

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Костромской государственный университет»

УТВЕРЖДЕНО

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)


**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМ
ИСКУССТВЕ**

Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование
Направленность Изобразительное искусство

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

**Кострома
2019**

Рабочая программа дисциплины Использование компьютерных технологий в изобразительном искусстве разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом, утверждённым приказом Министерства образования и науки Российской Федерации № 121 от 22.02.2018

Разработал:  Кудряшова Ю. В., старший преподаватель кафедры прикладной
подпись математики и информационных технологий

УТВЕРЖДЕНО:

На заседании кафедры изобразительных искусств и технологии

Протокол заседания кафедры № 1 от 5.09.2019 г.

Заведующий кафедрой изобразительных искусств и технологии



Высоцкий В. М.

Подпись

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цель дисциплины: формирование комплекса устойчивых знаний, умений и навыков, определяющих графическую подготовку бакалавров, необходимых и достаточных для осуществления всех видов профессиональной деятельности, предусмотренной образовательным стандартом, формирование креативного мышления будущего специалиста на базе развития пространственного и логического.

Задачи дисциплины:

- сформировать у студентов знания о видах информационных технологий, компьютерной графики, приемах и методах создания компьютерных изображений, умений и навыков их обработки с помощью программно-аппаратных вычислительных комплексов;
- ознакомиться с основным инструментарием растровых и векторных графических редакторов для создания и обработки цифровых изображений;
- способствовать формированию навыков работы с учебной, научно-методической литературой;
- развить творческое мышление, самостоятельность суждений, интерес к предмету, объективную самокритику в своей работе.

2. Перечень планируемых результатов обучения дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

знать:

- виды информационных технологий;
- особенности растровой и векторной графики;
- способы хранения изображений в файлах растрового и векторного формата;
- назначение и функции различных графических программ,
- современные компьютерные технологии и программное обеспечение, применяемое в изобразительном искусстве.

уметь:

- работать с научной, учебной литературой;
- творчески перерабатывать полученную информацию;
- оценивать программное обеспечение и перспективы его использования с учетом решаемых профессиональных задач;

владеть:

- основными приемами работы с растровыми и векторными изображениями в графических редакторах;
- информационно-коммуникационными технологиями (в том числе пакетами прикладных программ, глобальными и локальными компьютерными сетями).

освоить компетенции:

готов к проектированию и реализации развивающей деятельности в образовательных организациях общего образования (ПК-3);

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина относится к вариативной части учебного плана. Изучается, на 4 курсе. Изучение дисциплины основывается на ранее освоенных дисциплинах/практиках: Информационно-коммуникационные технологии.

Изучение дисциплины является основой для освоения последующих дисциплин/практик: Дизайн-проектирование.

4. Объем дисциплины (модуля)

4.1. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием академических (астрономических) часов и виды учебной работы

Виды учебной работы,	Заочная форма
Общая трудоемкость в зачетных единицах	2
Общая трудоемкость в часах	72
Аудиторные занятия в часах, в том числе:	14
Лабораторные занятия	14
Самостоятельная работа в часах	54
Форма промежуточной аттестации	4 курс - зачёт

4.2. Объем контактной работы на 1 обучающегося

Виды учебных занятий	Заочная форма
Лабораторные занятия	14
Всего	14

5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам), с указанием количества часов и видов занятий

5.1 Тематический план учебной дисциплины

заочная форма обучения

№	Название раздела, темы	Всего зач. ед/час	Аудиторные		Лаборат	Самосто ят. работа
			Лекции	Практ.		
1.	Введение в компьютерные технологии в современном мире		-	2		6
2.	Художник и современная компьютерная техника (аппаратное обеспечение творческого процесса)		-	4		4
3.	Вопросы «компьютерной безопасности» и потенциальные угрозы сохранности информации		-	2		6
4.	Программное обеспечение компьютерной графики		-	2		6

5.	Интернет-ресурсы		-	4		32
	ВСЕГО:		-	14		54

5.2. Содержание:

Тема 1. Введение в компьютерные технологии в современном мире. Становление информационного общества. Определения и признаки информационного общества. Специфика – система и структура – информационного пространства. Тенденции развития компьютерной техники и программного обеспечения. Информационная индустрия и изобразительное искусство. Цифровая живопись.

Тема 2. Художник и современная компьютерная техника (аппаратное обеспечение творческого процесса). Современная компьютерная техника, используемая в изобразительном искусстве. Функциональные особенности устройств и практические аспекты применения.

