

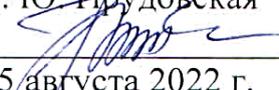
Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Прудовская Ольга Юрьевна
Должность: Заведующая кафедрой дизайна
Дата подписания: 25.06.2023 23:19:27
Уникальный программный ключ:
16736d9a9cae005f0e1799545037162b7d7cab61

Министерство культуры Российской Федерации
Федеральное государственное образовательное учреждение высшего образования
«КРАСНОДАРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ»

Факультет дизайна, изобразительных искусств и гуманитарного образования

Кафедра дизайна

УТВЕРЖДАЮ
Зав. кафедрой дизайна
О. Ю. Прудовская



25 августа 2022 г.

Протокол № 1

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Б1.В.06 Цифровая иллюстрация

Направление подготовки	54.03.01 Дизайн
Профиль подготовки	Диджитал-дизайн
Квалификация (степень) выпускника	Бакалавр
Форма обучения	Очная
Года начала подготовки	2022

Краснодар 2022

Рабочая программа предназначена для преподавания дисциплины **Б1.В.06 Цифровая иллюстрация** части Блока 1, формируемой участниками образовательных отношений, студентам очной формы обучения по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн в 5-6 семестрах.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО, утвержденным приказами Министерства образования и науки Российской Федерации, по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (№ 1015 от 13.08.2020 г.)

Рецензенты:

Доктор пед. наук, профессор,
зав. кафедрой дизайна технической и
компьютерной графике ФГБОУ ВО
«Кубанский государственный уни-
верситет»

_____ М. Н. Марченко

Арт-директор ООО «Версия-ЮГ»,
старший преподаватель кафедры ди-
зайна КГИК

_____ О. В. Делиско

Составитель:

Старший преподаватель кафедры ди-
зайна КГИК

А. К. Шахбазян

Рабочая программа учебной дисциплины рассмотрена и утверждена на заседании кафедры дизайна 25 августа 2022 г., протокол № 1.

Рабочая программа учебной дисциплины **Б1.В.06 Цифровая иллюстрация** одобрена и рекомендована к использованию в учебном процессе Учебно-методическим советом ФГБОУ ВО «КГИК» 26 августа 2022 г., протокол № 11.

© Шахбазян А. К., 2022
© ФГБОУ ВО КГИК, 2022

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цели и задачи освоения дисциплины.....	4
2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО	4
3. Требования к результатам освоения содержания дисциплины.....	5
4. Структура и содержание дисциплины	6
4.1. Структура дисциплины	6
4.2. Тематический план освоения дисциплины по видам учебной деятельности и виды самостоятельной (внеаудиторной) работы	6
5. Образовательные технологии	10
6. Оценочные средства текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации	12
6.1. Контроль освоения дисциплины	12
6.2. Оценочные средства	12
7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)	18
7.1. Основная литература	18
7.2. Дополнительная литература	18
7.3. Периодические издания.....	18
7.4. Интернет-ресурсы	18
7.5. Методические указания и материалы по видам занятий	19
7.6. Программное обеспечение	19
8. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля).....	20
9. Дополнения и изменения к рабочей программе учебной дисциплины (модуля) Б1.В.06 Цифровая иллюстрация	21
Аннотация рабочей программы по дисциплине Б1.В.06 Цифровая иллюстрация	22

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели освоения дисциплины (модуля) **Б1.В.06 Цифровая иллюстрация**— сформировать у обучающегося профессиональные компетенции в области искусства графического выражения творческого замысла посредством цифровой иллюстрации.

Задачи:

- рассмотреть основные понятия цифровой иллюстрации,
- раскрыть возможности применения цифровой иллюстрации для выражения творческого замысла и/или обоснования посредством неё проектных предложений,
- продемонстрировать актуальность и значимость использования цифровой иллюстрации на различных этапах проектирования объектов цифровой среды.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина **Б1.В.06 Цифровая иллюстрация** относится к дисциплинам Блока 1, формируемой участниками образовательных отношений.

