

Автономная некоммерческая организация высшего образования  
**«Поволжский православный институт имени Святителя Алексия,  
митрополита Московского»**

Кафедра изобразительного искусства

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце: АНО ВО "Поволжский православный институт"  
ФИО: Лескин Дмитрий Юрьевич  
Должность: Ректор  
Срок действия: с 01.01.2021 по 31.12.2025  
Уникальный программный ключ:  
as4das5d4as65d7485as4fd2as4f65as4f6574as854f5as465f42zx41f8a5s7f51as65f4

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

**КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА**

Направление подготовки: **44.03.01 Педагогическое образование**

Направленность (профиль) **Изобразительное искусство**

Квалификация выпускника **бакалавр**

Тольятти  
2019

Рабочая программа дисциплины разработана на основании федерального государственного образовательного стандарта высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование, утвержденного приказом Минобрнауки России от 22.02.2018 № 121 (зарегистрировано в Минюсте России 15.03.2018 № 50362); учебного плана по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование, профиль «Изобразительное искусство» (год начала подготовки 2018).

Разработчик рабочей программы: Кузнецова Е. Ю., кандидат искусствоведения

Рабочая программа дисциплины рассмотрена на заседании кафедры изобразительного искусства, протокол от 14.06.2019 г. № 9.

Заведующий кафедрой: Козляков А.Я., кандидат педагогических наук, доцент

Информация об актуализации рабочей программы дисциплины:

Протокол заседания кафедры изобразительного искусства от 15.06.2020 г. № 10.

Протокол заседания кафедры изобразительного искусства от 28.05.2021 г. № 9.

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель ООП: Козляков А.Я., кандидат педагогических наук, доцент

Рабочая программа дисциплины утверждена в составе основной профессиональной образовательной программы на заседании Ученого совета института, протокол от 28.06.2019 г. № 8.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

1.	ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ .....	4
1.1.	Цели и задачи изучения дисциплины .....	4
1.2.	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.....	4
1.3.	Место дисциплины в структуре образовательной программы.....	5
1.4.	Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся .....	6
2.	СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ .....	6
2.1.	Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий .....	6
2.2.	Содержание разделов дисциплины .....	7
3.	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ.....	9
3.1.	Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины .....	9
3.2.	Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины .....	10
3.3.	Перечень информационных технологий, программного обеспечения, профессиональных баз данных и информационных справочных систем .....	10
3.4.	Материально-техническое обеспечение дисциплины.....	11
4.	ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДИСЦИПЛИНЫ.....	12
4.1.	Описание показателей, критериев и шкал оценивания компетенций .....	12
4.2.	Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценивания компетенций .....	13
5.	МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ.....	16

## 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

### 1.1. Цели и задачи изучения дисциплины

**Цель** – формирование профессиональных компетенций, направленных на освоение современных методик проектирования; формирование способности использования практических навыков и теоретических знаний в области компьютерной графики в практической образовательной деятельности, в проектирование электронных образовательных ресурсов, в создании объектов визуальной коммуникации и личном художественном творчестве.

#### **Задачи:**

1. Дать представление об основах современных компьютерных технологий и их использовании в образовательном процессе.
2. Изучить виды компьютерной графики, различные редакторы и их назначение;
3. Освоить приемы создания векторной графики;
4. Интегрировать приемы создания векторной графики в практическую деятельность (иллюстрирование, верстка, проектирование объектов визуальной коммуникации, собственное творчество и иные проектные цели);
5. Интегрировать знания творческих дисциплин («Рисунок», «Живопись», «Композиция») в область компьютерной графики;
6. Сформировать знания и практические навыки для проектирования объектов современной визуальной культуры;
7. Освоить приемы создания 3D графики, интегрировать приемы в практическую деятельность (проектирование 3D объекта);
8. Освоить приемы проектирования веб-сайта;
9. Развить художественные способности обучающихся.

### 1.2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

<b>ПК-3. Способен применять предметные знания при реализации образовательного процесса</b>	
<b>Код и наименование индикатора достижения компетенций</b>	<b>Результаты обучения</b>
<b>ИПК-3.2.</b> Осуществляет отбор учебного содержания для реализации в различных формах обучения по предметам профиля подготовки в соответствии с дидактическими целями и возрастными особенностями обучающихся	Знать: сложности и особенности освоения компьютерной графики, принципы подачи учебных материалов при изучении компьютерной графики, методы работы при изучении компьютерной графики
	Уметь: определять графические редакторы для изучения, отбирать теоретический материал и проектировать практические задания по компьютерной графике
	Владеть: методами проектирования учебного содержания курсов (иных форм) по компьютерной графике и методами его представления
<b>ИПК-3.3.</b> Владеет предметным содержанием выбранного профиля подготовки; умениями отбора вариативного содержания с учетом взаимосвязи	Знать: виды и особенности компьютерной графики; графические редакторы и особенности их использования и назначения; методы и принципы проектирования компьютерной графики различного вида; графические особенности объектов визуальной

