

ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«Приднестровский государственный университет им. Т.Г. Шевченко»

Рыбницкий филиал

Кафедра прикладной информатики в экономике

УТВЕРЖДАЮ
Директор филиала ПГУ
им. Т.Г. Шевченко в г.Рыбница
профессор

_____ Павлинов И.А

“ _____ ” _____ 2020 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

на 2020 / 2021 учебный год

УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

«Информационные технологии в искусстве»

Направление подготовки:

44.03.01. «Педагогическое образование»

Профиль подготовки
«Изобразительное искусство»

квалификация (степень) выпускника
Бакалавр

Форма обучения:
заочная

Рыбница 2020 г.

Рабочая программа дисциплины *«Информационные технологии в искусстве»*
/составитель К.Н. Попадюк– Рыбница: ГОУ «ПГУ им. Т.Г.Шевченко», 2020 – 13 с.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРЕДНАЗНАЧЕНА ДЛЯ ПРЕПОДАВАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ
«ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ИСКУССТВЕ» ВХОДЯЩЕЙ В БЛОК ДИСЦИПЛИН ПО
ВЫБОРУ ДЛЯ СТУДЕНТОВ ЗАОЧНОЙ ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ ПО НАПРАВЛЕНИЮ ПОДГОТОВКИ
44.03.01. «ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ»**

Рабочая программа составлена с учетом Федерального Государственного образовательного стандарта по направлению подготовки 44.03.01. «Педагогическое образование», утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 04.12.2015 г. №1426.

Составитель _____ / Попадюк Королина Николаевна, преподаватель/
(подпись)

1. Цели и задачи освоения дисциплины:

Цели дисциплины – подготовить студента, как будущего специалиста в области компьютерных технологий и преподавателя, к методически грамотной организации и проведению учебных занятий по искусству в условиях широкого использования ИТ в учебном заведении; ознакомить с современными приемами и методами использования средств ИТ при проведении разного рода занятий, в различных видах учебной и воспитательной деятельности по искусству.

Задачи дисциплины – обучение использованию средств ИТ в профессиональной деятельности специалиста, работающего в системе образования; обучение эффективному применению средств ИТ в учебном процессе по искусству; ознакомление с возможностями практической реализации обучения, ориентированного на развитие личности ученика в условиях использования технологий мультимедиа в области искусства.

2. Место дисциплины в структуре ООП:

Дисциплина «Информационные технологии в искусстве» входит в блок дисциплин по выбору основной образовательной программы 44.03.01. «Педагогическое образование». Для освоения данной дисциплины студенты используют знания, умения, навыки, сформированные на предыдущем уровне образования. Освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее к дисциплинам «Основы компьютерной графики» и «Компьютерная графика».

3. Требования к результатам освоения дисциплины:

В результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции:

Код компетенции	Формулировка компетенции
ОК-3	способностью использовать естественнонаучные и математические знания для ориентирования в современном информационном
ОК-7	способностью использовать базовые правовые знания в различных сферах деятельности
ОПК-1	готовность сознавать социальную значимость своей будущей профессии, обладать мотивацией к осуществлению профессиональной деятельности
ПК-2	способностью использовать современные методы и технологии обучения и диагностики
ПК-4	способностью использовать возможности образовательной среды для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов обучения и обеспечения качества учебно-воспитательного процесса средствами преподаваемого учебного предмета
ПК-5	способностью осуществлять педагогическое сопровождение

Код компетенции	Формулировка компетенции
	социализации и профессионального самоопределения обучающихся
ПК-6	готовность к взаимодействию с участниками образовательного процесса
ПК-7	способность организовывать сотрудничество обучающихся, поддерживать активность и инициативность, самостоятельность обучающихся, развивать их творческие способности
ПК-8	способность проектировать образовательные программы
ПК-9	способность проектировать индивидуальные образовательные маршруты обучающихся
ПК-10	способностью проектировать траектории своего профессионального роста и личностного развития
ПК-11	готовностью использовать систематизированные теоретические и практические знания для постановки и решения исследовательских задач в области образования
ПК-12	способность руководить учебно-исследовательской деятельностью обучающихся
ПК-13	способность выявлять и формировать культурные потребности различных социальных групп
ПК-14	способность разрабатывать и реализовывать культурно-просветительские программы

В результате освоения дисциплины студент должен:

3.1. Знать:

- виды компьютерного искусства;
- история и тенденции развития компьютерного искусства;
- устройство интерфейса современного графического редактора CorelDraw, его назначение и функции;
- приемы обработки растровых изображений;
- способы хранения графической информации.

