

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Прудовская Ольга Юрьевна
Должность: Заведующая кафедрой дизайна
Дата подписания: 06.07.2025 20:32:22
Уникальный программный ключ:
16736d9a9cae005f0e1c99745031f0bdcab01

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

30 мая 2025 г.

Протокол № 12

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ФТД.02 Искусство цифрового плаката

Направление подготовки	54.03.01 Дизайн
Профиль подготовки	Диджитал-дизайн
Квалификация (степень) выпускника	Бакалавр
Форма обучения	Очная
Года начала подготовки	2025

Краснодар
2025

Рабочая программа предназначена для преподавания дисциплины **ФТД.02 Искусство цифрового плаката** студентам очной формы обучения по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн в 3 семестре. Дисциплина относится к блоку «ФТД. Факультативные дисциплины».

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
университет»

М. Н. Марченко

Арт-директор ООО «Версия-ЮГ»

О. В. Медведева

Составитель:

Старший преподаватель кафедры
дизайна КГИК

А. К. Шахбазян

Рабочая программа учебной дисциплины рассмотрена и утверждена на заседании кафедры дизайна 30 мая 2025 г., протокол № 12.

Рабочая программа учебной дисциплины **ФТД.02 Искусство цифрового плаката** одобрена и рекомендована к использованию в учебном процессе Учебно-методическим советом ФГБОУ ВО «КГИК» 25 июня 2025 г., протокол № 11.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цели и задачи освоения дисциплины.....	4
2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО	4
3. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с установленными в образовательной программе индикаторами достижения компетенций	5
4. Структура и содержание дисциплины	7
4.1. Структура дисциплины	7
4.2. Тематический план освоения дисциплины по видам учебной деятельности и виды самостоятельной (внеаудиторной) работы	7
5. Образовательные технологии	9
6. Оценочные средства текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации	11
6.1. Контроль освоения дисциплины	11
6.2. Фонд оценочных средств	11
7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)	14
7.1. Основная литература	14
7.2. Дополнительная литература	14
7.3. Периодические издания.....	15
7.4. Интернет-ресурсы	15
7.5. Методические указания и материалы по видам занятий	15
7.6. Программное обеспечение	15
8. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля).....	16
9. Дополнения и изменения к рабочей программе учебной дисциплины (модуля) ФТД.02 Искусство цифрового плаката.....	17
Аннотация рабочей программы по дисциплине ФТД.02 Искусство цифрового плаката	17

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели освоения дисциплины (модуля) **ФТД.02 Искусство цифрового плаката**– сформировать у обучающегося профессиональные компетенции в области искусства графического выражения творческого замысла посредством цифрового плаката.

Задачи:

- рассмотреть основные понятия цифрового плаката,
- раскрыть возможности применения цифрового плаката для выражения творческого замысла,
- продемонстрировать актуальность и значимость использования цифрового плаката на различных этапах проектирования объектов цифровой среды.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина **ФТД.02 Искусство цифрового плаката** относится к факультативным дисциплинам.

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

Учебный материал по дисциплине «Искусство цифрового плаката» 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. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С УСТАНОВЛЕННЫМИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ ИНДИКАТОРАМИ ДОСТИЖЕНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ

В результате освоения дисциплины **ФТД.02 Искусство цифрового плаката** 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 проектирования цифровых продуктов (плакатов).	Предварительно прорабатывать эскизы плакатов и делать композиционные зарисовки.	Навыками обоснования посредством эскизов и композиционных зарисовок предложений по разработке объектов цифровой среды (плакатов).
ПК-1 Способен использовать графический язык, изобразительные средства и приемы проектной графики для раскрытия художественного замысла дизайн-проекта	ПК-1.2 владение навыками графической работы в разных техниках и материалах, традиционными и современными средствами проектной подачи		
	Различные графические приёмы и композиционные принципы, используемые в традиционном и цифровом плакатном искусстве.	Формировать графическую композицию на основе эмоциональной, символической и стилистической задачи.	Навыками анализа трендов графики, определять возможности использования их для решения профессиональных задач. Навыками определения композиционных приёмов и

			стилистических особенностей проектируемого объекта.
ПК-3 Способен воплощать дизайн-идеи с помощью средств специализированного программного обеспечения в объеме, необходимом для профессиональной деятельности	ПК-3.2 способность самостоятельно осуществлять выбор программного обеспечения для воплощения дизайн-идеи		
	Актуальные методы разработки цифрового плаката посредством специализированного ПО.	Эффективно выбирать программный инструментарий для решения задач по разработке цифрового плаката.	Владеть программным и аппаратным обеспечением, подходящим для разработки цифрового плаката.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины **ФТД.02 Искусство цифрового плаката** составляет **2** зачетных единицы (**72** часа).