урочной и внеурочной форм обучения	коммуникации (в различных областях)
	Уметь: проводить отбор графических редакторов, для выбора наиболее оптимального в создании компьютерной графики; применять на практике методы проектирования компьютерной графики; использовать знания творческих дисциплин в создании компьютерной графики
	Владеть: техническими методами работы в различных графических редакторах (плоская, объемная графика), методами проектирования компьютерной графики различного назначения
<b>ПК-5. Способен участвовать в проектировании предметной среды образовательной программы</b>	
ИПК-5.1. Демонстрирует знания компонентов информационной образовательной среды и их дидактических возможностей; принципов и подходов к организации информационной образовательной среды для обучения предметам профиля подготовки	Знать: компоненты информационной образовательной среды, принципы и подходы к организации информационной образовательной среды для обучения творческим предметам
	Уметь: использовать возможности, собственные знания и умения в области компьютерной графики при реализации обучения творческим предметам
	Владеть: средствами компьютерной графики, методами организации информационной образовательной среды для обучения творческим предметам
ИПК-5.2. Обосновывает и включает электронные образовательные ресурсы в информационную образовательную среду и процесс обучения предметам профиля подготовки	Знать: возможности использования компьютерной графики в образовательной среде; формы и методы использования компьютерной графики в процессе обучения предметам творческой направленности
	Уметь: создавать электронные образовательные ресурсы средствами компьютерной графики, использовать компьютерную графику в образовательном процессе
	Владеть: методами проектирования в области компьютерной графики; методами использования электронных образовательных ресурсов в процессе обучения предметам творческой направленности
ИПК-5.3. Проектирует электронные образовательные ресурсы по предметам профиля подготовки, в том числе, для реализации дистанционных образовательных технологий и электронного обучения	Знает: графические редакторы; визуальные, интерактивные и технические особенности проектируемых объектов
	Уметь: использовать графические редакторы для создания объектов; применять в практической деятельности знания о визуальных характеристиках объекта
	Владеть: методами проектирования электронных образовательных ресурсов при помощи средств компьютерной графики

### 1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Данная дисциплина относится к обязательной части Блока 1. Дисциплины (модули).

Дисциплины, на освоении которых базируется данная дисциплина:

«Рисунок», «Живопись», «Композиция», «Информационные образовательные ресурсы в учебной деятельности», «Информационные технологии в профессиональной деятельности»

Дисциплины, практики, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной:

Производственная практика (педагогическая), производственная практика (научно-исследовательская работа), производственная практика (преддипломная), выполнение и защита выпускной квалификационной работы.

**1.4. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся**

Количество зачетных единиц	2				
Часов по учебному плану	72				
Виды контроля в семестрах:	Экзамены	Зачеты	Курсовые работы	Контрольные работы	
		9			

Курс	1		2		3		4		5		Итого
Семестр	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Зачетных единиц по семестрам									2		2
Лекции (ч)									2		2
Лабораторные (ч.)									-		-
Практические (ч.)									6		6
Контактная работа студента с преподавателем (ч.)									8		8
Сам. работа (ч.)									60		60
Контроль (ч.)									4		4
Итого (ч.)									72		72

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

**2.1. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий**

Раздел (модуль)	Количество академических часов – всего*	из них			
		Лекций*	Лабораторных*	Практических*	Самостоятельная работа*

<b>Раздел 1. Компьютерные технологии в современном мире. Роль компьютерных технологий в образовательном процессе.</b>					
Тема 1.1. Компьютерная графика и графические редакторы в современности: основные виды, назначение, различия.	5	0,5		0,5	4
Тема 1.2. Роль компьютерных технологий в образовании. Компьютерная графика в изобразительном искусстве (в образовании и практике)	4,75	0,25		0,5	4
<b>Раздел 2. Векторная компьютерная графика. Графический редактор Adobe Illustrator.</b>					
Тема 2.1. Обзор программы Adobe Illustrator. Изучение рабочего пространства программы, основного инструментария, панелей, основных функций.	9			1	8
Тема 2.2. Плакат в современной визуальной культуре, особенности создания. Создание плаката в программе Adobe Illustrator.	6,75	0,25		0,5	6
Тема 2.3. Культура шрифта, его классификация, понятие типографика. Верстка буклета в программе Adobe Illustrator.	6,75	0,25		0,5	6
Тема 2.4. Плоскостная графика, как современный тренд визуальной культуры. Создание открытки в плоскостной графике в программе Adobe Illustrator.	6,75	0,25		0,5	6
<b>Раздел 3. 3D-графика. Программа для моделирования трёхмерных объектов Sketchup.</b>					
Тема 3.1. Обзор программы Sketchup. Изучение рабочего пространства программы, основного инструментария, панелей, основных функций.	9			1	8
Тема 3.2. Проектирование объемных моделей (сувенирная продукция).	9,25	0,25		1	8
<b>Раздел 4. Проектирование веб-сайта</b>					
Тема 4.1. Обзор онлайн конструкторов веб-сайтов. Проектирование модели сайта.	10,75	0,25		0,5	10
<b>Подготовка к зачету</b>	<b>4</b>				
<b>Итого</b>	<b>72</b>	<b>2</b>		<b>6</b>	<b>60</b>

## 2.2. Содержание разделов дисциплины

### Раздел 1. Компьютерные технологии в современном мире. Роль компьютерных технологий в образовательном процессе.

Тема 1.1. Компьютерная графика и графические редакторы в современности: основные виды, назначение, различия.

*Цель:* сформировать знания в области компьютерной графики и графических редакторов – виды, назначение, различия.