При изучении дисциплины «Цифровая иллюстрация» используются знания следующих дисциплин: Рисунок, Живопись, Основы композиции, Цветоведение и колористика, Профессиональное программное обеспечение в дизайне.

Учебный материал по дисциплине «Цифровая иллюстрация» является фундаментом для разработки комплексных проектов в рамках дисциплины Проектирование в цифровой среде, прохождения студентами различных видов практик, а также для подготовки выпускной квалификационной работы. Содержание дисциплины позволяет студентам подготовиться к решению технических профессиональных задач.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В результате освоения дисциплины **Б1.В.06 Цифровая иллюстрация** обучающиеся должны демонстрировать следующие результаты:

Наименование компетенций	Индикаторы сформированности компетенций		
	знать	уметь	владеть
ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	ОПК-3.2 владение навыками изображения объектов предметного мира, приемами и методами выполнения проектных задач на различную тематику разного уровня сложности в соответствии с концептуальным и творческим подходом		
	Профессиональную терминологию в области создания цифровых продуктов (иллюстраций).	Эскизировать цифровые иллюстрации как цифровым, так и традиционным методом.	Навыками обоснования посредством эскизирования и раскадровки проектных предложений по разработке объектов цифровой среды (статичных и динамических цифровых иллюстраций).
ПК-3 Способен воплощать дизайн-идеи с помощью средств специализированного программного обеспечения в объеме, необходимом для профессиональной деятельности	ПК-3.1 способность реализовывать дизайн-идеи с помощью специализированных программных продуктов в зависимости от характера задач дизайн-проектирования		
	Технические особенности применения специализированного ПО в разработке цифровой иллюстрации.	Использовать необходимый для разработки цифровой иллюстрации программный инструментарий.	Навыками разработки статической и динамической цифровой иллюстрации.
	ПК-3.2 способность самостоятельно осуществлять выбор программного обеспечения для воплощения дизайн-идеи		
Актуальные методы разработки цифровой иллюстрации различных типов.	Эффективно выбирать программный инструментарий для решения задач в области цифровой иллюстрации.	Владеть программным и аппаратным обеспечением, подходящим для разработки цифровой иллюстрации.	

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины **Б1.В.06 Цифровая иллюстрация** составляет **5** зачетных единиц (**180** часов).

По очной форме обучения

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах / з.е.)				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
				Л	ПЗ	ИЗ	СР	
1	Введение в иллюстрацию	5			12		16	Защита презентации
2	Художественные приёмы и средства в иллюстрации	5			16		28	Зачет
3	Программное обеспечение в цифровой иллюстрации	6			12		24	Защита презентации
4	Практика цифровой иллюстрации	6			16		29	27 Экзамен
ИТОГО:					56		97	27

4.2. Тематический план освоения дисциплины по видам учебной деятельности и виды самостоятельной (внеаудиторной) работы

По очной форме обучения

Наименование разделов	Содержание учебного материала (темы, перечень раскрываемых вопросов): лекции, практические занятия (семинары), индивидуальные занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа	Объем часов	Формируемые компетенции (по теме)
1	2	3	4
5 семестр			
Раздел 1. Введение в иллюстрацию			
Тема 1.1. Иллюстрация в печатных изданиях	Лекции:	-	ОПК-3 ПК-3
	Практические занятия: Художественные основы иллюстра-	2	

