

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор, проректор по
УР

_____ А.Е. Рудин

« 28 » июня _____ 2022 года

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.ДВ.02.02 Графика в композиции

Учебный план: 2022-2023 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)	Контактная работа Практ. занятия	Сам. работа	Контроль, час.	Трудоёмкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
9	УП	68	39,75	0,25	Зачет
	РПД	68	39,75	0,25	
Итого	УП	68	39,75	0,25	
	РПД	68	39,75	0,25	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.05.03 Графика, утверждённым приказом Министерства образования и науки Российской Федерации 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 обучающегося в области графических приемов в композиции

1.2 Задачи дисциплины:

1. Изучение искусства графики техник и различных композиционных приемов и их выразительных особенностей с целью расширения и усиления творческого потенциала у художников гейм-индустрии

2. Изучение и освоение на практике принципов композиционного построения и методов графического решения различных задач дизайн-проектирования

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

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

Перспектива в игровой графике

Рисунок

Основы композиции

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Знать: теории и технологии обучения творчеству, воспитания и духовно - нравственного развития личности, сопровождающие педагогический процесс. Техники выполнения композиции в смежных с ней дисциплинах.

Уметь: системно анализировать и выбирать воспитательные и образовательные концепции. Выделять и применять наиболее выразительные техники и технологии графической композиции, отвечающие содержанию заданной композиции.

Владеть: навыками активизации творческих способностей, навыками работы с историческим художественным наследием изобразительного искусства, для поиска и формирования выразительного композиционного и графического решения

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. Выразительные особенности линейной графики в построении композиции	9				КПр,ДЗ
Тема 1. Изучение выразительных особенностей линейной графики на примерах образцов графического искусства (японская гравюра, художники стиля Модерн, Обри Бердслей и др.		12		ГД	
Тема 2. Линейная графика как изобразительное средство композиции. Законы статики и динамики в линейной композиции		12		ГД	
Тема 3. Изучение выразительных особенностей силуэта. Противопоставление и равновесие черного и белого пятен в графическом листе.			9	ГД	
Раздел 2. Выразительные особенности тональной графики и распределение тона в композиции					КПр,ДЗ
Тема 4. Тональная графика как изобразительное средство композиции. Законы статики и динамики в тональной композиции		20		ГД	
Тема 5. применение на практике выразительных особенностей тональной графики в создании графической композиции			20,75	ГД	
Раздел 3. Законы композиции в игровой графике					КПр,ДЗ
Тема 6. Изучение законов композиционного построения и организации в дизайне игрового экранного пространства.		24		ГД	
Тема 7. Композиционное и стилистическое единство графического языка			10	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 теоретическое и практическое применение графических техник при создании анимации и графики компьютерных игр, средства художественной выразительности различных графических техник; Создает творческий проект, используя базовый набор графических техник, на основе знания законов и средств композиции, а также выразительных особенностей каждой техники для решения конкретных задач; Ориентируется в различных графических приемах, техниках и технологиях анимации и графики для успешной реализации творческого проекта от идеи до логического завершения.	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	Обучающийся своевременно выполнил практико-ориентированные задания в соответствии с требованиями, предлагая разнообразные варианты эскизов. Продемонстрировал высокий уровень знаний и навыков. Показал отличное владение техниками и приемами в графике. Студент, обладая высоким уровнем организации работы, соблюдал все сроки по выполнению поставленных задач, нашел выразительные композиционные решения, раскрыл свой творческий потенциал, критически мыслит и проявил инициативу в работе над самостоятельными заданиями с разными источниками информации. Качество исполнения всех этапов задания полностью соответствует всем требованиям. Обучающийся дал полный развернутый ответ на устный вопрос.	
Не зачтено	Обучающийся не выполнил или выполнил частично практико-ориентированные задания, в ходе обучения, нарушал сроки выполнения заданий. Допустил существенные ошибки в своих работах: в построении тонально-цветовых отношений, в композиционном и колористическом построении. Качество оформления работ имеет также существенные ошибки. В процессе обучения студент систематически пропускал занятия, на устный вопрос ответил с ошибками в формулировках терминов и понятий.	