*Основное содержание:* понятие компьютерной графики, области использования компьютерной графики, растровая и векторная графика – различия, плюсы и минусы, области использования; двумерная и трехмерная графика; цветовые модели; основные

форматы компьютерной графики – jpg, png, gif, ai, psd, pdf; программы векторной графики - CorelDraw, Adobe Illustrator, программы растровой графики - Adobe Photoshop, программы трехмерной графики - 3D Studio Max, SketchUp, программы для видео и анимации - Adobe After Effect, Premiere Pro, Movavi, он-лайн конструкторы.

Тема 1.2. Роль компьютерных технологий в образовании. Компьютерная графика в изобразительном искусстве (в образовании и практике)

*Цель:* сформировать знания в области использования компьютерной графики в образовательной среде; формы и методы использования компьютерной графики в процессе обучения предметам творческой направленности

*Основное содержание:* формы и методы использования компьютерных технологий в образовательной среде, примеры; значение компьютерной графики, необходимости ее освоения как педагогом, так и обучающимся в контексте развития технологий

## **Раздел 2. Векторная компьютерная графика. Графический редактор Adobe Illustrator.**

Тема 2.1. Обзор программы Adobe Illustrator. Изучение рабочего пространства программы, основного инструментария, панелей, основных функций.

*Цель:* сформировать начальный технический навык владения программой Adobe Illustrator.

*Основное содержание:* открытие программы, приветственное окно, открытие и настройки документа, цветовое пространство, рабочее пространство, назначение областей рабочего пространства, вызов и закрытие панелей, назначение панелей и меню, строка редактирования, настройка рабочей области, панель инструментов, назначение и принцип работы каждого инструмента, сохранение документа, экспорт.

Тема 2.2. Плакат в современной визуальной культуре, особенности создания. Создание плаката в программе Adobe Illustrator.

*Цель:* формирование технического навыка владения программой Adobe Illustrator, овладение визуальным языком плакатной графики, использование технических средств программы для создания плаката.

*Основное содержание:* плакат, виды и классификация, основные элементы, примеры; основные принципы проектирования плаката; примеры современной плакатной графики; практическое создание тематического плаката в программе, экспорт, подготовка файла к печати.

Тема 2.3. Культура шрифта, его классификация, понятие типографика. Верстка буклета в программе Adobe Illustrator.

*Цель:* формирование технического навыка владения программой Adobe Illustrator, получение теоретических знаний о визуальной культуре шрифта и его классификации и практических навыков верстки в программе.

*Основное содержание:* особенности и возможности инструмента «Текст», вертикальный, горизонтальный, текст по контуру, панели «Символ» и «Абзац», особенности экспорта текста в программу, меню «Текст», глифы, понятие шрифт, виды шрифта, антиква, гротеск, декоративный шрифт, краткая история шрифта, особенности использования шрифта, понятие верстка, инструменты программы для верстки, модульный принцип верстки, практическое создание разворота каталога по модульному принципу.

Тема 2.4. Плоскостная графика, как современный тренд визуальной культуры. Создание открытки в плоскостной графике в программе Adobe Illustrator.

*Цель:* формирование технического навыка владения программой Adobe Illustrator, знакомство с плоской графикой, получение практических навыков в области создания плоской графики в программе.

*Основное содержание:* плоскостная графика, как современный тренд, краткая история, примеры, назначение использования, практическое создание тематической открытки в плоской графике в программе, практическое рисование пиктограмм на тему «Профессии».



### **Раздел 3. 3D-графика. Программа для моделирования трёхмерных объектов Sketchup.**

Тема 3.1. Обзор программы Sketchup. Изучение рабочего пространства программы, основного инструментария, панелей, основных функций.

*Цель:* сформировать начальный технический навык владения программой Sketchup.

*Основное содержание:* открытие программы, приветственное окно, открытие и настройки документа, рабочее пространство, назначение областей рабочего пространства, вызов и закрытие панелей, назначение панелей и меню, строка редактирования, настройка рабочей области, панель инструментов, назначение и принцип работы каждого инструмента, сохранение документа, экспорт.

Тема 3.2. Проектирование объемных моделей (сувенирная продукция).

*Цель:* формирование технического навыка владения программой Sketchup, использования программы в решении творческих задач.

*Основное содержание:* назначение сувенирной продукции, примеры продукции, подготовка двухмерной модели для экспорта в программу, трансформация плоскостной модели в объем при помощи инструментов программы, подготовка файла к печати на 3D принтере.

### **Раздел 4. Проектирование веб-сайта**

Тема 4.1. Обзор онлайн конструкторов веб-сайтов. Проектирование модели сайта.

*Цель:* формирование технического навыка работы в онлайн конструкторах сайтов, использования данных ресурсов для решения творческих и образовательных задач.

*Основное содержание:* обзор онлайн конструкторов веб-сайтов; выбор наиболее оптимального ресурса; разработка концепции и подготовка контента для сайта; наполнение шаблонов контентом.