	ции в печатных изданиях		
	Практические занятия: Технологические основы иллюстрации в печатных изданиях	4	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Сбор материала и подготовка интерактивной презентации	8	
Тема 1.2. Иллюстрация в цифровой среде	Лекции:	-	
	Практические занятия: Художественные основы иллюстрации в цифровой среде	2	
	Практические занятия: Технологические основы иллюстрации в цифровой среде	4	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Сбор материала и подготовка интерактивной презентации	8	
Раздел 2. Художественные приёмы и средства в иллюстрации			
Тема 2.1. Художественные средства в традиционной иллюстрации	Лекции:	-	ОПК-3 ПК-3
	Практические занятия (семинары): Материалы в традиционной иллюстрации	4	
	Практические занятия (семинары): Коллажирование в традиционной иллюстрации	4	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Применение традиционных техник и материалов	8	
	Самостоятельная работа: Сбор материала и подготовка интерактивной презентации	6	
Тема 2.2. Художественные средства в цифровой иллюстрации	Лекции:	-	
	Практические занятия: Симуляция традиционных материалов в цифровой иллюстрации	4	
	Практические занятия: Коллажирование в цифровой иллюстрации	4	

	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Применение симуляций традиционных материалов	8	
	Самостоятельная работа: Сбор материала и подготовка интерактивной презентации	6	
Самостоятельная работа обучающихся над курсовой работой (если предусмотрено)			
Вид итогового контроля (зачет, экзамен, дифференцированный зачет)		Зачет	

6 семестр

Раздел 3. Программное обеспечение в цифровой иллюстрации

Тема 3.1. Растровая иллюстрация	Лекции:	-	ОПК-3 ПК-3
	Практические занятия: Использование Adobe Photoshop в работе над растровой цифровой иллюстрацией	2	
	Практические занятия: Использование Krita в работе над растровой цифровой иллюстрацией	4	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Практическое сравнение применения Adobe Photoshop и Krita в цифровой иллюстрации	6	
	Самостоятельная работа: Сбор материала и подготовка интерактивной презентации	6	
Тема 3.2. Векторная иллюстрация	Лекции:	-	
	Практические занятия: Использование Adobe Illustrator в работе над векторной цифровой иллюстрацией	2	
	Практические занятия: Использование Vectr в работе над векторной цифровой иллюстрацией	4	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Практическое сравнение применения Adobe Illustrator и Vectr в цифровой иллюстрации	6	

	Самостоятельная работа: Сбор материала и подготовка интер-активной презентации	6	
Раздел 4. Практика цифровой иллюстрации			
Тема 4.1. Работа над статичной digital-иллюстрацией	Лекции:	-	ОПК-3 ПК-3
	Практические занятия: Эскизирование статичной цифровой иллюстрации	4	
	Практические занятия: Проработка статичной цифровой иллюстрации	4	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Эскизирование	9	
	Самостоятельная работа: Сбор материала и подготовка интер-активной презентации	6	
Тема 4.2. Работа над динамической digital-иллюстрацией	Лекции:	-	
	Практические занятия: Раскадровка динамической цифровой иллюстрации	4	
	Практические занятия: Анимирование динамической цифровой иллюстрации	4	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Работа над анимацией	8	
	Самостоятельная работа: Сбор материала и подготовка интер-активной презентации	6	
Самостоятельная работа обучающихся над курсовой работой (если предусмотрено)			
Вид итогового контроля (зачет, экзамен, дифференцированный зачет)		Экзамен	

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Изучение дисциплины предполагает использование исследовательского метода, представление предметного материала в контексте профессиональных задач, компьютерное проектирование, мастер-классы, проводимые посредством стримингового оборудования.

Интерактивные презентации готовятся по всем темам дисциплины. В целом объем практических занятий с использованием активных технологий составляет 100%. Остальное время составляют самостоятельные занятия студентов.

Для достижения планируемых результатов обучения в дисциплине «Цифровая иллюстрация» используются различные образовательные технологии:

1. Деятельностные практико-ориентированные технологии, направленные на формирование системы профессиональных практических умений при проведении экспериментальных исследований, обеспечивающих возможность качественно выполнять профессиональную деятельность.

2. Развивающие проблемно-ориентированные технологии, направленные на формирование и развитие проблемного мышления, мыслительной активности, способности видеть и формулировать проблемы и ставить задачи для их решения.