По очной форме обучения

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	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	Основы плакатного искусства	3		8		28	
2	Практика цифрового плаката			8		28	Зачет
ИТОГО:				16		56	

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
3 семестр			
Раздел 1. Основы плакатного искусства			
Тема 1.1. Комозиция плаката	Лекции:	-	ОПК-3 ПК-1 ПК-3
	Практические занятия: Композиционные зарисовки. Эскизирование плаката.	4	
	Индивидуальные занятия:	-	

	Самостоятельная работа: Эскизирование.	14	
Тема 1.2. Изобразительные приёмы в плакате	Лекции:	-	
	Практические занятия: Проработка плаката.	4	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Эскизирование и проработка.	14	
Раздел 2. Практика цифрового плаката			
Тема 2.1.	Лекции:	-	ОПК-3 ПК-1 ПК-3
	Практические занятия (семинары): Выполнение цифрового плаката.	4	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Эскизирование.	14	
Тема 2.2.	Лекции:	-	
	Практические занятия (семинары): Анимация плаката.	4	
	Индивидуальные занятия:	-	
	Самостоятельная работа: Раскадровка анимации.	6	
	Самостоятельная работа: Сбор материала и подготовка интерактивной презентации.	8	
Самостоятельная работа обучающихся над курсовой работой (если предусмотрено)			
Вид итогового контроля (зачет, экзамен, дифференцированный зачет)		Зачёт	

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 «Искусство цифрового плаката» 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 обучаемых, 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 завершеного 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 в 3 семестре.

6.2. Фонд оценочных средств

6.2.1. Комплект заданий для контрольной работы

Тема 1

Основы плакатного искусства

Вариант 1	Вариант 2
Индивидуальное творческое задание: Разработка традиционного социального плаката на заданную тему	Индивидуальное творческое задание: Разработка традиционного шрифтового плаката на заданную тему
Вариант 3	Вариант 4
Индивидуальное творческое задание: Разработка традиционного рекламного плаката на заданную тему	Индивидуальное творческое задание: Разработка традиционного творческого плаката на заданную тему

Тема 2

Практика цифрового плаката

Вариант 1	Вариант 2
Индивидуальное творческое задание: Разработка цифрового социального плаката на заданную тему	Индивидуальное творческое задание: Разработка цифрового шрифтового плаката на заданную тему
Вариант 3	Вариант 4
Индивидуальное творческое задание: Разработка цифрового рекламного плаката на заданную тему	Индивидуальное творческое задание: Разработка цифрового творческого плаката на заданную тему

6.2.2. Темы эссе (рефератов, докладов, сообщений)

1. Роль традиционного плаката в деятельности дизайнера
2. Роль цифрового плаката в деятельности дизайнера
3. Особенности применения растровой и векторной графики в искусстве цифрового плаката
4. Обзор актуальных техник для создания цифрового плаката
5. Изобразительные приёмы в цифровом плакате

Контролируемые компетенции ОПК-3, ПК-1, 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 недочеты.

– «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.

6.2.4. Промежуточный контроль

ФОС для промежуточной аттестации обучающихся по учебной дисциплине (модулю) **Искусство цифрового плаката** 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 **зачет**.

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

Оценивание обучающегося на зачете

Оценка экзамена, зачета с оценкой	Требования к знаниям
«Зачтено»	Оценка «хорошо» выставляется обучающемуся, если он в достаточной мере 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.
«Не зачтено»	Оценка «не зачтено» 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 по дисциплине

1. Какова роль традиционного плаката в деятельности дизайнера?
2. Расскажите об особенностях применения растровой и векторной графики в искусстве цифрового плаката.
3. Какова роль цифрового плаката в деятельности дизайнера?
4. Расскажите об актуальных техниках для создания цифрового плаката.
5. Какие изобразительные приёмы в цифровом плакате вы знаете?