## **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **3.1. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины**

#### **3.1.1. Основная литература**

1. Платонова, Н.С. Создание информационного листка (буклета) в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator : учебное пособие : [12+] / Н.С. Платонова. – Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ) : Бином. Лаборатория знаний, 2009. – 152 с. – (Лицей информационных технологий). – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=233203> (дата обращения: 10.10.2020). – ISBN 978-5-9963-0038-9. – Текст : электронный.
2. Шпаков, П.С. Основы компьютерной графики : учебное пособие / П.С. Шпаков, Ю.Л. Юнаков, М.В. Шпакова; Сибирский федеральный университет. – Красноярск : Сибирский федеральный университет (СФУ), 2014. – 398 с. : табл., схем. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=364588> (дата обращения: 10.10.2020). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7638-2838-2. – Текст : электронный.
3. Лепская, Н.А. Художник и компьютер : учебное пособие / Н.А. Лепская. – Москва : Когито-Центр, 2013. – 172 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=145067> (дата обращения: 10.10.2020). – ISBN 978-5-89353-395-8. – Текст : электронный.
4. Молочков, В.П. Adobe Photoshop CS6 / В.П. Молочков. – 2-е изд., испр. – Москва : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. – 339 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429052> (дата обращения: 10.10.2020). – Текст : электронный.

### **3.1.2. Дополнительная литература**

1. Ахтямова, С.С. Программа CorelDRAW. Основные понятия и принципы работы : учебное пособие / С.С. Ахтямова, А.А. Ефремова, Р.Б. Ахтямов ; Министерство образования и науки России, Казанский национальный исследовательский технологический университет. – Казань : Казанский научно-исследовательский технологический университет (КНИТУ), 2014. – 112 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=427713> (дата обращения: 10.10.2020). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7882-1553-2. – Текст : электронный.
2. Ваншина, Е. Компьютерная графика : практикум / Е. Ваншина, Н. Северюхина, С. Хазова ; Оренбургский государственный университет. – Оренбург : Оренбургский государственный университет, 2014. – 98 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=259364> (дата обращения: 10.10.2020). – Библиогр. в кн. – Текст : электронный.
3. Конакова, И.П. Основы проектирования в графическом редакторе КОМПАС-График-3D V14 / И.П. Конакова, И.И. Пирогова ; науч. ред. С.Б. Комаров ; Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б. Н. Ельцина. – Екатеринбург : Издательство Уральского университета, 2014. – 113 с. : ил., схем. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=276270> (дата обращения: 10.10.2020). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7996-1279-5. – Текст : электронный.
4. Трошина, Г.В. Трехмерное моделирование и анимация : учебное пособие / Г.В. Трошина. – Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2010. – 99 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=229305> (дата обращения: 10.10.2020). – ISBN 978-5-7782-1507-8. – Текст : электронный.

### **3.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины**

1. 10 уроков Adobe Illustrator для новичков – Режим доступа: <https://infogra.ru/lessons/10-urokov-adobe-illustrator-dlya-novichkov>
2. 28+ крутых видео уроков в Adobe Illustrator (на русском). – Режим доступа: <https://videoinfographica.com/illustrator-tutorials/>
3. All Free Download. – Режим доступа: <https://all-free-download.com/free-vectors/>
4. Behance :: Best of Behance. – Режим доступа: <https://www.behance.net/>
5. Freepik: Свободные векторы, фотографии и PSD загрузок. – Режим доступа: <https://ru.freepik.com/>
6. Shutterstock: Стоковые изображения. – Режим доступа: <https://www.shutterstock.com/ru/>
7. VideoSmile — все о визуальных эффектах и моушн-дизайне в одном месте. – Режим доступа: <https://videosmile.ru/>
8. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов. – Режим доступа: <http://school-collection.edu.ru>
9. Полный курс по Adobe Illustrator». – Режим доступа: <https://infogra.ru/lessons/polnyj-kurs-po-adobe-illustrator>

### **3.3. Перечень информационных технологий, программного обеспечения, профессиональных баз данных и информационных справочных систем**

#### **3.3.1. Перечень информационных технологий:**

- использование на занятиях мультимедийных технологий, слайд-презентаций, графических объектов, видео-, аудиоматериалов через Интернет;

- использование специализированных и офисных программ, информационных и справочных систем, баз данных;
- поиск информации с использованием сети Интернет;
- подготовка заданий, проектов с использованием электронного офиса;
- организация взаимодействия с обучающимися посредством электронной почты, форумов, Интернет-групп, скайпа, чатов, видеоконференцсвязи;
- использование электронной информационно-образовательной среды института, образовательных ресурсов по дисциплине в электронной системе управления обучением Moodle.

### 3.3.2. Перечень программного обеспечения

Наименование программного обеспечения	Лицензионное программное обеспечение	Свободно распространяемое программное обеспечение
Операционная система MS Windows	+	
Электронный офис MS Office	+	
Программный пакет для работы с электронной интерактивной доской SmartNotebook	+	
Электронная система управления обучением Moodle		+
Браузеры Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome		+
Онлайн программа Sketchup		+
Онлайн конструкторы uKit.com, Wix.com, uCoz.ru, Ucraft.ru, Webasyst.ru, Nethouse.ru		+

### 3.3.3. Перечень информационных справочных систем, профессиональных баз данных

1. Электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн». – Режим доступа: [www.biblioclub.ru](http://www.biblioclub.ru)

### 3.4. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Учебные аудитории для проведения учебных занятий	Оборудование и технические средства обучения
Аудитория для проведения занятий лекционного типа, практических занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной	Компьютерный класс, оснащенный компьютерной техникой с возможностью подключения к сети Интернет и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду института. Учебная мебель (столы, стулья), технические средства обучения, служащие для представления учебной информации (интерактивная доска), учебно-наглядные пособия

аттестации	(презентации по темам лекций), обеспечивающие тематические иллюстрации, соответствующие данной программе дисциплины.
Помещения для самостоятельной работы	Компьютерный класс, оснащенный компьютерной техникой с возможностью подключения к сети Интернет и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду института