3. Личностно-ориентированные технологии обучения, обеспечивающие в ходе учебного процесса учёт различных способностей и личностных особенностей обучающихся, создание необходимых условий для развития их индивидуальных способностей, развитие активности личности в учебном процессе. Личностно-ориентированные технологии обучения реализуются в результате индивидуального общения преподавателя и студента при выполнении индивидуальных домашних заданий, решении задач повышенной сложности, на еженедельных консультациях.

4. Технологии дифференцированного обучения, учитывающие индивидуальные особенности состояния здоровья и уровня физической подготовленности студентов. При оценивании учитывается не только достигнутый результат, но и динамика изменений физического состояния.

5. Информационно-коммуникативные технологии, направленные на использование в образовательных и познавательных целях образовательных ресурсов на электронных носителях в качестве наглядных пособий, релевантного профессионально-учебного программного обеспечения.

6. Технологии игрового моделирования, направленные на повышение эффективности занятий, качества усвоения учебного материала учащимися, реализацию потребности личности студента в самовыражении и самоопределении.

Самостоятельная работа студентов построена таким образом, что в её процессе студенты закрепляют знания, полученные в процессе аудиторных занятий, тем самым формируют полноценные профессиональные умения и навыки.

Выполнение практической части к зачёту с оценкой требует от студента анализа проблемной ситуации, выбора средств и методов её решения, а значит, практическая работа не ограничивается только усвоением базовых навыков, но также формирует умения в исследовательской и творческой деятельности.

В процессе изучения дисциплины осуществляется текущий и периодический контроль за результатами освоения учебного курса. Текущий контроль осуществляется непосредственно в процессе усвоения, закрепления, обобщения и систематизации знаний, умений, владения навыками и позволяет оперативно диагностировать и корректировать, совершенствовать знания, умения и владение навыками студентов, обеспечивает стимулирование и мотивацию их деятельности на каждом занятии. Текущий контроль осуществляется в форме защиты презентации и выполнения практических работ. Периодический контроль, цель которого обобщение и систематизация знаний, проверка эффективности усвоения студентами определенного, логически завершено содержания учебного материала осуществляется в форме защиты практической части.

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

6.1. Контроль освоения дисциплины

Контроль освоения дисциплины производится в соответствии с Положением о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации студентов ФГБОУ ВО «Краснодарский государственный институт культуры». Программой дисциплины в целях проверки прочности усвоения материала предусматривается проведение различных форм контроля.

Текущий контроль успеваемости студентов по дисциплине производится в следующих формах:

- аналитические задания (интерактивные презентации);
- индивидуальные практические задания.

Рубежный контроль предусматривает оценку знаний, умений и навыков студентов по пройденному материалу по данной дисциплине на основе текущих оценок, полученных ими на занятиях за все виды работ. В ходе рубежного контроля используются следующие методы оценок:

- оценка аналитических заданий (интерактивных презентаций);
- оценка индивидуальных практических заданий, по итогам каждого;
- оценка выполнения самостоятельной работы студентов: аналитическая и исследовательская работа, работа с первоисточниками, эскизирование.

Промежуточный контроль по результатам семестра по дисциплине проходит в форме зачёта с оценкой в 6 семестре.

6.2. Оценочные средства

6.2.1. Комплект заданий для контрольной работы

Тема 1

Введение в иллюстрацию

Вариант 1	Вариант 2
Индивидуальное творческое задание: Разработка традиционной книжной иллюстрации на заданную тему	Индивидуальное творческое задание: Разработка традиционной плакатной иллюстрации на заданную тему
Вариант 3	Вариант 4
Индивидуальное творческое задание: Разработка традиционной журнальной иллюстрации на заданную тему	Индивидуальное творческое задание: Разработка традиционной технической иллюстрации на заданную тему

Тема 2

Художественные приёмы и средства в иллюстрации

Вариант 1	Вариант 2
Индивидуальное творческое задание: Традиционная и цифровая карандашная иллюстрация на заднюю тему	Индивидуальное творческое задание: Традиционная и цифровая акварельная иллюстрация на заднюю тему
Вариант 3	Вариант 4
Индивидуальное творческое задание: Традиционная и цифровая иллюстрация кистью на заднюю тему	Индивидуальное творческое задание: Традиционная и цифровая коллажная иллюстрация на заднюю тему

