

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор, проректор
по УР
_____ А.Е. Рудин

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.ДВ.02.02 Графика в композиции

Учебный план: 2025-2026 54.05.03 ИГД Графика ОО №3-1-74plx

Кафедра: 8 Графического дизайна в арт-пространстве

Направление подготовки:
(специальность) 54.05.03 Графика

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

Уровень образования: специалитет

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактн ая	Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации	
	9	УП	64	43,75	0,25	3	
		РПД	64	43,75	0,25	3	
Итого		УП	64	43,75	0,25	3	
		РПД	64	43,75	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:

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.)		8		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					
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			24,75	ГД	
Раздел 3. Законы композиции в игровой графике	24				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 компьютерной игры.			10	ГД	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		64	43,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)			0,25		
Всего контактная работа и СР по дисциплине		64,25	43,75		

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	<p>Объясняет теоретическое и практическое применение графических техник при создании анимации и графики компьютерных игр, средства художественной выразительности различных графических техник;</p> <p>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;</p> <p>Ориентируется в различных графических приемах, техниках и технологиях анимации и графики для успешной реализации творческого проекта от идеи до логического завершения.</p>	<p>Вопросы для устного собеседования</p> <p>Практико-ориентированные задания</p>

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
Зачтено	<p>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 мыслил 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.</p>	
Не зачтено	<p>Обучающийся не выполнил или выполнил частично практико-ориентированные задания, в ходе обучения, нарушая 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.</p>	

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
11	Перечислить технические возможности и средства программного обеспечения для воплощения художественного замысла визуального контента компьютерной игры
12	Какова роль графического языка в формировании стиля и атмосферы компьютерной игры (привести примеры различных стилистических решений в игровой индустрии)
13	Каковы особенности создания графической композиции на основе живой модели
14	Описать этапы работы над созданием композиции графического листа
15	Каковы выразительные возможности мягкого материала (уголь, сангина, соус)
16	Какова роль силуэта в графике.(Привести пример из истории искусства)
17	Какова роль линии в графическом искусстве
18	Назвать мастеров графики русского искусства (в том числе – советского периода)
19	Назвать мастеров графики западно - европейского искусства
20	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-ориентированных заданиям 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				
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
Лавренко, Г. Б.	Композиция изданий	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный промышленных технологий и дизайна	2017	http://www.iprbookshop.ru/102630.html
Пигулевский, В. О.	Графика малых форм	Москва: Ай Пи Ар Медиа	2024	https://www.iprbooks hop.ru/136252.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Мешков М. М.	Графика в композиции	СПб.: СПбГУПТД	2019	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019234
Кузнецова М. Р.	Композиция в графике	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017279
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
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
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
-------------	--	---------------------------	------	---

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