#### 4. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДИСЦИПЛИНЫ

##### 4.1. Описание показателей, критериев и шкал оценивания компетенций

Код формируемой компетенции и индикаторы достижения компетенций	Контролируемые разделы/темы дисциплины	Формы учебной работы (формы проведения контактной работы: формы организации самостоятельной работы)	Оценочные средства
ПК-3: ИПК-3.2. ПК-5: ИПК-5.1	Раздел 1. Компьютерные технологии в современном мире. Роль компьютерных технологий в образовательном процессе.	Лекция-визуализация Самостоятельное изучение учебных материалов Подготовка докладов – презентаций Представление докладов-презентаций Дискуссия, обсуждения	Доклады-презентации
ПК-3: ИПК-3.3. ПК-5: ИПК-5.2 ИПК-5.3	Раздел 2-4	Выполнение практических заданий Самостоятельная работа по завершению практических заданий Просмотр аудиторной и самостоятельной работы, дискуссия, обсуждение	Практические задания (выполненные работы)
ПК-3: ИПК-3.2. ИПК-3.3. ПК-5: ИПК-5.1-5.3	Подготовка к промежуточной аттестации	Самоподготовка (подготовка портфолио)	Портфолио

Оценивание результатов обучения по дисциплине осуществляется в соответствии с Положением о текущем контроле и промежуточной аттестации обучающихся.

Учет и оценка знаний, умений и уровня сформированности компетенций у обучающихся осуществляется в два этапа.

На первом этапе проводится текущий контроль успеваемости по дисциплине, представляющий проверку усвоения учебного материала, регулярно осуществляемую на протяжении семестра с целью получения первичной информации о ходе усвоения отдельных элементов содержания дисциплины (модуля).

Обучающиеся представляют следующие материалы для текущего контроля:

По разделу 1: доклады-презентации по выбранным темам

По разделам 2-4: студенты выполняют практические задания по темам, задания

выполняются в аудитории, дорабатываются самостоятельно либо в аудитории, либо в домашних условиях, на занятиях просматриваются итоги практических заданий, даются комментарии по доработке или завершению.

Для заочной формы обучения необходимо в течении семестра выполнить все практические задания, представить их преподавателю в виде файлов pdf/jpg.

На втором этапе проводится промежуточная аттестация по итогам освоения дисциплины. Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме зачета. Зачет проходит в виде презентации портфолио, просмотра работ. В представленном портфолио оценивается способность использовать компьютерную графику для решения различных задач, уровень владения графическими редакторами, графическое оформление и идея портфолио, наличие всех необходимых элементов.

Результаты освоения дисциплины в форме зачета определяются следующими отметками: «зачтено», «не зачтено».

**Критерии оценивания:**

<b>Отметка</b>	<b>Критерии оценки</b>
<b>Зачтено</b>	<p>Достигнутый уровень оценки результатов обучения свидетельствует, что студент:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- освоил основной программный материал, демонстрирует понимание изученного материала, его практическую значимость и связь с другими предметами профессионального цикла;</li> <li>- знает и воспроизводит основные положения дисциплины (раздела дисциплины) в соответствии с заданием, применяет их для выполнения типового задания;</li> <li>- анализирует элементы, устанавливает связи между ними;</li> <li>- излагает материал в логической последовательности, используя принятую терминологию;</li> <li>- связывает изученный материал с практической ситуацией;</li> <li>- выполнены задания текущего контроля.</li> </ul>
<b>Не зачтено</b>	<p>Достигнутый уровень оценки результатов обучения свидетельствует, что студент:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- имеет представление о содержании дисциплины (раздела дисциплины), но не знает основные положения (темы, раздела, закона и т.д.), к которому относится вопрос, не способен выполнить задание с очевидным решением, не владеет навыками выполнения проверяемых действий.</li> <li>- имеет существенные пробелы в знании основного материала по дисциплине (разделу дисциплины), не овладел необходимой системой знаний;</li> <li>- не выполнены задания текущего контроля.</li> </ul>

#### **4.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценивания компетенций**

**Перечень оценочных средств:**

1. Доклады-презентации по разделу 1
2. Практические задания по темам разделов 2-4.
3. Портфолио

**Фонд оценочных средств текущего контроля**

## Доклады-презентации по разделу 1

Доклады-презентации выполняются по следующим темам:

1. Программа SonyVegas ее возможности и назначение.
2. Обзор пакета программ Adobe.
3. Обзор графических редакторов от русского производителя.
4. Онлайн конструкторы веб-сайтов.
5. Онлайн конструкторы для проектирования шрифтов.
6. Цветовые модели, используемые в компьютерной графике.
7. Ресурсы компьютерной графики.
8. Известные иллюстраторы и художники, работающие в компьютерной графике.
9. Перспективы развития компьютерной графики.
10. Компьютерная графика в обучении детей изобразительному искусству
11. Обучение компьютерной графике как самостоятельному предмету
12. Компьютерная графика и изобразительное искусство
13. Формы использования компьютерной графики для образовательного процесса
14. Компьютерные технологии в образовании

### **Критерии оценки:**

**Зачтено:** Подготовлен доклад-презентация, основанный на визуальном материале, презентация имеет единое стилистическое оформление, соблюдена масштабность графического и текстового материала; теоретический материал полностью раскрывает тему, в докладе автор делится личным практическим опытом апробирования программных средств и возможным их использованием в образовательном процессе; выступление основано на взаимодействии с аудиторией, материал докладывается устно, используется профессиональная терминология; в ходе подготовки использованы актуальные современные ресурсы и источники

**Не зачтено:** представленного материала недостаточно для раскрытия темы, обучающий не ориентируется в представленном материале, изложение материала не структурно, использованы устаревшие источники, материал доклада-презентации имеет некачественное визуальное оформление

## Практические задания по темам разделов 2-4.

### **Раздел 2. Векторная компьютерная графика. Графический редактор Adobe Illustrator.**

Тема 2.1. Обзор программы Adobe Illustrator. Изучение рабочего пространства программы, основного инструментария, панелей, основных функций.