Тема 3

Программное обеспечение в цифровой иллюстрации

Вариант 1	Вариант 2
Индивидуальное творческое задание: Разработка иллюстрации в Adobe Photoshop на заднюю тему	Индивидуальное творческое задание: Разработка иллюстрации в Adobe Illustrator на заднюю тему
Вариант 3	Вариант 4
Индивидуальное творческое задание: Разработка иллюстрации в Krita на заднюю тему	Индивидуальное творческое задание: Разработка иллюстрации в Vectr на заднюю тему

Тема 4

Практика цифровой иллюстрации

Вариант 1	Вариант 2
Индивидуальное творческое задание: Разработка цифровой книжной иллюстрации на заданную тему	Индивидуальное творческое задание: Разработка цифровой плакатной иллюстрации на заданную тему
Вариант 3	Вариант 4
Индивидуальное творческое задание: Разработка цифровой журнальной иллюстрации на заданную тему	Индивидуальное творческое задание: Разработка цифровой технической иллюстрации на заданную тему

Контролируемые компетенции ОПК-3, ПК-3

Критерии оценки:

– «5» баллов выставляется обучающемуся, если работа выполнена в полном объеме, на высоком уровне продемонстрировано грамотное композиционное и графическое решение, оригинальность композиционного решения, оформление работ в соответствии с требованиями, оригинальность графической подачи, аккуратность.

– «4» балла выставляется обучающемуся, если работа выполнена в полном объеме, продемонстрировано грамотное графическое решение и грамотное

композиционное, работа не отличается оригинальностью композиционного решения и оригинальностью графической подачи, отдельные положения недостаточно увязываются с требованиями оформления работ, не всегда проявляется аккуратность выполнения работ.

– «3» балла выставляется обучающемуся, если работа выполнена в полном объеме, студент продемонстрировано в основном грамотное графическое решение, но без должного композиционного, при решении практических задач студент использовал прежний опыт и не применял новые знания и оригинальные композиционные решения, оформление работ не всегда соответствует требованиям, работа нечеткая и без должной аккуратности и оригинальности графической подачи.

– «2» балла выставляется обучающемуся, если студент сдает неполный объем работы, присутствуют некоторые существенные ошибки в графическом и композиционном решении, оформление работ не соответствует требованиям, работа выполнена без должной аккуратности и оригинальности графической подачи.

– «1» балл выставляется обучающемуся, если студент затрудняется при выполнении практических задач, работа не выполнена.

6.2.2. Темы эссе (рефератов, докладов, сообщений)

1. Роль традиционной иллюстрации в деятельности дизайнера
2. Роль статичной цифровой иллюстрации в деятельности дизайнера
3. Роль динамической цифровой иллюстрации в деятельности дизайнера
4. Симуляция традиционных материалов в цифровой иллюстрации
5. Особенности растровой и векторной цифровой иллюстрации
6. Обзор актуального ПО для цифровой иллюстрации
7. Особенности цифровой книжной иллюстрации
8. Особенности цифровой журнальной иллюстрации
9. Особенности цифровой плакатной иллюстрации
10. Особенности цифровой технической иллюстрации
11. Обзор актуальных техник для создания динамической иллюстрации
12. Изобразительные приёмы в цифровой иллюстрации
13. Художественные особенности эскизирования иллюстрации
14. Перенос традиционной иллюстрации в цифровой формат
15. Особенности иллюстрации в контексте изобразительного искусства
16. Базовая терминология в области цифровой иллюстрации
17. Технические принципы эскизирования цифровой иллюстрации
18. Работа с референсами при работе с цифровой иллюстрацией
19. Основы цифрового коллажирования
20. Взаимодействие иллюстрации с текстом

