

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

ФТД.01

Композиция в графике

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
		Практ. занятия				
2	УП	34	37,75	0,25	2	Зачет
	РПД	34	37,75	0,25	2	
Итого	УП	34	37,75	0,25	2	
	РПД	34	37,75	0,25	2	

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 композиции в графике

1.2 Задачи дисциплины:

1. Изучение различных графических техник и 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

УК-2: Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла

Знать: этапы и особенности создания и разработки проекта в области графического дизайна, специфику и выразительные особенности различных композиционных решений для конкретных задач.

Уметь: решать различные композиционные и пластические задачи для реализации дизайн - проекта с учетом художественно - исторического анализа подобных проектов, осуществлять все стадии разработки проекта от замысла до конкретной реализации

Владеть: методиками разработки различных графических и композиционных решений дизайн-проекта

ПК-3: Способен создавать эстетически значимый, художественный визуальный контент графики и анимации компьютерных игр

Знать: основные технические и композиционные приемы в графике, принципы и законы построения композиции в листе, исторические и эстетические аспекты развития графического искусства

Уметь: ориентироваться в современных тенденциях графического искусства; применять классические композиционные приемы в современном графическом дизайне и компьютерной графике; проводить анализ современного графического искусства Европы и России.

Владеть: навыками композиционного построения, работы в различных техниках и материалах по созданию эстетически значимого визуального контента компьютерной игры

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. Линейная графика	2				КПр,ДЗ
Тема 1. Изучение выразительных особенностей линейной графики на примерах образцов графического искусства (японская гравюра, художники стиля Модерн, Обри Бердслей и др.)		4		ГД	
Тема 2. Линейная графика как изобразительное средство композиции. Законы статики и динамики в линейной композиции		4		ГД	
Тема 3. Изучение выразительных особенностей силуэта. Противопоставление и равновесие черного и белого пятен в графическом листе.			8	ГД	
Раздел 2. Тональная графика					
Тема 4. Тональная графика как изобразительное средство композиции. Законы статики и динамики в тональной композиции		8		ГД	
Тема 5. применение на практике выразительных особенностей тональной графики в создании графической композиции			19,75	ГД	
Раздел 3. Композиция в игровой графике					
Тема 6. Изучение законов композиционного построения и организации в дизайне игрового экранного пространства.		18		ГД	
Тема 7. Композиционное и стилистическое единство графического языка компьютерной игры.			10	ГД	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		34	37,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
Всего контактная работа и СР по дисциплине		34,25	37,75		

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-3	Объясняет различия графических техник и приемов, их	Вопросы для устного

	<p>выразительные и особенности. Принципы применения композиционных законов в графическом искусстве; Анализирует современные тенденции в станковой графике и визуальном искусстве, компьютерной и игровой графике, и применение различных графических техник в зависимости от поставленной задачи; Проводит сравнительный анализ исторических и эстетических аспектов развития отечественного и зарубежного графического искусства; Создает графические композиции с применением классических композиционных приемов и законов композиции, а также элементы графического контента для игровой графики.</p>	<p>собеседования. Практико-ориентированные задания.</p>
УК-2	<p>Рассказывает методику создания проекта в области игровой графики, а также специфику выбора стилистического решения для конкретной игровой локации; Осуществляет подбор необходимых аналогов в мире графического и игрового искусства для воплощения идеи собственного авторского проекта; Осуществляет все стадии разработки проекта визуального контента компьютерной игры от замысла до конкретной реализации с применением методик различных графических и композиционных решений.</p>	<p>Вопросы для устного собеседования. 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, нарушил 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 2	
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)

Условия типовых практико-ориентированных заданий (задач, кейсов)

Семестр 2

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»

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
Южаков М. А.	Компьютерная графика и дизайн. Основы растровой графики	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3408
Кузнецова М. Р.	Печатная графика	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2016503
Кузнецова М. Р.	Художественные техники и материалы эстампа	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2024	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2024179
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
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
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
Кузнецова М. Р.	Композиция в графике	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017279
Морозова М. Б.	Композиция в графике	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020372
Мешков М. М.	Графика в композиции	СПб.: СПбГУПТД	2019	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019234
Дромова Н. А., Васильев А. В.	Общая композиция. Практические занятия	СПб.: СПбГУПТД	2018	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2018138
Гамаюнов П. П., Харечко М. Ю., Полозова А. И.	Композиция	СПб.: СПбГУПТД	2018	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2018362
Нуриков С. Е.	Специальная композиция	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017335

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.heritagemuseum.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

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