3.2. Уметь:

- создавать и редактировать растровые изображения;
- использовать информационные технологии для создания произведений искусства;
- организовывать и проводить поиск идей для решения задач дизайна в области компьютерной графики;
- осуществлять предпечатную подготовку графических документов.

3.3. Владеть:

- навыками работы в программе CorelDraw;
- методами использования информационных технологий для решения задач компьютерной графики;
- способами использования современного программного обеспечения для обработки различных видов графической информации;
- способами создания, хранения, передачи и обработки графической информации.

4. Структура и содержание дисциплины (модуля)

4.1. Распределение трудоемкости в з.е./часах по видам аудиторной и самостоятельной работы студентов по семестрам:

Семестр	Количество часов						Форма итогового контроля
	Трудоемкость, з.е./часы	В том числе					
		Аудиторных				Самост. работы	
	Всего	Лекций	Лаб. раб.	Практич. зан.			
10	2/72	72	-	-	20	48	Зачет
Итого:	2/ 72	72	-	-	20	48	4

4.2. Распределение видов учебной работы и их трудоемкости по разделам дисциплины.

№ раздела	Наименование разделов	Количество часов				
		Всего	Аудиторная Работа			Внеауд. работа (СР)
			Л	ПЗ	ЛР	
1.	Введение в программу CoralDRAW	20		20		48
	<i>Итого:</i>	<i>20</i>		<i>20</i>		<i>48</i>
	<i>Всего:</i>	<i>20</i>		<i>20</i>		<i>48</i>

4.3. Тематический план по видам учебной деятельности

Лекции

Лекционные занятия планом не предусмотрены

Практические (семинарские) занятия.

№ п/п	Номер раздела дисциплины	Объем часов	Тема лабораторного занятия	Наименование лаборатории	Учебно-наглядные пособия
1	№1	2	Построение фигур в CorelDRAW.	Компьютерная аудитория	Электронный методический материал
2	№1	2	Построение линий в CorelDRAW.	Компьютерная аудитория	Электронный методический материал
3	№1	2	Построение сложных объектов в CorelDRAW.	Компьютерная аудитория	Электронный методический материал
4	№1	2	Интерактивное перетекание. Имитация объема.	Компьютерная аудитория	Электронный методический материал
5	№1	4	Обработка растровых изображений.	Компьютерная аудитория	Электронный методический материал
6	№1	4	Интерактивный объем в CorelDRAW.	Компьютерная аудитория	Электронный методический материал

					материал
7	№1	4	Интерактивное искажение. Имитация объема	Компьютерная аудитория	Электронный методический материал
Итого:		20			

Лабораторные работы

Лабораторные занятия планом не предусмотрены

Самостоятельная работа студента

Раздел дисциплины	№ п/п	Тема и вид СРС	Трудоемкость (в часах)
Раздел 1	1	Искусство как информационная система. Информационное общество и цифровое искусство	2
	2	Художественно-эстетические особенности компьютерного искусства	2
	3	Информационные и коммуникационные технологии: основные принципы и свойства.	4
	4	Структуризация электронных материалов.	2
	5	Графические возможности компьютера	2
	6	Информационные технологии в профессиональной деятельности	2
	7	САПР	2
	8	Информационные технологии в изобразительном искусстве	2
	9	Прикладные программные продукты для создания произведений искусств	4
	10	Использование сетевых ресурсов в профессиональной деятельности	2
	11	Телекоммуникационные сети.	2
	12	Изучение рынка услуг, связанных с выходом в Интернет, с целью выявления наиболее популярных провайдеров.	2
	13	Преимущества и недостатки цифровой живописи	2
	14	Программы для цифровой живописи	2
	15	Введение в векторную графику в CorelDraw	4
	16	Цвет в векторной графике	2
	17	Структура векторной иллюстрации.	2
	18	CorelDraw: «Экспорт изображений»	4
	19	Трехмерная графика	2
	20	Особенности редакторов растровой и векторной графики	2
Всего:			48

5. **Примерная тематика курсовых проектов (работ).**
Курсовые проекты (работы) планом не предусмотрены

6. Образовательные технологии.