Контролируемые компетенции ОПК-3, ПК-3

Критерии оценки:

– «5» баллов выставляется обучающемуся, если соблюдены актуальность темы и рассматриваемых проблем, выдержано соответствие содержания теме, заявленная тема полностью раскрыта, рассмотрены дискуссионные вопросы по проблеме, сопоставлены различные точки зрения по рассматриваемому вопросу, выдержаны научность языка, логичность и последовательность в изложении материала, отмечено большое количество исследованной литературы, в том числе новейших источников по проблеме, наблюдается чёткость выводов, а оформление работы соответствует предъявляемым требованиям.

– «4» балла выставляется обучающемуся, если соблюдены актуальность темы и рассматриваемых проблем, выдержаны соответствие содержания заявленной теме и научность языка изложения, но заявленная тема раскрыта недостаточно полно, отсутствуют новейшие литературные источники по проблеме, а при оформлении работы имеются недочёты.

– «3» балла выставляется обучающемуся, если содержание работы не в полной мере соответствует заявленной теме, заявленная тема раскрыта недостаточно полно, использовано небольшое количество научных источников, нарушена логичность и последовательность в изложении материала, при оформлении работы имеются недочёты.

– «2–0» баллов выставляются обучающемуся, если работа не соответствует целям и задачам дисциплины, содержание работы не соответствует заявленной теме и изложено не научным стилем.

6.2.5. Промежуточный контроль

ФОС для промежуточной аттестации обучающихся по учебной дисциплине (модулю) **Цифровая иллюстрация** предназначен для оценки степени достижения запланированных результатов обучения по завершению изучения дисциплины в установленной учебным планом форме и позволяют определить результаты освоения дисциплины.

Итоговой формой контроля сформированности компетенций у обучающихся по учебной дисциплине (модулю) является **экзамен**.

ФОС промежуточной аттестации состоит из вопросов к **экзамену**.

Оценивание обучающегося на экзамене/зачете с оценкой

Оценка экзамена, зачета с оценкой	Требования к знаниям
«Отлично»	Оценка «отлично» выставляется обучающемуся, если он глубоко и полностью усвоил материал; исчерпывающе, последовательно, четко и логически стройно его излагает; умеет тесно увязывать теорию с практикой; свободно справляется с задачами, вопросами и другими видами применения знаний, причем не затрудняется с ответом при видоиз-

	менении заданий; использует в ответе материал из различных литературных источников; правильно обосновывает принятое решение; владеет разносторонними навыками и приемами выполнения практических задач.
«Хорошо»	Оценка «хорошо» выставляется обучающемуся, если он твердо знает материал; грамотно и по существу излагает его, не допуская существенных неточностей в ответе на вопрос; правильно применяет теоретические положения при решении практических вопросов и задач; владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения, а также имеет достаточно полное представление о значимости знаний по дисциплине.
«Удовлетворительно»	Оценка «удовлетворительно» выставляется обучающемуся, если он имеет знания только основного материала, но не усвоил его деталей; допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушения логической последовательности в изложении программного материала; испытывает сложности при выполнении практических работ и затрудняется связать теорию вопроса с практикой.
«Неудовлетворительно»	Оценка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, который не знает значительной части материала; неуверенно отвечает; допускает серьезные ошибки; не имеет представлений по методике выполнения практической работы. Как правило, оценка «неудовлетворительно» ставится обучающимся, которые не могут продолжить обучение без дополнительных занятий по данной дисциплине.

Вопросы к зачету с оценкой для промежуточной аттестации

Билет 1

1. В чём состоит роль традиционной иллюстрации в деятельности дизайнера?
2. Расскажите об особенностях цифровой технической иллюстрации.

Билет 2

1. В чём состоит роль статичной цифровой иллюстрации в деятельности дизайнера?
2. Расскажите об актуальных техниках для создания динамической иллюстрации.

Билет 3

1. В чём состоит роль динамической цифровой иллюстрации в деятельности дизайнера?
2. Каковы особенности эскизирования иллюстрации?