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

7.1. Основная литература

1. Аксёнова, Н. А. Компьютерная графика : учебно-методическое пособие / Н. А. Аксёнова, А. В. Воруев, О. М. Демиденко. — Гомель : ГГУ имени Ф. Скорины, 2025. — 130 с. — ISBN 978-985-577-917-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/329723> (дата обращения: 08.02.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Гнибеда, А. Ю. Основы теории и обработки растровой графики : учебник / А. Ю. Гнибеда, О. А. Гурьянова. — Москва : Университет «Синергия», 2021. — 154 с. — ISBN 978-5-4257-0520-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/172369> (дата обращения: 08.02.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

3. Зимина, Д. В. Эффективные технологии работы с векторной графикой : учебное пособие / Д. В. Зимина, А. Романова, А. В. Флеров. — Санкт-Петербург : НИУ ИТМО, 2021. — 76 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/283571> (дата обращения: 08.02.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

4. Рысаева, С. Ф. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Ф. Рысаева, В. О. Карпенко ; составители С. Ф. Рысаева, В. О. Карпенко. — Кемерово : КемГИК, 2021. — 79 с. — ISBN 978-5-8154-0626-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/250709> (дата обращения: 08.02.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

5. Сальникова, В. В. Компьютерная графика : учебное пособие / В. В. Сальникова, Д. В. Третьяков. — Санкт-Петербург : ПГУПС, 2025. — 67 с. — ISBN 978-5-7641-1810-9. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/355091> (дата обращения: 08.02.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

7.2. Дополнительная литература

6. Бесчастнов, Н. П. Сюжетная графика : учебное пособие / Н. П. Бесчастнов. — Москва : Владос, 2022. — 401 с. : табл. — (Изобразительное искусство). — Режим доступа: по подписке. — URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=701333> (дата обращения: 08.02.2025). — Библиогр. в кн. — ISBN 978-5-00136-212-8. — Текст : электронный.

7. Графический дизайн. Создание книжной иллюстрации : учебное пособие / Л. Б. Каршакова, А. Ю. Манцевич, Н. Б. Яковлева [и др.]. — Москва : РГУ им. А.Н. Косыгина, 2021. — 86 с. — ISBN 978-5-00181-129-9. — Текст :

электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/297188> (дата обращения: 08.02.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

7.3. Периодические издания

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

7.4. Интернет-ресурсы

10. Электронная библиотечная система (ЭБС): / Доступ к ресурсу: <https://www.biblioclub.ru>
11. Электронная библиотечная система (ЭБС): / Доступ к ресурсу: <https://e.lanbook.com>

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.

Цифровой плакат раскрывается как один из основных способов выражения творческого замысла.

Главным является освоение навыков плакатного выражения различных концепций, сообщений и идей в цифровом формате.

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)
ФТД.02 ИСКУССТВО ЦИФРОВОГО ПЛАКАТА**

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 дизайна

Протокол № ___ от «___» _____ 20___ г.

Исполнитель(и):

должность	Фамилия И. О.	Дата
-----------	---------------	------

Заведующий кафедрой

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

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ ФТД.02 ИСКУССТВО ЦИФРОВОГО ПЛАКАТА

Индекс и название дисциплины по учебному плану	ФТД.02 Искусство цифрового плаката
Цель дисциплины	формирование у обучающегося профессиональных компетенций в области искусства графического выражения творческого замысла посредством цифрового плаката.
Задачи дисциплины	1. рассмотреть основные понятия цифрового плаката, 2. раскрыть возможности применения цифрового плаката для выражения творческого замысла, 3. продемонстрировать актуальность и значимость использования цифрового плаката на различных этапах проектирования объектов цифровой среды.
Коды формируемых компетенций	ОПК-3; ПК-1; ПК-3
Планируемые результаты обучения по дисциплине	В результате освоения дисциплины студент должен приобрести: знания: – профессиональной терминологии в области проектирования цифровых продуктов (плакатов), – различных графических приёмов и композиционных принципов, использующихся в традиционном и цифровом плакатном искусстве, – актуальные методы разработки цифрового плаката посредством специализированного ПО; умения: – предварительно прорабатывать эскизы плакатов и делать композиционные зарисовки, – формировать графическую композицию на основе эмоциональной, символической и стилистической задачи, – эффективно выбирать программный инструментарий для решения задач по разработке цифрового плаката; навыки: – навыками обоснования посредством эскизов и композиционных зарисовок предложений по разработке объектов цифровой среды (плакатов); – навыками анализа трендов графики, определять возможности использования их для решения профессиональных задач; – навыками определения композиционных приёмов и стилистических особенностей проектируемого объекта; – программным и аппаратным обеспечением, подходящим для разработки цифрового плаката

Общая трудоемкость дисциплины	в зачетных единицах – 2 ; в академических часах – 72.
Разработчики	Шахбазян А. К., старший преподаватель кафедры дизайна КГИК