*Практическое задание:*

1. Открытие и настройки документа, цветовое пространство, рабочее пространство, назначение областей рабочего пространства, вызов и закрытие панелей, назначение панелей и меню, строка редактирования, настройка рабочей области, панель инструментов, назначение и принцип работы каждого инструмента, сохранение документа, экспорт
2. Настройка рабочего пространства программы, апробирование инструментов, экспорт файла в формат jpg, сохранение файла в расширении программы ai.

Тема 2.2. Плакат в современной визуальной культуре, особенности создания. Создание плаката в программе Adobe Illustrator.

*Практическое задание:*

Создание афиши творческой выставки студентов и преподавателей кафедры изобразительного искусства / создание афиши для студенческой выставки пленэрных работ, основная информация для афиши подбирается студентом самостоятельно в процессе,

основные элементы, которые должны быть: название выставки, срок проведения, место проведения, организаторы, контактная информация.

Тема 2.3. Культура шрифта, его классификация, понятие типографика. Верстка буклета в программе Adobe Illustrator.

*Практическое задание:*

Практическое освоение инструмента, экспорт текста, трансформация текста, апробация позиций меню «Текст». Верстка листовки для абитуриентов по кафедре изобразительного искусства.

Тема 2.4. Плоскостная графика, как современный тренд визуальной культуры. Создание открытки в плоскостные графики в программе Adobe Illustrator.

*Практическое задание:*

1. Рисование пиктограмм по темам «Профессии», «Животные».

2. Рисование открытки к Новому году в плоскостной графике в, рисование открытки на тему «Рождество».

### **Раздел 3. 3D-графика. Программа для моделирования трёхмерных объектов Sketchup.**

Тема 3.1. Обзор программы Sketchup. Изучение рабочего пространства программы, основного инструментария, панелей, основных функций.

*Практическое задание:*

Настройка рабочего пространства программы, апробирование инструментов, экспорт, сохранение.

Тема 3.2. Проектирование объемных моделей (сувенирная продукция).

*Практическое задание:*

Построение плоскостной модели логотипа университета, конвертация модели в программу, трансформация плоскостной графики в объемную, подготовка модели к печати.

### **Раздел 4. Проектирование веб-сайта**

Тема 4.1. Обзор онлайн конструкторов веб-сайтов. Проектирование модели сайта.

*Практическое задание:*

Апробирование инструментария онлайн конструкторов, подбор контента, проектирования сайта (тема «Продвижение личного творчества»)

#### ***Критерии оценки:***

***Зачтено:*** владеет набором необходимых технических действий в редакторах для создания работ, знает теоретические и практические основы проектирования компьютерной графики, умеет интегрировать знания о цвете, композиции в компьютерную графику, способен разрабатывать идейную и концептуальную составляющую, транслировать идею в графике.

#### ***Не зачтено:***

Не владеет набором необходимых технических действий в редакторах для создания работ, не знает теоретические и практические основы проектирования компьютерной графики, умеет не интегрирует знания о цвете, композиции в компьютерную графику, не способен разрабатывать идейную и концептуальную составляющую, транслировать идею в графике.

## **Фонд оценочных средств промежуточной аттестации**

### **Портфолио**

Зачет проходит в виде презентации портфолио, просмотра работ.

Студент оформляет творческое портфолио по курсу, где представляет выполненные работы. Презентация выполняется в программе Adobe Illustrator (формат А4), затем экспортируется в формат pdf. Студенту необходимо разработать визуальное оформление презентации, продумать титульный лист, продумать единое графическое оформление содержания презентации и всей ее структуры.

В портфолио входят следующие работы:

- афиша для выставки пленэрных студенческих работ;
- пиктограммы на тему «Профессии»;
- пиктограммы на тему «Животные»;
- открытка на тему «Новый год»;
- открытка на тему «Рождество»;
- листовка для абитуриентов по кафедре изобразительного искусства;
- изображение разработанной 3D модели
- сайт.

В портфолио необходимо представить не только итоговую работу, но и промежуточные этапы выполнения (эскизы при наличии).

## 5. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

### 1. Вопросы для самоконтроля:

1. Графические редакторы и форматы файлов.
2. Особенности цветовых систем.
3. Назначение графического редактора Adobe Photoshop.
4. Растровая графика – плюсы, особенности, графические редакторы.
5. Основные инструменты программы Adobe illustrator.
6. Назначение графических редакторов Adobe illustrator, Adobe indesign.
7. Экспорт, импорт, сохранение файла – отличие функций и их назначение в графическом редакторе.
8. Векторная графика – плюсы, особенности, графические редакторы.
9. Инструменты группы рисование программы Adobe illustrator.
10. Рабочая область и меню программы Adobe illustrator.
11. Инструмент текст, панель обработка контуров программы Adobe illustrator.
12. Виды компьютерной графики.
13. Назначение программ 3D Studio Max, SketchUp.
14. Назначение программ Adobe After Effect, Premiere Pro, Movavi,
15. Виды онлайн конструкторов.