Билет 4

1. В чём состоят особенности симуляции традиционных материалов в цифровой иллюстрации?
2. Расскажите об общих художественных особенностях эскизирования иллюстрации.

Билет 5

1. Какие особенности растровой и векторной цифровой иллюстрации вы знаете?
2. Расскажите о способах переноса традиционной иллюстрации в цифровой формат.

Билет 6

1. Расскажите об актуальном ПО для создания цифровой иллюстрации.
2. В чём состоят особенности иллюстрации в контексте изобразительного искусства вы знаете?

Билет 7

1. Расскажите об особенностях цифровой плакатной иллюстрации.
2. В чём состоят основные подходы к работе с референсами при разработке цифровой иллюстрации?

Билет 8

1. Расскажите об особенностях цифровой книжной иллюстрации.
2. Какие основные профессиональные термины в области цифровой иллюстрации вы знаете?

Билет 9

1. Расскажите об особенностях цифровой журнальной иллюстрации.
2. Каковы основные технические принципы построения эскиза иллюстрации?

Билет 10

1. Опишите основные принципы цифрового коллажирования.
2. Что вы знаете о взаимодействии иллюстрации с текстом?

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1. Основная литература

1. Бесчастнов, Н. П. Цветная графика : учебное пособие для студентов вузов (бакалавриат) : [16+] / Н. П. Бесчастнов. – Москва : Владос, 2019. – 225 с. : ил. – (Изобразительное искусство). – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=701273> (дата обращения: 20.04.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-00136-035-3. – Текст : электронный.

7.2. Дополнительная литература

2. Глазова, М. В. Изобразительное искусство : алгоритм композиции : учебное пособие : [12+] / М. В. Глазова, В. С. Денисов. – Москва : Когито-Центр, 2012. – 220 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=144944> (дата обращения: 20.04.2023). – ISBN 978-5-89353-362-0. – Текст : электронный.

3. Бесчастнов, Н. П. Сюжетная графика : учебное пособие / Н. П. Бесчастнов. – Москва : Владос, 2012. – 432 с. : ил. – (Изобразительное искусство). – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=116588> (дата обращения: 20.04.2023). – ISBN 978-5-691-01873-2. – Текст : электронный.

4. Казарин, С. Н. Учебная практика (рисовальная) : [16+] / С. Н. Казарин ; Кемеровский государственный институт культуры, Факультет визуальных искусств, Кафедра дизайна. – Кемерово : Кемеровский государственный университет культуры и искусств (КемГУКИ), 2018. – 128 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=613034> (дата обращения: 20.04.2023). – ISBN 978-5-8154-0422-9. – Текст : электронный.

7.3. Периодические издания

5. «Оди. О дизайне — Журнал для дизайнеров»: <https://awdee.ru>
6. «КАК. Всё о мировом дизайне»: <https://kak.ru>

7.4. Интернет-ресурсы

7. Электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн»: <http://biblioclub.ru>
8. Российская государственная библиотека: <http://www.rsl.ru>
9. Московский научный общественный фонд: <http://www.mpst.org>
10. Национальная электронная библиотека: <http://nel.nns.ru>

7.5. Методические указания и материалы по видам занятий

При изучении курса студенты должны выполнить практические задания и проделать необходимую самостоятельную работу. Для выполнения практических заданий и самостоятельной работы студенты используют рекомендуемую научно-учебную литературу.

Цифровая иллюстрация раскрывается как один из основных способов выражения творческого замысла.

Главным является освоение навыков цифрового иллюстрирования различных текстов, концепций, сообщений и идей.

В качестве инструментария используются как компьютерные инструменты (графический планшет, специализированное ПО), так и ручные (карандаш, кисть, бумага и др.).

Принципиально важным является решение задач «с нуля», не прибегая к прямым заимствованиям различными способами, к чему, однако, не относится использование референсов в качестве источников методологии.

