

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

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

УТВЕРЖДЕНО

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ДИЗАЙНЕ


Направление подготовки 44.03.05 Педагогическое образование с двумя
профилями подготовки

Направленность Изобразительное искусство, дополнительное образование в
сфере дизайна

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

**Кострома
2019**

Рабочая программа дисциплины Использование компьютерных технологий в дизайне 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
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 дисциплинам части, формируемой участниками образовательных отношений. Изучается в 5-7 семестрах 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, | Очная форма |
|--|-------------------|
| Общая трудоемкость в зачетных единицах | 3 |
| Общая трудоемкость в часах | 108 |
| Аудиторные занятия в часах, в том числе: | 42 |
| Практические занятия | |
| Лабораторные занятия | 42 |
| Самостоятельная работа в часах | 66 |
| Форма промежуточной аттестации | 7 семестр - зачёт |

4.2. Объем контактной работы на 1 обучающегося

| Виды учебных занятий | Очная форма |
|----------------------|-------------|
| Лабораторные занятий | 42 |
| Всего | 42 |

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

5.1 Тематический план учебной дисциплины

очная 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 | 2 |
| 2. | Художник и современная компьютерная техника (аппаратное обеспечение творческого процесса) | | - | | 14 | 18 |
| 3. | Вопросы «компьютерной безопасности» и потенциальные угрозы сохранности информации | | - | | 8 | 10 |
| 4. | Программное обеспечение | | - | | 8 | 10 |

| | | | | | | |
|----|----------------------|-------|---|--|----|----|
| | компьютерной графики | | | | | |
| 5. | Интернет-ресурсы | | - | | 10 | 26 |
| | ВСЕГО: | 3/108 | - | | 42 | 66 |

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)

очная форма обучения

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

| | | | | |
|---|----------------------|-----------------------------------|----|---------------|
| | компьютерной графики | индивидуальных заданий | | программой |
| 5 | Интернет-ресурсы | Выполнение индивидуальных заданий | 26 | 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 «Znaniium»

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.