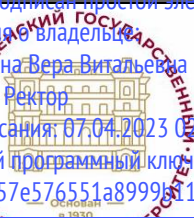


Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Щакина Вера Витальевна
Должность: Ректор
Дата подписания: 07.04.2023 02:29:32
Уникальный программный ключ:
a2252a55157e576551a89998d190892af53989420420336fbbff573a434e57789



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования**

«Благовещенский государственный педагогический университет»

ОСНОВНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

Рабочая программа дисциплины

УТВЕРЖДАЮ

**декан индустриально-педагогического
факультета ФГБОУ ВО «БГПУ»**

Н.В. Слесаренко

«25» мая 2022 г.

Рабочая программа дисциплины

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

Направление подготовки

44.03.05 ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

(с двумя профилями подготовки)

Профиль ДИЗАЙН

Профиль ТЕХНОЛОГИЯ

Уровень высшего образования

БАКАЛАВРИАТ

Принята на заседании кафедры

Изобразительного искусства и методики его преподавания

(протокол № 9 от «25» мая 2022 г.)

Благовещенск 2022

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
1 Пояснительная записка.....	3
2 Учебно-тематический план.....	4
3 Содержание дисциплины.....	5
4 Методические рекомендации (указания) для студентов по изучению дисциплины.....	5
5 Практикум по дисциплине.....	7
6 Дидактические материалы для контроля (самоконтроля) усвоенного материала.....	8
7 Перечень информационных технологий.....	13
8 Особенности изучения дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья.....	13
9 Список литературы и электронных ресурсов.....	13
10 Материально-техническая база.....	14
11 Лист изменений и дополнений	15

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1 Цель дисциплины: формирование целостной системы знаний в области графического дизайна и современных компьютерных технологий, их возможностях и особенностях использования в сфере дизайна; привитие навыков использования, современных программно-инструментальных средств в создании продуктов графического дизайна.

1.2 Место дисциплины в структуре ООП: Дисциплина «Графический дизайн» относится к дисциплинам обязательной части блока Б1 (Б1.О.8) учебного плана основных образовательных программ по направлению подготовки бакалавра 44.03.05 «Педагогическое образование», профиль «Дизайн», профиль «Технология».

Дисциплина «Графический дизайн» органично продолжает изучение материала, полученного студентами на занятиях по «Рисунок», «Живопись», «Композиция», «Основы Цветоведение и колористика», «Перспектива», «Проектирование в дизайне» развивает знания, умения, навыки, сформированные в предыдущих семестрах, а также формирует знания, умения, навыки работы в цифровой среде.

Освоение дисциплины «Графический дизайн» является расширением и применением навыков изобразительного искусства в новых форматах художественной деятельности

1.3 Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

ОПК-8. Способен осуществлять педагогическую деятельность на основе специальных научных знаний, **индикаторами** достижения которой является:

ОПК-8.3 Демонстрирует специальные научные знания в том числе в предметной области.

ПК-2. Способен осуществлять педагогическую деятельность по профильным предметам (дисциплинам, модулям) в рамках программ основного общего, среднего общего и дополнительного образования, **индикаторами** достижения которой является:

ПК-2.1 Владеет теоретическими основами изобразительного и декоративно-прикладного искусства.

ПК-2.2 Владеет инструментарием, методами, приемами и практическими навыками работы в изобразительном и декоративно-прикладном искусстве (по видам) и компьютерной графике.

ПК-2.3 Владеет навыками реалистического изображения с натуры: натюрморта, пейзажа, портрета, фигуры человека.

ПК-2.4 Готов реализовывать изобразительные навыки в работе над композицией в живописи, графике, декоративно-прикладном искусстве.

ПК-2.5 Готов к самостоятельной художественно-творческой деятельности в области изобразительного и декоративно-прикладного искусства, компьютерной графики.

1.4 Перечень планируемых результатов обучения. В результате изучения дисциплины студент должен

- **знать:**

- особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
- методы описания цветов в компьютерной графике – цветовые модели;
- способы получения цветовых оттенков на экране;
- методы сжатия графических данных;
- назначение и функции различных графических программ;
- вид полиграфической продукции

- уметь:

- уметь создавать и обрабатывать растровые и векторные графические изображения
- грамотно излагать теоретические основы компьютерной графики, различать отдельные виды дизайн продукции;
- создавать цифровую живопись, графику и коллажи, макеты полиграфической продукции.

- владеть:

- владеть принципами формирования цифрового изображения;
- владеть навыками выполнять эскизы на компьютере;
- навыками в создании графических изображений в системах растровой и векторной графики;
- навыками работы в графических редакторах;
- владеть профессиональными приемами рисования;
- владеть навыками создания макетов полиграфической продукции.

1.5 Общая трудоемкость дисциплины «Графический дизайн» составляет в 3 семестре 3 зачетных единицы (далее – ЗЕ) (108 часа) и в 4 семестре 2 зачетных единицы (72 часа)

Программа предусматривает изучение материала на лекциях и лабораторных занятиях. Предусмотрена самостоятельная работа студентов по темам и разделам. Проверка знаний осуществляется фронтально, индивидуально.

Объем дисциплины и виды учебной деятельности

Вид учебной работы	Всего часов	Семестр 3	Семестр 4
Общая трудоемкость	180	108	72
Аудиторные занятия	90	54	36
Лекции	14	8	6
Лабораторная работа	76	46	30
Самостоятельная работа	90	54	36
Вид итогового контроля		Зачёт с оценкой	Зачёт с оценкой