

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  
2023**

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 № 125 от 22.02.2018

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

Рецензент: Лебедева Н. Ю., директор муниципального бюджетного учреждения дошкольного образования г. Костромы «Детская художественная школа № 2 имени Н.Н. Купреянова»

УТВЕРЖДЕНО:

На заседании кафедры изобразительных искусств и технологии

Протокол заседания кафедры № 7 от 31.05.2022 г.

Заведующий кафедрой изобразительных искусств и технологии Высоцкий В. М.

## **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:

- Способность применять современные технологии, требуемые при реализации (ПК-3).

### 3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина относится к дисциплинам части, формируемой участниками образовательных отношений. Изучается в 5 семестре при очной форме обучения.

Изучение дисциплины основывается на ранее освоенных дисциплинах/практиках: Информационно-коммуникационные технологии.

Изучение дисциплины является основой для освоения последующих дисциплин/практик: Основы графического проектирования, 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
Практические занятия	
Лабораторные занятия	14
Самостоятельная работа в часах	53,75
Форма промежуточной аттестации	4 семестр - зачёт

#### 4.2. Объем контактной работы на 1 обучающегося

Виды учебных занятий	Заочная форма
Лабораторные занятий	14
Зачёт	0,25
Всего	14,25

### 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. ел/час	Аудиторные		Лабор	Самост оят. пабота
			Лекции	Практ.		
1.	Введение в компьютерные технологии в современном мире		-		1	10
2.	Художник и современная компьютерная техника (аппаратное обеспечение творческого процесса)		-		1	10
3.	Вопросы «компьютерной безопасности» и потенциальные угрозы сохранности информации		-		4	10
4.	Программное обеспечение компьютерной графики		-		4	10
5.	Интернет-ресурсы		-		4	18
	ВСЕГО:	2/72	-		14	58

## 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*

<b>№</b>	<b>Название темы</b>	<b>Задание</b>	<b>Время выполнен</b>	<b>Форма контроля</b>
1	Введение в компьютерные технологии в современном мире	Реферативный доклад	10	Доклад
2	Художник и современная компьютерная техника (аппаратное обеспечение творческого процесса)	Выполнение индивидуальных заданий	10	Рассказ с демонстрацией
3	Вопросы «компьютерной безопасности» и потенциальные угрозы сохранности информации	Выполнение индивидуальных заданий	10	Работа с программой
4	Программное обеспечение компьютерной графики	Выполнение индивидуальных заданий	10	Работа с программой
5	Интернет-ресурсы	Выполнение индивидуальных заданий	18	Работа в сети

### **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.