Тема 3. Вопросы «компьютерной безопасности» и потенциальные угрозы сохранности информации. Способы решения проблем в различных ситуациях. Вирусная угроза. Блокирование доступа к Internet-ресурсам. Безопасность ОС Windows. Пароли. Шифрование данных. Правила конфиденциальности и защиты от несанкционированного доступа к результатам работы.

Тема 4. Программное обеспечение компьютерной графики. Классификация. Основные возможности. Области использования. Двумерная компьютерная графика: растровая графика; векторная графика, фрактальная. Принципы построения изображений. Базовые инструменты растровой и векторной графики. Работа с изображениями в растровых и графических редакторах.

Тема 5. Интернет-ресурсы в изобразительном искусстве. Классификация Интернет-ресурсов. Текущее состояние сектора изобразительного искусства Интернет в России. Краткая характеристика ресурсов в Интернете, связанных с изобразительным искусством. Знакомство с личными ресурсами цифровых художников.

6. Методические материалы для обучающихся по освоению дисциплины

6.1. Самостоятельная работа обучающихся по дисциплине (модулю)

заочная форма обучения

№	Название темы	Задание	Время выполнения	Форма контроля
	Введение в компьютерные технологии в современном мире	Выполнение практической работы	6	Отчет по практической работе
1	Вопросы «компьютерной безопасности» и потенциальные угрозы сохранности информации	Выполнение практической работы	4	Отчет по практической работе
2	Работа в растровом редакторе	Выполнение практической работы	6	Отчет по практической работе
3	Работа в векторном редакторе	Выполнение практической работы	6	Отчет по практической работе

4	Интернет-ресурсы	Выполнение практической работы	32	Отчет по практической работе
---	------------------	--------------------------------	----	------------------------------

6.2. Тематика и задания для практических занятий

Тема 1. Введение в компьютерные технологии в современном мире. Становление информационного общества. Определения и признаки информационного общества. Специфика – система и структура – информационного пространства. Тенденции развития компьютерной техники и программного обеспечения. Информационная индустрия и изобразительное искусство. Цифровая живопись.

Тема 2. Художник и современная компьютерная техника (аппаратное обеспечение творческого процесса). Современная компьютерная техника, используемая в изобразительном искусстве. Функциональные особенности устройств и практические аспекты применения.

Тема 3. Вопросы «компьютерной безопасности» и потенциальные угрозы сохранности информации. Способы решения проблем в различных ситуациях. Вирусная угроза. Блокирование доступа к Internet-ресурсам. Безопасность ОС Windows. Пароли. Шифрование данных. Правила конфиденциальности и защиты от несанкционированного доступа к результатам работы.

Тема 4. Программное обеспечение компьютерной графики. Классификация. Основные возможности. Области использования. Двумерная компьютерная графика: растровая графика; векторная графика, фрактальная. Принципы построения изображений. Базовые инструменты растровой и векторной графики. Работа с изображениями в растровых и графических редакторах.

Тема 5. Интернет-ресурсы в изобразительном искусстве. Классификация Интернет-ресурсов. Текущее состояние сектора изобразительного искусства Интернет в России. Краткая характеристика ресурсов в Интернете, связанных с изобразительным искусством. Знакомство с личными ресурсами цифровых художников.

7. Перечень основной и дополнительной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

а) основная:

1. Коджаспирова Г. М., Петров К. В. Технические средства обучения и методика их использования. – М.: Академия, 2003.
2. Захарова И. Г. Информационные технологии в образовании. – М.: Академия, 2008.

б) дополнительная литература:

3. Василевский Ю. А. Техника аудио- и видеозаписи. Толковый словарь. – М.: Горячая линия – Телеком, 2006.
4. Григорьев С. Г., Гриншкун В. В. Мультимедиа в образовании - М.: Педагогика, 2002.
5. Полат Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. – М.: Академия, 2008.
6. Джошуа Пол Цифровое видео. Полезные советы и готовые инструменты по видеосъемке, монтажу и авторингу – М.: ДМК-Пресс, 2008.
7. Тим Дэйли Цифровая фотография: Энциклопедия – М.: Арт-родник, 2004 г. Владимир Молочков: Цифровое видео для начинающих. – СПб.: Питер, 2005

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

Электронные библиотечные системы:

1. ЭБС «Лань»
2. ЭБС «Университетская библиотека online»
3. ЭБС «Znanium»

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

Компьютерный класс с установленным программным обеспечением.

Электронные учебные комплексы по дисциплине.

Мультимедийный комплекс, включающий электронную доску, ноутбук, проектор, выход в сеть Интернет.