### 2. Примеры выполнения заданий



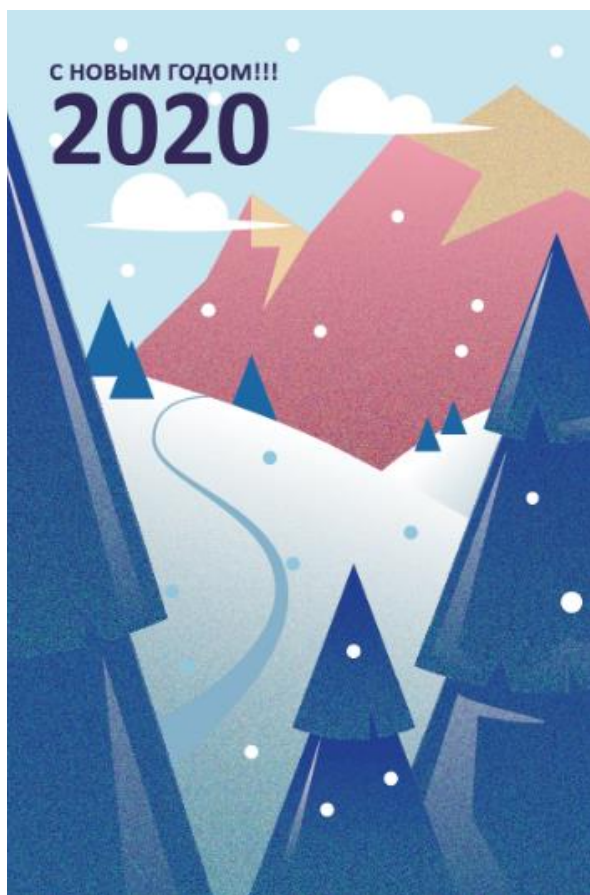


Практическое задание - разработка афиши



Практическое задание - рисование пиктограмм





Практическое задание - рисование открыток







**ПОВОЛЖСКИЙ  
ПРАВОСЛАВНЫЙ ИНСТИТУТ**  
ИМЕНИ СВЯТЫТЕЛЯ АЛЕКСИЯ МОСКОВСКОГО

---




---

**ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО**

---

**направление подготовки:**  
44.03.01 «Педагогическое образование»

**профиль:** «Изобразительное искусство»

**форма обучения:** очная - 4 года, заочная - 5 лет


**вступительные испытания:** русский язык\*, обществознание\*, творческое испытание - рисунок

**основные дисциплины:** рисунок, живопись, композиция, история искусства, декоративно-прикладное искусство, методика преподавания ИЗО, иконопись, педагогическая практика

**сферы деятельности:** государственные и коммерческие структуры, учреждения системы дошкольного, школьного, дополнительного профессионального и среднего профессионального образования, музеи, галереи, творческие студии

**НАШЕ ПРИЗВАНИЕ - ГОТОВИТЬ ПРОФЕССИОНАЛОВ  
С ВЫСШИМ ОБРАЗОВАНИЕМ И  
ВЫСОКИМ ДУХОВНО-НРАВСТВЕННЫМ УРОВНЕМ**

\*на базе 11 классов - результаты ЕГЭ, на базе СПО, ВО - тестирование








**ПОВОЛЖСКИЙ  
ПРАВОСЛАВНЫЙ ИНСТИТУТ**  
ИМЕНИ СВЯТЫТЕЛЯ АЛЕКСИЯ МОСКОВСКОГО


**ЛУЧШИЕ ТРАДИЦИИ И  
СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

---


**ТВОРЧЕСКИЕ РАБОТЫ ПРОФИЛЯ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО:**



**КОНТАКТЫ:**



г. Тольятти,  
ул. Юбилейная, 59  
ул. Юбилейная, 4А



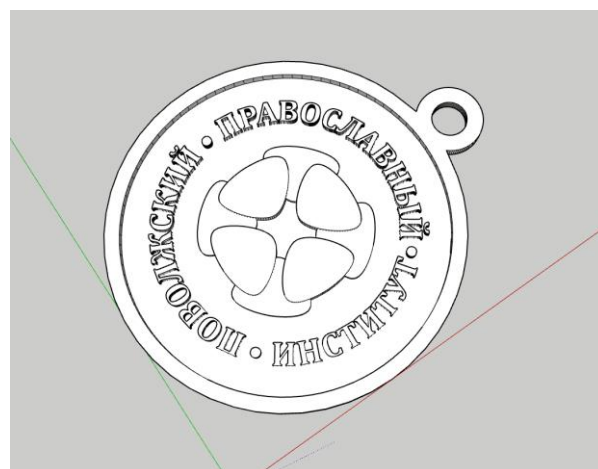
8(8482)62-41-20,  
8(8482)24-93-49



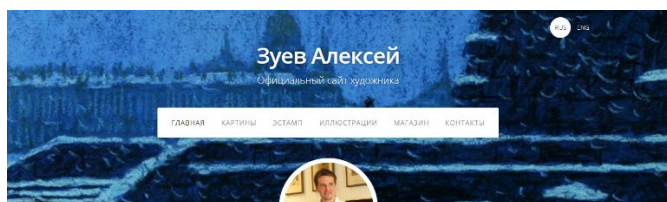
[www.pravinst.ru](http://www.pravinst.ru),  
[vk.com/pravinst](https://vk.com/pravinst)