Семестр	Вид занятий (Л, ПР, ЛР)	Используемые интерактивные образовательные технологии	Количество часов
10	ПР	Классы с компьютером и мультимедиа проектором	20

В процессе освоения дисциплины «Информационные технологии в искусстве» используются следующие образовательные технологии:

- запись материала лекции;
- устный опрос;
- работа с графическими редакторами, выполнение графических заданий;
- чтение специальной литературы, поиск необходимой информации в Интернет-ресурсах;
- посещение и участие в научно-практических конференциях;
- научные доклады по актуальным вопросам компьютерного искусства;
- самостоятельная работа студентов, в которую включается освоение информационных технологий и интерпретации результатов;
- консультации преподавателей.

Применение каждой формы обучения предполагает применение новых информационных технологий.

Проведение аудиторных занятий (практических работ) предполагает использование аудиовизуальных электронных и компьютерных средств мультимедиа, имеющихся в арсенале Филиала. На практических занятиях студент вначале знакомится с содержанием работы, пользуясь электронными методическими материалами, затем выполняет задание и показывает результаты преподавателю. Защита работы заключается в выполнении небольших контрольных заданий, при котором студент демонстрирует освоение соответствующей технологии.

7. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов

Для оценки качества освоения знания используются следующие виды контроля:

Текущий контроль:

– контроль качества подготовки к занятиям (контроль выполнения заданий на самостоятельную работу).

Рубежный контроль

– тестирование;

Итоговый контроль: зачет.

Примерные тестовые задания

1. Основная особенность компьютерного искусства?

- а) материальная база;
- б) цифровая форма;
- в) наличие физического результата;
- г) материальная форма.

2. Компьютерное искусство – это...

- а) отрасль web-разработки;
- б) жанр цифрового компьютерного искусства, представляющий собой мультимедийную презентацию;
- в) творческая деятельность, основанная на использовании информационных (компьютерных) технологий, результатом которой является художественное произведение в цифровой форме;
- г) субкультура, главной особенностью которой является выстраивание сюжетного ряда.

3. Создание рисунка (картины) от начала и до конца на компьютере – это вид компьютерного искусства, называемый:
- а) чиптун (Chiptune);
 - б) web-дизайн;
 - в) демосцена;
 - г) цифровая живопись.
4. Какой из перечисленных программных продуктов не является векторным графическим редактором?
- а) GIMP;
 - б) Alchemy;
 - в) Inkscape;
 - г) CorelDraw.
5. Иллюстрация – это:
- а) введение в текст поясняющей или дополняющей информации другого типа (изображения и звука);
 - б) возможность подключения к глобальной сети Internet;
 - в) возможность автоматического просмотра всего содержания продукта или создания анимированного и озвученного "путеводителя-гида" по продукту;
 - г) форматирование текстовых фрагментов.
6. Особый обобщающий вид информации, которая объединяет в себе как традиционную статическую визуальную (текст, графику), так и динамическую информацию разных типов (речь, музыку, видео фрагменты, анимацию и т.п.) – это:
- а) иллюстрация;
 - б) мультимедиа;
 - в) гипертекст;
 - г) демосцена.
7. Система для хранения и пересылки сообщений между людьми, имеющими доступ к компьютерной сети – это:
- а) облачные технологии;
 - б) системы поиска;
 - в) телеконференция;
 - г) электронная почта (E-mail).
8. Технологию мультимедиа составляют:
- а) аппаратные и программные средства;
 - б) лингвистическое обеспечение;
 - в) математическое обеспечение;
 - г) система управления базами данных.
9. Какие средства **НЕ** являются программными средствами мультимедиа технологий?
- а) системные ;
 - б) инструментальные;
 - в) манипуляторы;
 - г) прикладные.
10. Графическим редактором **НЕ** является ...

- a) Paint
- b) Photo Editor
- c) WordPad
- d) Adobe Photoshop

11. В векторной графике изображение хранится в виде ...