7.6. Программное обеспечение

Microsoft Windows	Операционная система, лицензия
Adobe Photoshop	Редактор растровой графики, лицензия
Krita	Редактор растровой графики, свободное ПО
Adobe Illustrator	Редактор векторной графики, лицензия
Vectr	Редактор векторной графики, бесплатное ПО
Microsoft Office	Офисный пакет, лицензия

8. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Для проведения практических занятий необходима хорошо освещённая аудитория, оборудованная аудиторными столами и стульями по количеству студентов (на одного студента — одно рабочее место), столами с компьютерами и граф. планшетами по количеству студентов (на одного студента — одно компьютерное рабочее место) с установленным учебным графическим ПО, а также оснащённая интерактивной доской с подключенным компьютером (или со встроенным компьютерным модулем) с установленными программами для просмотра изображений и презентаций.

	Наименование	Количество
1.	Специальное оборудование	
2.	Технические средства обучения	
3.	Интерактивная доска	
4.	Комплект ПК с учебным графическим программным обеспечением	
5.	Специализированная мебель и оргтехника	
6.	Стол преподавателя	
7.	Стол аудиторный	
8.	Стулья аудиторные	

**9. ДОПОЛНЕНИЯ И ИЗМЕНЕНИЯ
К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
Б1.В.06 ЦИФРОВАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ**

на 20__ – 20__ уч. год

В рабочую программу учебной дисциплины вносятся следующие изменения:

—

—

—

—

—

—

—

—

Дополнения и изменения к рабочей программе рассмотрены и рекомендованы на заседании кафедры _____.

Протокол № ___ от «___» _____ 20__ г.

Исполнитель(и):

_____ должность	_____ Подпись	_____ Фамилия И. О.	_____ Дата
_____ должность	_____ Подпись	_____ Фамилия И. О.	_____ Дата

Заведующий кафедрой

_____ наименование кафедры	_____ Подпись	_____ Фамилия И. О.	_____ Дата
-------------------------------	------------------	------------------------	---------------

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ Б1.В.06 ЦИФРОВАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ

Индекс и название дисциплины по учебному плану	Б1.В.06 Цифровая иллюстрация
Цель дисциплины	формирование у обучающегося профессиональные компетенции в области искусства графического выражения творческого замысла посредством цифровой иллюстрации.
Задачи дисциплины	<ol style="list-style-type: none"> 1. рассмотреть основные понятия цифровой иллюстрации, 2. раскрыть возможности применения цифровой иллюстрации для выражения творческого замысла и/или обоснования посредством неё проектных предложений, 3. продемонстрировать актуальность и значимость использования цифровой иллюстрации на различных этапах проектирования объектов цифровой среды.
Коды формируемых компетенций	ОПК-3; ПК-3
Планируемые результаты обучения по дисциплине	<p>В результате освоения дисциплины студент должен приобрести:</p> <p>знания:</p> <ul style="list-style-type: none"> – профессиональной терминологии в области создания цифровых продуктов (иллюстраций), – технических особенностей применения специализированного ПО в разработке цифровой иллюстрации, – актуальных методов разработки цифровой иллюстрации различных типов; <p>умения:</p> <ul style="list-style-type: none"> – эскизировать цифровые иллюстрации как цифровым, так и традиционным методом, – использовать необходимый для разработки цифровой иллюстрации программный инструментарий, – эффективно выбирать программный инструментарий для решения задач в области цифровой иллюстрации.; <p>навыки:</p> <ul style="list-style-type: none"> – обоснования посредством эскизирования и раскадровки проектных предложений по разработке объектов цифровой среды (статичных и динамических цифровых иллюстраций), – разработки статической и динамической цифровой иллюстрации, – применения программного и аппаратного обеспечения, подходящего для разработки цифровой иллюстрации.

Общая трудоемкость дисциплины	в зачетных единицах – 5 ; в академических часах – 180.
Разработчики	Шахбазян А. К., старший преподаватель кафедры дизайна КГИК