

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор, проректор по
УР

_____ А.Е. Рудин

« 21 » февраля 2023 года

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.ДВ.02.01 Искусство комикса

Учебный план: 2023-2024 54.05.03 ИГД Графика ОО №3-1-74.plx

Кафедра: **8** Графического дизайна в арт-пространстве

Направление подготовки:
(специальность) 54.05.03 Графика

Профиль подготовки: 54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной
(специализация) графики"

Уровень образования: специалитет

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактн ая работа	Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Практ. занятия				
9	УП	68	39,75	0,25	3	Зачет
	РПД	68	39,75	0,25	3	
Итого	УП	68	39,75	0,25	3	
	РПД	68	39,75	0,25	3	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.05.03 Графика, утверждённым приказом Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1013

Составитель (и):

Доцент

Кузнецова Марина
Рудольфовна

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой графического дизайна в арт-пространстве

Кузнецова Марина
Рудольфовна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

Кузнецова Марина
Рудольфовна

Методический отдел: Макаренко С.В.

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Сформировать компетенции обучающихся в области искусства комикса.

1.2 Задачи дисциплины:

1. Показать выразительные особенности и специфику создания комиксов.
2. Обучить построению сценария и раскадровки рисованных историй.
3. Привить навыки работы различными художественными материалами для создания полноценного комикса.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

Живопись

Рисунок

Скульптура и пластическое моделирование

Драматургия и режиссура компьютерных игр

Концепция разработки компьютерной игры

Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей

Пластическая анатомия в игровой графике

Компьютерные технологии в игровой графике

Композиция в графике

Перспектива в игровой графике

Основы композиции

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-1: Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования в сфере анимации и компьютерной графики

Знать: историю зарождения комиксов, основные типы сюжетов и структуру создания сценария и раскадровки, специфику создания комиксов, роль комикса в общемировой культуре кинематографа, основные правила рисования персонажей, типажей, виды героев специфику работы творческих союзов и объединений.

Уметь: подбирать необходимую информацию по созданию комикса на высоком художественном уровне, соответственно необходимым этапам организации панелей комикса, искать и находить референсы и аналоги. Изучать и применять принципы и приемы создания рисованных историй, продумать этапы организации панелей комикса

Владеть: исследовательскими навыками в области истории и развития комикса; навыками анатомического построения фигуры, в том числе в различных ракурсах, и быстрого рисования различными художественными материалами.

3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа	СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля	
		Пр. (часы)				
Раздел 1. Основные исторические и художественно-технологические аспекты комикса	9				О	
Тема 1. История, жанр и классификация комикса.		5	3	ГД		
Тема 2. Портрет потребителя на отечественном и зарубежном рынках		5	3	ГД		
Тема 3. Скетчинг – быстрое рисование как основа профессиональной деятельности художников комикса		5	3	ГД		
Раздел 2. Подготовка и этапы создания комикса					О	
Тема 4. Этапы создания комикса.		5	3	ГД		
Тема 5. Технологические особенности работы над созданием комикса. Организационная подготовка. Создание различных папок для хранения и структурирования материала.		5	3	ГД		
Тема 6. Последовательность работы над комиксом. Идея- сюжет и концепция – сценарий.		5	3	ГД		
Раздел 3. Технология создания комикса средствами компьютерной графики					КПр,О	
Тема 7. Сюжетная линия комикса. Завязка, столкновение, развязка		5	3	ГД		
Тема 8. Разработка персонажей (анализ героя: пол, возраст, поведение, эмоции, мысли, привычки)		5	3	ГД		
Тема 9. Сценарий и раскадровка. Формат страницы и композиция листа		5	3	ГД		
Раздел 4. Внутреннее пространство комикса.					КПр	
Тема 10. Текстовые блоки в пространстве листа. Диалоговые пузыри, их расположение		5	3	ГД		
Тема 11. Лайн арт комикса.		5	3	ГД		
Тема 12. Заключительный этап. Оформление комикса и его подача.		13	6,75	ГД		
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)			68	39,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)			0,25			
Всего контактная работа и СР по дисциплине			68,25	39,75		

4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
ПК-1	Объясняет специфику и историю зарождения комиксов, роль комикса в общемировой культуре, основные типы сюжетов и структуру создания сценария и раскадровки, основные правила рисования персонажей, типажей, виды героев; Создает комикс на высоком художественном уровне, соответственно необходимым этапам организации панелей комикса; применяет принципы и приемы создания рисованных историй; Разрабатывает сценарий комикса и отрисовывает все сцены и персонажей в намеченной стилистике и цветовой гамме; создает анатомически построенную фигуру, в том числе в различных ракурсах, быстро создает рисунки с натуры и по воображению, работы различными художественными материалами, а также в графических редакторах.	Вопросы для устного собеседования Практико-ориентированные задания