- a) формализованных математических описаний объектов
- b) палитры используемых цветов
- c) описания цвета каждой точки
- d) кода цвета каждой точки

12. В _____ графике можно значительно увеличивать и уменьшать изображение без потери качества

- a) растровой
- b) пиксельной
- c) точечной
- d) векторной

13. JPEG является ...

- a) форматом графических файлов
- b) графическим редактором
- c) типом монитора
- d) системой представления цвета

14. Для векторного графического редактора из утверждений

- a) при масштабировании изображения их качество не меняется
- b) при уменьшении изображения возможно потеря информации
- c) файлы, содержащие растровые изображения, имеют меньший размер, чем файлы, содержащие векторные изображения
- d) в векторной графике объекты хранятся в виде формализованных математических описаний

верными являются

- a) b, d
- b) a, b, d
- c) a и d
- d) a, c, d

15. К недостаткам векторной графики относятся:

- a) проблемы совместимости программ, работающих с векторной графикой;
- б) возможность неограниченного *масштабирования* изображения без потери качества;
- в) ограниченность в живописных средствах;
- г) отсутствие автоматизация ввода графической информации.

16. Какой формат векторной графики является форматом CorelDRAW?

- a) AL;
- б) CDR;
- в) EPS;
- г) SVG.

17. Какие форматы векторной графики предназначены для просмотра анимированной графики?

- a) SWF;

- б) FLA;
- в) AL;
- г) EPS.

18. Что занимает самый верхний (нулевой) иерархический уровень структуры векторного изображения?

- а) объекты;
- б) узлы;
- в) линии + заливка;
- г) иллюстрация.

19. Какие объекты структуры векторного изображения имеют свойство заполнения цветом?

- а) сегмент;
- б) открытый контур;
- в) закрытый контур;
- г) узел.

20. Заполнение цветом, текстурой или растровым изображением замкнутого контура называется:

- а) заливкой;
- б) иллюстрацией;
- в) фигурой;
- г) анимацией.

Ответы

1.	Б
2.	В
3.	В
4.	А
5.	А
6.	Б
7.	Г
8.	А
9.	В
10.	А

11.	Г
12.	б
13.	б, в
14.	в
15.	а, в, Г
16.	б
17.	а, б
18.	Г
19.	в
20.	а

Система оценивания:

- ✓ < 30% правильных ответов (<6 баллов) – «неудовлетворительно»;
- ✓ 30% - 50% правильных ответов (6 – 9 баллов) – «удовлетворительно»;
- ✓ 50% - 75% правильных ответов (10 – 15баллов) – «хорошо»
- ✓ >75% (16 и более баллов) – «отлично»

Время тестирования – 1 академический час.

Примерный перечень вопрос к зачету

1. Векторная графика: определение, достоинства и недостатки.
2. Форматы векторной графики.
3. Структура векторной графики.
4. Растровая графика.
5. Цифровые технологии в скульптуре.
6. Технология прототипирования.
7. Произведения цифрового искусства на основе микропроцессорного или компьютерного управления.

8. Трёхмерная графика: определение и направления применения.
9. Процесс построения трёхмерной компьютерной графики: моделирование, формирование сцены, рендеринг.
10. Моделирование эффектов в рендеринге.
11. Форматы трёхмерной графики.
12. Программное обеспечение для создания трёхмерных изображений.
13. Анимация как вид трёхмерной графики.
14. Трёхмерные дисплеи.
15. Средства создания и обработки изображения.
16. Средства создания и обработки 2D - графики и анимации.
17. Средства создания и обработки 3D-графики и анимации
18. Средства создания и обработки видеоизображения (видеомонтаж, 3D-титры).
19. Средства создания и обработки звука.
20. Средства создания презентации.
21. Особенности разработки гипермедиа-ресурсов.
22. Автоматизация творческого процесса.
23. Генеративное искусство.
24. Фрактальное искусство.
25. Информационные технологии в изобразительном искусстве.

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля).

8.1. Основная литература:

1. Голицына О.Л., Максимов Н.В., Партыка Т.Л., Попов И.И. Информационные технологии. – М.: ФОРУМ - ИНФРА-М – 2008. – 394с.
2. Ерохин С.В. Цифровое компьютерное искусство. – СПб.: Алетейя, 2011. – 188 с.
3. Компьютерная графика в CorelDRAW: лабораторный практикум/ Сост.: В.Н. Черный. – Рыбница, 2013. – 81с.

