

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.03.01 Искусство скетчинга

Учебный план: 2026-2027 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:
(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)		Контактная Практ. занятия	Сам. работа	Контроль, час.	Трудовой мощность, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
10	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:

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Сформировать компетенции обучающихся в области свободного рисунка с натуры и по представлению для решения творческих и профессиональных задач в области игровой и анимационной индустрии

1.2 Задачи дисциплины:

- Рассмотреть принципы, методы и техники подачи художественно-творческого замысла дизайн-проекта по разработке графического дизайна компьютерных игр, с помощью скетчинга.
- Показать возможности применения различных техник скетчинга при поиске образа и стилистики в художественно-творческом проектировании.
- Сформировать умения создавать за короткий период времени художественный образ в рисунке на основе решения технических и творческих задач. Сформировать навыки передачи объёма, формы, материальности, образности в быстром наброске

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

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

Искусство комикса
Скульптура и пластическое моделирование
Драматургия и режиссура компьютерных игр
Концепция разработки компьютерной игры
Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей
Композиция в графике
Перспектива в игровой графике
Учебная практика (ознакомительная практика)
Рисунок

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-3: Способен создавать эстетически значимый, художественный визуальный контент графики и анимации компьютерных игр
Знать: терминологию, понятия и задачи скетчинга, как основы для быстрого рисования и воплощения идеи на бумаге концепт-художником; материалы для скетчинга и основные понятия: композиция, тон, линия, пропорции, светотень, перспектива, ракурс и т.д.
Уметь: фиксировать первые впечатления за короткий интервал времени, формировать умения создавать художественный образ в рисунке на основе решения технических и творческих задач, развивающих наблюдательность и зрительную память. передать изображаемый объект на плоскости листа в условном пространстве, понимать трехмерную форму в двухмерном пространстве листа, используя различные графические средства.
Владеть: – навыками композиционного мышления, быстрого рисования линией, штрихом, пятном, в линейном и живописном скетче, навыками передачи фактуры, текстуры, пространства, объема, освещения, формы, пропорций и цвета предмета с выявлением

3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контакт ная работа	СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля
		Пр. (часы)			
Раздел 1. Скетчинг с натуры и рисование по представлению- единый процесс изучения формы, основа будущей профессии в создании игрового мира	10				3
Тема 1. Краткий исторический обзор искусства скетчинга, как основы реалистического рисования с натуры и по представлению. Развитие творческого мышления на практике живого рисования. Эскизирование с натуры в классе. Создание быстрых набросков одногруппников.		16	9	ГД	
Тема 2. Восприятие, наблюдение и композиционный замысел – основа успеха быстрого рисунка. Скетчинг различных интерьеров и экстерьеров, создание быстрых зарисовок различных тематических сцен на основе наблюдения в определенной стилистике. Скетчинг, как основа будущей профессии в создании локаций, среды и окружения для компьютерных игр.		16	9	ГД	
Раздел 2. Скетчинг по памяти и воображению- тренировка и накопление визуальной информации - необходимый процесс профессионального становления художника-аниматора					КПр
Тема 3. Избирательная память и её тренировка. Скетчинг натюрморта с разных точек зрения по воображению в различных ракурсах. Создание стилизации натюрмортов в разных ракурсах и с различным цветовым решением по памяти и по воображению.		16	9	ГД	
Тема 4. Влияние замысла рисунка на выбор изобразительных средств и материал. Скетчинг человеческой фигуры с натуры и по воображению различными графическими техниками, передача эмоций и настроения в зависимости от выбранного материала. Созданием композиций с человеческими фигурами в разных ракурсах и разной эмоциональной окраской. Накопление визуальной информации для свободного владения профессиональным инструментарием.		20	12,75	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-3	Раскрывает основные виды скетчинга, теоретические и практические основы создания объемной, плоскостной и декоративной композиции на основе изучения объектов окружающего мира Передает изображаемый объект на плоскости листа в условном пространстве, передает трехмерную форму в двумерном пространстве листа, используя различные графические средства, рисует интерьерные и архитектурные скетчи, создает анималистические и портретные рисунки с передачей их эмоционального состояния Создает различными изобразительными материалами набросков, зарисовок, эскизов с натуры и по воображению, основанных на аналитическом отношении к натурным наблюдениям и внимательном изучении окружающего мира	Вопросы для устного собеседования Практико-ориентированные задания Практико-ориентированные задания