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	Перечислить технические возможности и средства программного обеспечения для воплощения художественного замысла визуального контента компьютерной игры

2	Какова роль графического языка в формировании стиля и атмосферы компьютерной игры (привести примеры различных стилистических решений в игровой индустрии)
3	Каковы особенности создания графической композиции на основе живой модели
4	Описать этапы работы над созданием композиции графического листа
5	Каковы выразительные возможности мягкого материала (уголь, сангина, соус)
6	Какова роль силуэта в графике. (Привести пример из истории искусства)
7	Какова роль линии в графическом искусстве
8	Назвать мастеров графики русского искусства (в том числе – советского периода)
9	Назвать мастеров графики западно - европейского искусства
10	Перечислить максимально точно: графические материалы, технические средства графики, а также графические приемы

5.2.2 Типовые тестовые задания

не предусмотрено

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

1. Выполнить в материале копию с одной из классических гравюр японских художников (Хокусай), изучая выразительные возможности линейной графики. Ф.А-4, Материал - тушь, перо.

2. Выполнить в материале две графические композиции: статичную и динамичную, используя выразительные средства линейного рисунка. Ф.А-4, 2 шт.

3. Выполнить черно-белую композицию «контр-ажур», основанную на выразительных средствах пятна, линии и силуэта. (Силуэт фигуры на фоне окна, ночной пейзаж, освещенный лунным светом) Материал – тушь, перо, кисть Ф.А-4.

4. Выполнить мягкими материалами тональный рисунок на тему: «Пейзаж фантастической локации», используя композиционные законы статики и динамики

Материал – соус, сангина, ретушь, ф.А-3.

5. Выполнить в материале зимний городской пейзаж, используя градации серого цвета для передачи настроения, состояния и разных планов в композиции. Материал – гуашь белая и черная, бумага ф. А-3.

6. Выполнить вариант компоновки локации в графическом редакторе Adobe Photoshop по всем законам композиции. Тема: «Урбанистический пейзаж».

7. Создать экранную версию композиции промо-арта в графическом редакторе Adobe Photoshop в этническом стиле на тему «Русский богатырь».

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»

До зачета допускается обучающийся, имеющий не менее 70% посещения занятий и выполнивший все практико-ориентированные задания

5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная Письменная Компьютерное тестирование Иная

5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Зачет проводится в форме просмотра выполненных практических и творческих заданий, коллегиально преподавателями кафедры и заведующим кафедрой. После зачета студенту задается теоретический вопрос по выполненным практико-ориентированным заданиям, в соответствии с показателями оценивания компетенций.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				
Южаков М. А.	Компьютерная графика и дизайн. Основы растровой графики	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3408

Лавренко, Г. Б.	Композиция изданий	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2017	http://www.iprbookshop.ru/102630.html
Кузнецова М. Р.	Печатная графика	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2016503
Храмова, М. В.	Декоративные приёмы и техники исполнения в графических композициях	Астрахань: Астраханский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ	2019	http://www.iprbookshop.ru/93077.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Кузнецова М. Р.	Композиция в графике	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017279
Мешков М. М.	Графика в композиции	СПб.: СПбГУПТД	2019	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019234
Нуримов С. Е.	Специальная композиция	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017335
Гамаюнов П. П., Харечко М. Ю., Полозова А. И.	Композиция	СПб.: СПбГУПТД	2018	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2018362
Натус Н. И.	Дизайн-проектирование. Справочно-информационные материалы (композиция, макетирование, современные тенденции в искусстве)	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2018	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2018396
Морозова М. Б.	Композиция в графике	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020372
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
Дромова Н. А., Васильев А. В.	Общая композиция. Практические занятия	СПб.: СПбГУПТД	2018	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2018138
Синявская К. В., Тарасова Д. Я.	Рисунок, живопись и художественно-графическая композиция. Контрольная работа 2	СПб.: СПбГУПТД	2018	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2018259

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://library.sutd.ru/>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional
 Microsoft Windows

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

Для проведения практических занятий по дисциплине Композиция в графике необходимы: учебная аудитория для проведения практических занятий со специализированной мебелью (мольберты, столы);

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