8.2. Дополнительная литература:

1. Летин А.С. Практикум по информатике. Ч. 2. Компьютерная графика и Web-дизайн. Практик.: Уч. пос. / Т.И. Немцова и др.; Под ред. Л.Г. Гагариной - М.: ИД ФОРУМ: ИНФРА-М, 2013-288с.: ил. <http://www.znanium.com/bookread.php?book=400936>
2. Немцова Т.И. Компьютерная графика и web-дизайн [Электронный ресурс]: Учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин. - М.: ИД ФОРУМ: НИЦ ИНФРА-М, 2014. - 400 с.- Режим доступа: <http://znanium.com/bookread.php?book=458966>

8.3. Программное обеспечение

CorelDRAW X4

Интернет-ресурсы

1. <http://www.coreldraw.com/> – официальный сайт линейки продуктов CorelDraw
2. <http://cdx3.ru/coreldraw-x4.php> – видео уроки в CorelDraw

9. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля):

Для проведения практических занятий необходимы:

1) Компьютерная аудитория, оборудованная для проведения лабораторных работ персональными компьютерами, с операционной системой Windows XP и новее, программным обеспечением Microsoft Office, объединенными в сеть и с выходом в Интернет, визуальный редактор CorelDraw.

10. Методические рекомендации по организации изучения дисциплины:

Рабочая учебная программа по дисциплине «Информационные технологии в искусстве» составлена в соответствии с требованиями Федерального Государственного образовательного стандарта ВО по направлению 44.03.01 «Педагогическое образование» и учебного плана по профилю подготовки (или специализации) «Изобразительное искусство».

Изучение дисциплины проходит в форме выполнения практических работ в компьютерной аудитории. Самостоятельная работа заключается в самостоятельном изучении тем студентом, а так же в конспектировании тем и написании тестов.

11. Технологическая карта дисциплины

Курс 5 группа РФ16ВР62ИД семестр 10

Преподаватель – лектор Попадюк Королина Николаевна

Преподаватели, ведущие практические занятия Попадюк Королина Николаевна

Кафедра Прикладной информатики в экономике

Весовой коэффициент дисциплины в совокупной рейтинговой оценке, рассчитываемой по всем дисциплинам (если введена модульно-рейтинговая система) модульно-рейтинговая система не введена

Наименование дисциплины / курса	Уровень/ступень образования (бакалавриат, специалитет, магистратура)	Статус дисциплины в рабочем учебном плане (А, Б, В, Г) <i>(если введена модульно-рейтинговая система)</i>			Количество зачетных единиц / кредитов
Информационные технологии в искусстве	бакалавриат				2
Смежные дисциплины по учебному плану (перечислить):					
«Информационные технологии», «Компьютерная графика», «Основы математической обработки информации», «Информационные технологии в дизайне»					
ВВОДНЫЙ МОДУЛЬ (входной рейтинг-контроль, проверка «остаточных» знаний по смежным дисциплинам)					
Тема, задание или мероприятие входного контроля		Виды текущей аттестации	Аудиторная или внеаудиторная	Минимальное количество баллов	Максимальное количество баллов
Итого:					
БАЗОВЫЙ МОДУЛЬ (проверка знаний и умений по дисциплине)					
Тема, задание или мероприятие текущего контроля		Виды текущей аттестации	Аудиторная или внеаудиторная	Минимальное количество баллов	Максимальное количество баллов
Текущая работа		Практические работы	Аудиторная		
		Самостоятельная работа	Внеаудиторная		

Итого:				
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ МОДУЛЬ				
Тема, задание или мероприятие дополнительного контроля	Виды текущей аттестации	Аудиторная или внеаудиторная	Минимальное количество баллов	Максимальное количество баллов
Составление рефератов по темам дисциплины, отведенных на самостоятельное обучение	реферат	Внеаудиторная		
Итого максимум:				

Необходимый минимум для получения итоговой оценки или допуска к промежуточной аттестации _____ баллов (если введена модульно-рейтинговая система).

Дополнительные требования для студентов, отсутствующих на занятиях по уважительной причине: (например, устное собеседование с преподавателем по проблемам пропущенных практических занятий, обязательное выполнение внеаудиторных контрольных и письменных работ и т.д.).

Составитель _____ / Попадюк Королина Николаевна, преподаватель/

Зав. кафедрой _____ / Павлинов Игорь Алексеевич, профессор/

Согласовано:

1. Зав. выпускающей кафедры _____ / Мосийчук Игорь Петрович, доцент/

2. Директор филиала

ПГУ им.Т.Г.Шевченко в г.Рыбница _____ / Павлинов Игорь Алексеевич, профессор/