свидетельство о государственной аккредитации  
Поволжского православного института №2589 от 16 мая 2017 г. выдано  
федеральной службой по надзору в сфере образования

Практическое задание – разработка листовки для абитуриентов



Практическое задание – проектирование 3D модели

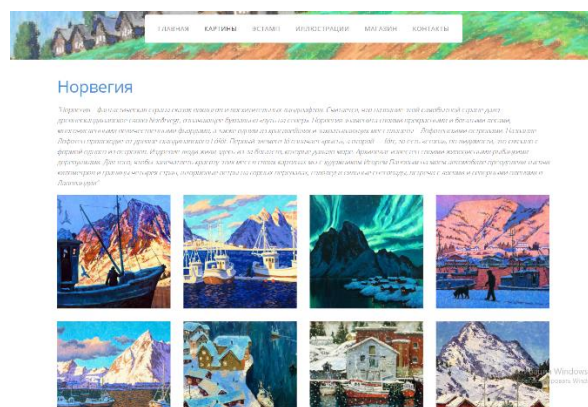


Меня зовут Зуев Алексей. Я художник, иллюстратор. Родился в 1982 году в городе Ачинске, Красноярский край. В 2004 году окончил Тихоокеанский Государственный Университет, факультет Изобразительного искусства в Дивном. В 2008 году был принят в «Союз художников России».

Иллюстрация, живопись, эстамп, персональные и групповые выставки в различных городах России: Москва, Санкт-Петербург, Нижний Новгород, Самара, Челябинск, Саратов, Уфа, Омск, Астрахань, Екатеринбург, Минск и другие.

В настоящее время работаю в жанрах живописи, эстампа, иллюстрации, плаката и комиксов.

Мои произведения находятся в частных коллекциях, в том числе Государственного музея изобразительных искусств Республики Татарстан, Государственного музея изобразительных искусств Республики Башкортостан, Дома творчества «Челюскинцы» (Москва), Дома культуры «Поволжье» (Москва), Государственного музея изобразительных искусств Республики Татарстан, Дома творчества «Челюскинцы» (Москва), Дома культуры «Поволжье» (Москва), Государственного музея изобразительных искусств Республики Татарстан, Дома творчества «Челюскинцы» (Москва), Дома культуры «Поволжье» (Москва).



Практическое задание – разработка сайта (тема «Продвижение личного творчества»)

### 3. Методические рекомендации по организации самостоятельной работы обучающихся

Самостоятельная работа студентов включает в себя более детальное и широкое знакомство с теоретическим и практическим материалом по темам занятий. Изучение дополнительной литературы по темам занятий.

Тема	Самостоятельная работа	Форма контроля
Тема 1.1. Компьютерная графика и графические редакторы в современности: основные виды, назначение, различия. Тема 1.2. Роль компьютерных технологий в образовании. Компьютерная графика в изобразительном искусстве (в образовании и практике)	Подготовка докладов и презентаций по темам	Заслушивание докладов и презентаций на практическом занятии, дискуссия, обсуждения.
Тема 2.1. Обзор программы Adobe Illustrator. Изучение рабочего пространства программы, основного инструментария, панелей, основных функций.	Установка демо-версии программы с официального сайта. Самостоятельное повторение пройденного на занятии.	Обсуждение возникших вопросов на занятии
Тема 2.2. Плакат в современной визуальной культуре, особенности создания. Создание плаката в программе Adobe Illustrator.	Самостоятельная доработка практического задания с учетом указанных недочётов (стилистических, графических, использования инструментов программы)	Просмотр самостоятельно созданных файлов и работ, обсуждения, дискуссия
Тема 2.3. Культура шрифта, его классификация, понятие типографика. Верстка буклета в программе Adobe Illustrator.	Самостоятельная доработка практического задания с учетом указанных недочётов (стилистических, графических, использования инструментов программы)	Просмотр самостоятельно созданных файлов и работ, обсуждения, дискуссия

Тема 2.4. Плоскостная графика, как современный тренд визуальной культуры. Создание открытки в плоскостной графике в программе Adobe Illustrator.	Самостоятельная доработка практического задания с учетом указанных недочётов (стилистических, графических, использования инструментов программы)	Просмотр самостоятельно созданных файлов и работ, обсуждения, дискуссия
Тема 3.1. Обзор программы Sketchup. Изучение рабочего пространства программы, основного инструментария, панелей, основных функций.	Установка демо-версии программы с официального сайта. Самостоятельное повторение пройденного на занятии	Обсуждение возникших вопросов на занятии
Тема 3.2. Проектирование объемных моделей (сувенирная продукция).	Самостоятельная доработка практического задания с учетом указанных недочётов (стилистических, графических, использования инструментов программы)	Просмотр самостоятельно созданных файлов и работ, обсуждения, дискуссия
Тема 4.1. Обзор онлайн конструкторов веб-сайтов. Проектирование модели сайта.	Самостоятельная доработка практического задания с учетом указанных недочётов	Просмотр самостоятельно созданных файлов и работ, обсуждения, дискуссия