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
Зачтено	Работа выполнена в соответствии с заданием. Имеются отдельные несущественные ошибки или отступления от правил оформления работы, ответ на вопрос. Посещаемость - более 70% Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
Не зачтено	Содержание работы полностью не соответствует заданию, в ответе много неточностей. Посещаемость менее 70% 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 10	
1	Назвать концепт-художников современной игровой индустрии.
2	Скетчинг и комикс - как они взаимодействуют?
3	Исторические аспекты возникновения скетчинга как самостоятельного искусства.
4	Материалы и техники, применяемые в искусстве скетчинга. Классика и современность.
5	Роль скетчинга в творчестве художника-аниматора
6	Перечислить основные задачи скетчинга.

5.2.2 Типовые тестовые задания

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

1. Создать серию быстрых зарисовок с натуры карандашом - 10 шт., ф.А-4.
2. Создать быстрый рисунок экстерьера графическими материалами (тушь, перо, линер), ф А-4
3. Создать серию быстрых рисунков различных интерьеров и экстерьеров по памяти - 5 шт., создать рисунки различных тематических сцен на основе наблюдения - 5шт.
4. Нарисовать натюрморт с разных точек зрения - 3шт., и фигуру по воображению в различных ракурсах - 3 шт.
5. Выполнить рисунок человеческой фигуры с натуры и по воображению различными графическими техниками, передача эмоций и настроения в зависимости от выбранного материала
6. Выполнить быстрый тональный рисунок обнаженной модели в интерьере (материалы: тушь, перо или маркер)
7. Выполнить эскизы многофигурной композиции с разным тонально-живописным решением.
8. Выполнить рисунок локации игрового мира с передачей стилистики по заданной теме.

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 допускается студент, выполнивший все практико-ориентированные задания и имеющий не менее 70% посещения занятий.

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 обхода представленных, выполненных в течение семестра творческих заданий. Студенту задаются вопросы по выполненным творческим 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				
Ющенко, О. В.	Наброски. Изображение фигуры человека в дизайн-проектировании костюма	Омск: Омский государственный технический университет	2019	http://www.iprbookshop.ru/115431.html
Ющенко, О. В.	Наброски. Изображение фигуры человека в дизайн-проектировании костюма	Омск: Омский государственный технический университет	2019	https://www.iprbookshop.ru/115431.html
Дружинкина Н. Г.	Рисунок	СПб.: СПбГУПТД	2019	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=201916
Моисеева, Т. Н.	Специальный рисунок. Предметное пространство	Москва: Ай Пи Ар Медиа	2023	https://www.iprbookshop.ru/128997.html
Бабияк, В. В.	Рисунок в технике сангины	Санкт-Петербург: Издательство РГПУ им. А. И. Герцена	2023	https://www.iprbookshop.ru/137268.html
Приказчикова, Н. П.	Архитектурный рисунок	Астрахань: Астраханский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ	2022	https://www.iprbookshop.ru/123430.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				

Корабельникова М. А., Резинкина Л. В.	Этюдирование. Мастер-класс «Акварельный скетчинг как первоначальный опыт для профессии»	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=202025
Мешков М. М.	Академический рисунок. Рисование натюрморта из бытовых предметов	СПб.: СПбГУПТД	2018	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2018401

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

Microsoft Office Professional

Microsoft Windows

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

Учебная аудитория для проведения практических занятий, оснащенная специализированной мебелью: мольбертами, софитами, табуретами.