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
Зачтено	Все заданные вопросы отражены в эскизах и итоговой творческой работе в необходимой полноте и с требуемым качеством. Ошибки отсутствуют. Самостоятельная работа проведена в достаточном объеме, но ограничивается только основными рекомендованными источниками информации. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
Не зачтено	Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления работы. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	

5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

5.2.1 Перечень контрольных вопросов

№ п/п	Формулировки вопросов
Семестр 9	
1	Назвать автора, страну и год происхождения первого комикса.
2	Дать определение понятию "комикс"
3	Рассказать о классификации комиксов.
4	Роль комикса в индустрии компьютерных игр
5	Материалы и техники создания комикса
6	Назвать отличия комикса от иллюстрированного литературного произведения.
7	Проанализировать популярность комикса в современном мире.

5.2.2 Типовые тестовые задания

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

2. Выполнить скетчинг сцен комикса на заданную тему. Создать серию быстрых набросков в поиске стилистики наиболее выразительной для выбранной темы комикса (6 шт.)
3. Завершить подготовительный этап создания комикса. Создать папки на рабочем столе с подбором референций
4. Разработать сюжет с определением концепции и написать краткий сценария комикса.
5. Отработать ключевые сцены: завязку, столкновение, развязку. Раскадровка основных сцен (3 шт)
6. Отрисовать персонажи с разных точек, в том числе в ракурсе. Серия набросков главного персонажа (6шт.)
7. Создать черновую раскадровку с определением композиции в листе и места для типографики.
9. Параллельно проработать композицию одного разворота с типографикой (диалогового пузыря)
10. Создать и презентовать окончательный лайн-арт проекта с проработкой деталей и колористического решения. (6 страниц ф. А-4)

5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

К зачету допускаются обучающиеся, выполнившие все задания и имеющие посещаемость не менее 70 %

5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная Письменная Компьютерное тестирование Иная +

5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Промежуточная аттестация проходит в форме обхода и обсуждения выполненных работ.

Зачет проходит в форме обхода результатов всех стадий выполнения проекта и подведения итогов по проведенной творческой работе и ответов на вопросы.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				
Головкин, С. Б.	Дизайн деловых периодических изданий	Москва: ЮНИТИ-ДАНА	2017	https://www.iprbooks.hop.ru/83031.html
Кузнецова М. Р.	Техники графики и принципы современного дизайна	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017892
Кузнецова, М. Р.	Техники графики и принципы современного дизайна	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2017	https://www.iprbooks.hop.ru/102687.html
Кузнецова, М. Р.	Техники графики и принципы современного дизайна. Техники графики мягкими материалами. Техника линейной графики	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2019	http://www.iprbookshop.ru/102686.html
Кузнецова, М. Р.	Техники графики и принципы современного дизайна. Техники графики мягкими материалами. Техника линейной графики	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2019	https://www.iprbooks.hop.ru/102686.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				

Полозова А. И., Белая А. В., Юрьев Н. Г.	Графика в композиции	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3662
Ткаченко Л.А.	Цветная графика. Монотипия и воскография	СПб.: СПбГУПТД	2015	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2825
Медведева А. А.	Компьютерная графика и дизайн	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=201757
Киргизов Ю. В.	Книжная графика и иллюстрация	СПб.: СПбГУПТД	2014	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=1957
Байч О. С.	Анимационная графика	СПб.: СПбГУПТД	2015	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2739
Мешков М. М.	Графика в композиции	СПб.: СПбГУПТД	2019	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019234
Мешков М. М.	Станковая графика	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020191
Гамаюнов П. П.	Станковая графика	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017340
Кравцов Д. В.	Спецрисунок и художественная графика. Рисунок с натуры и декоративно-стилизованное изображение в черно-белой графике	СПб.: СПбГУПТД	2018	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2018206

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Русский музей [Электронный ресурс]. URL: <http://rusmuseum.ru>

Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iprbookshop.ru>

Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД [Электронный ресурс]. URL: <http://publish.sutd.ru>

Дистанционные информационные технологии СПбГУПТД. [Электронный ресурс]. URL: <http://edu.sutd.ru/moodle/>

Государственный Эрмитаж [Электронный ресурс]. URL: <https://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/?lng=ru/>

Центральный выставочный зал "Манеж" [Электронный ресурс]. URL: <https://manege.spb.ru/>

Электронный каталог Фундаментальной библиотеки СПбГУПТД. [Электронный ресурс]. URL: <http://librarv.sutd.ru/>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

Microsoft Office Professional

Microsoft Windows

6.4 Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Аудитория	Оснащение
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду