мануций, Леонардо Да Винчи, Лука Пачиоли, Альбрехт Дюрер, Клод Гарамон и другие знаменитые художники и графики. В исторической классификации все шрифты делятся по вышеназванным признакам на три типа - Антикву, Египетские, Гротеск. Классификация типографских шрифтов: Текстовые, Титульные, Акцидентные. Классификация шрифтов по ГОСТу. Гарнитуры ? это подгруппы или подклассы шрифтов, одинаковых по рисунку, свойственному той или иной группе, и разных по начертанию и кеглю. В ГОСТе насчитывается около 40 типографских шрифтов, а в практическом обиходе гораздо больше, что позволяет и индивидуализировать и разнообразить шрифтовое оформление периодических изданий. Классификация компьютерных шрифтов. Шрифты Oldstyle Serifs, основанные на латинской традиции XV ? XVII веков, шрифты группы Slab Serifs, шрифты с засечками неопределенной формы Freedom Serifs, беззасечковые San Serifs, декоративные Ornamentals, рукописные Scripts и неподдающиеся определению No Classification. Штриховые (векторные), контурные и алгоритмические. Векторные и растровые шрифты. Классификация шрифтов по назначению. Шрифты делятся по своему назначению и области применения на книжные, рекламные, газетные, плакатно-афишные, декоративные, картографические. Выбор той или иной гарнитуры шрифта определяется самим изданием, его целью и читательским адресом.

## **Тема 3. Разработка дизайна предмета средствами компьютерной графики.**

### **лабораторная работа (20 часа(ов)):**

**Задание:** воспроизведение и интерпретация предмета. **Цель:** формирование художественно-пространственного мышления средствами компьютерной графики. Объекты проектирования: стул, чайник, чашка, столовые приборы, шляпа, упаковка.

### **4.3 Структура и содержание самостоятельной работы дисциплины (модуля)**

N	Раздел Дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды самостоятельной работы студентов	Трудоемкость (в часах)	Формы контроля самостоятельной работы
	Тема 1 Разработка					

орнамента средствами компьютерной графики.

презентации

N	Раздел Дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды самостоятельной работы студентов	Трудоемкость (в часах)	Формы контроля самостоятельной работы
2.	Тема 2. Разработка шрифта средствами компьютерной графики.	3	1-9	подготовка к презентации	18	презентация
3.	Тема 3. Разработка дизайна предмета средствами компьютерной графики.	4	1-10	подготовка к презентации	16	презентация
	Итого				82	

## 5. Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения

### 1 Лекции

Лекции обеспечивают теоретическое изучение дисциплины. На лекциях излагается основное содержание курса, иллюстрируемое конкретными примерами, широко используется зарубежный и отечественный опыт по соответствующей тематике.

Часть лекций проходит с использованием мультимедийных презентаций.

Разбор конкретных ситуаций, лекция-диалог. Лекция с использованием мультимедийных презентаций.

### 2. Практические и семинарские занятия

На практических занятиях (семинарах) разъясняются теоретические положения курса, обучающиеся работают с конкретными ситуациями, овладевают навыками сбора, анализа и обработки информации для принятия самостоятельных решений, навыками подготовки информационных обзоров и аналитических отчетов по соответствующей тематике;

### 3. Лабораторные занятия.

На лабораторных занятиях выполняются творческие задания, обучающиеся работают как индивидуально, так и коллективно над локальным или пролонгированным на несколько занятий проектом. Работа нацелена на поиск креативных решений, формирование умения использовать фактический материал для творческой обработки.

### 4. Самостоятельная работа обучающегося

Студенты получают от преподавателя групповые/индивидуальные задания на самостоятельную работу, которые заключаются: в проработке лекций; знакомстве с видеорядом по теме; изучении творчества и биографий художников, деятельности школ, центров, направлений изобразительного искусства; изучении видов и жанров изобразительного искусства по теме; изучении основной и дополнительной литературы, а также посещения экспозиций ГМИИ РТ, Национальной художественной галереи "Хазине" при ГМИИ РТ, Выставочного Центра "Эрмитаж-Казань" при Государственном историко-архитектурном и художественном музее-заповеднике, Выставочного зала Союза художников России, а также выставок частных картинных галерей - Музея антиквариата ASG и др. Дополнением к изучению литературы является просмотр научно-популярных фильмов по истории изобразительного искусства и дизайна.

Для реализации учебного процесса используются:

- встречи с представителями российских и региональных "дизайн" компаний, музеев, галерей;
- мастер-классы специалистов в области изобразительного искусства, дизайна, компьютерной графики и художественного образования.

## **6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов**

### **Тема 1. Разработка орнамента средствами компьютерной графики.**

презентация , примерные вопросы:

Результатом самостоятельной работы студента по теме "Разработка орнамента средствами компьютерной графики. " является составление электронного альбома, структурированного по разделам дисциплины. Альбом остается в пользовании студента. В альбом включаются аннотации к темам, персоналии (имена мастеров и их работы) и глоссарий с наиболее востребованными понятиями изучаемого курса

### **Тема 2. Разработка шрифта средствами компьютерной графики.**

презентация , примерные вопросы:

Результатом самостоятельной работы студента по теме "Разработка шрифта средствами компьютерной графики. " является составление электронного альбома, структурированного по разделам дисциплины. Альбом остается в пользовании студента. В альбом включаются аннотации к темам, персоналии (имена мастеров и их работы) и глоссарий с наиболее востребованными понятиями изучаемого курса

### **Тема 3. Разработка дизайна предмета средствами компьютерной графики.**

презентация , примерные вопросы:

Результатом самостоятельной работы студента по теме "Разработка дизайна предмета средствами компьютерной графики. " является составление электронного альбома, структурированного по разделам дисциплины. Альбом остается в пользовании студента. В альбом включаются аннотации к темам, персоналии (имена мастеров и их работы) и глоссарий с наиболее востребованными понятиями изучаемого курса

### **Тема . Итоговая форма контроля**

### **Тема . Итоговая форма контроля**

### **Тема . Итоговая форма контроля**

Примерные вопросы к зачету и экзамену:

Тематика рефератов:

1. История компьютерной графики;
2. Научная компьютерная графика;
3. Иллюстративная компьютерная графика;
4. Конструкторская компьютерная графика;
5. Художественная и рекламная графика средствами компьютерных технологий;
6. Компьютерная анимация;
7. Графический дизайн средствами компьютерных технологий;
8. Рекламный дизайн средствами компьютерной графики;
9. Цвет в компьютерной графике;
10. Области применения компьютерной графики.
11. Типы и виды орнамента.
12. Региональная специфика орнамента.
13. Типы и виды шрифтов.
14. История шрифтов.
15. Принципы формирования шрифтов.
16. Предметное моделирование и стиль.



Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе "ZNANIUM.COM", доступ к которой предоставлен студентам. ЭБС "ZNANIUM.COM" содержит произведения крупнейших российских учёных, руководителей государственных органов, преподавателей ведущих вузов страны, высококвалифицированных специалистов в различных сферах бизнеса. Фонд библиотеки сформирован с учетом всех изменений образовательных стандартов и включает учебники, учебные пособия, УМК, монографии, авторефераты, диссертации, энциклопедии, словари и справочники, законодательно-нормативные документы, специальные периодические издания и издания, выпускаемые издательствами вузов. В настоящее время ЭБС ZNANIUM.COM соответствует всем требованиям федеральных государственных образовательных стандартов высшего профессионального образования (ФГОС ВПО) нового поколения.

Компьютерный класс, представляющий собой рабочее место преподавателя и не менее 15 рабочих мест студентов, включающих компьютерный стол, стул, персональный компьютер, лицензионное программное обеспечение. Каждый компьютер имеет широкополосный доступ в сеть Интернет. Все компьютеры подключены к корпоративной компьютерной сети КФУ и находятся в едином домене.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВПО и учебным планом по направлению 050100.68 "Педагогическое образование" и магистерской программе Компьютерная графика и дизайн .

Автор(ы):

Еманова Ю.Г. \_\_\_\_\_

Яо М.К. \_\_\_\_\_

"\_\_" \_\_\_\_\_ 201\_\_ г.

Рецензент(ы):

Салахов Р.Ф. \_\_\_\_\_

"\_\_" \_\_\_\_\_ 201\_\_ г.