

Учреждение образования
«Белорусский государственный педагогический университет
имени Максима Танка»



УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе БГПУ
А.В.Маковчик
«_____» _____ 2022 г.
Регистрационный № УД 30-03-95-2022/уч.

КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

Учебная программа учреждения высшего образования
по учебной дисциплине для специальности:
1-03 01 03 Изобразительное искусство и компьютерная графика

2022 г.

Учебная программа составлена на основе образовательного стандарта высшего образования 1 ступени: ОСВО 1-03 01 03-2021 по специальности 1- 03 01 03 Изобразительное искусство и компьютерная графика, утвержденного _____ рег.№ _____ и учебного плана по специальности

СОСТАВИТЕЛИ:

О.Н.Русакович, старший преподаватель кафедры художественно-педагогического образования учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка»;
Г.В.Лойко, заведующий кафедрой художественно-педагогического образования учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка», доцент

РЕЦЕНЗЕНТЫ:

Г.Ф.Шауро, заведующий кафедрой народного и декоративно-прикладного искусства учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств», доктор искусствоведения, профессор;
Л.Е.Дягилев, профессор кафедры дизайна частного учреждения образования «Институт современных знаний имени А.М.Широкова», доцент

СОГЛАСОВАНО:

Директор ГУО «СШ № 201 г. Минска»

Л.А.Федорова

РЕКОМЕНДОВАНА К УТВЕРЖДЕНИЮ:

Кафедрой художественно-педагогического образования (протокол № 10 от 19.05.2022 г.);
Заведующий кафедрой

Г.В.Лойко

Научно-методическим советом учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка» (протокол № 7 от 21.06.2022 г.)

Оформление учебной программы и сопровождающих ее материалов действующим требованиям Министерства образования Республики Беларусь соответствует

Методист учебно-методического
отдела БГПУ

 Е.А.Кравченко

Директор библиотеки БГПУ

 Н.П.Сятковская

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В современном информационном и быстро меняющемся мире компьютерных технологий востребованы педагогические кадры, владеющие приемами работы с объектами компьютерной графики и имеющие художественный вкус.

Учебная дисциплина «Компьютерная графика» является логическим продолжением учебного курса учебной дисциплины «Основы компьютерной графики» модуля «Компьютерные технологии в искусстве – 2» и выступает в качестве одного из основных разделов, необходимых для успешной профессиональной подготовки педагога-художника. Она может выступать как самостоятельная часть художественной деятельности а также, может использоваться как вспомогательное средство исполнения творческого замысла, относительно других дисциплин,. Компьютерная графика развивает специальные изобразительные навыки обучающихся, позволяет моделировать разнообразные объекты, экспериментировать с цветовыми и композиционными решениями.

Владение программными средствами и приемами работы с объектами компьютерной графики – неотъемлемая часть организации профессиональной творческой деятельности современного педагога-художника, так как компьютерная графика является удобным средством при изучении академических законов изобразительного искусства и дизайна.

Данная учебная программа дисциплины «Компьютерная графика», входящая в цикл специальных дисциплин компонента учреждения высшего образования первой ступени предназначена для студентов художественно-педагогических специальностей высших учебных заведений.

Являясь логическим продолжением «Компьютерная графика» как учебная дисциплина базируется на предметах, входящие в курс среднего образования: «Информатика», «Изобразительное искусство», «Черчение». Также предполагается необходимость наличия у студентов базовых знаний пользователя персонального компьютера и минимального опыта использования компьютерных программ графического характера.

Учебной программой предусматривается последовательное изучение основ компьютерной графики путем использования пакетов программ векторной графики Adobe Illustrator и растровой графики Adobe Photoshop, с целью создания художественно-творческих, проектных работ. Вопросы технического и Web-программирования не входят в содержание дисциплины.

Цель учебной дисциплины – обеспечение студентов теоретическими знаниями о роли компьютерных технологий в педагогической, художественной и графической деятельности; о современном программном и аппаратном обеспечении в области обработки графической информации, а также, практическими способами создания, обработки и редактирования графических изображений с использованием специализированных программных пакетов.

Задачи учебной дисциплины:

- определение предмета, программного и аппаратного инструментария, фундаментальные понятия и процессы компьютерной графики;
- освоение теоретических и практических приемов работы с программными средствами растрового, векторного изображения, а также, создания анимации;
- формирование практических навыков работы различными инструментами в графических редакторах для решения художественно-творческих задач;
- развитие художественно-творческих способностей, умений проектировать, композиционно организовывать графические объекты, созданные с помощью программных средств;
- повышение культуры использования информационных технологий в сфере профессионального художественного творчества и образования.

В системе подготовки специалистов художественно-педагогического профиля дисциплина ориентирована на максимальную связь с дисциплинами: «Основы компьютерной графики», «Цветоведение», «Композиция», «Рисунок», «Живопись», «Шрифтовая графика», «Перспектива». Указанные связи предметов дают студенту системное представление о комплексе изучаемых учебных дисциплин, что обеспечивает соответствующий теоретический уровень и практическую направленность в системе обучения и будущей профессиональной деятельности. Наряду с этим, при работе с персональным компьютером, у студента эффективно развиваются многие личностные качества: пространственное, аналитическое, образное и логическое мышление, воображение, память и др.

Специалист, освоивший содержание образовательной программы высшего образования I ступени, должен обладать следующими специализированными компетенциями (далее – СК):

СК-8. Владеть основами композиционного формообразования и стилизации в изобразительном искусстве и компьютерной графике и применять их в художественно-творческой деятельности.

СК-9. Владеть графическими приемами построения и чтения чертежей, применять графические навыки в дизайн-проектировании и художественно-творческой деятельности.

В результате изучения учебной дисциплины студент должен **знать:**

- основные понятия и виды компьютерной графики;
- теоретические основы, инструменты и методы векторной, растровой и трехмерной графики;
- основные понятия и методы деловой инженерной графики;
- основные принципы и приемы создания анимации;
- системы автоматического проектирования;
- инструменты и методы обработки звука и видео.

В результате изучения учебной дисциплины студент должен **уметь:**

- решать типовые задачи векторной, растровой, трехмерной графики;
- использовать системы автоматического проектирования;
- грамотно подбирать необходимое программное обеспечение для решения конкретных задач проектирования;
- проектировать, макетировать, композиционно организовывать графические объекты произвольной формы;
- добиваться оптимального решения и художественной выразительности композиций, созданных с помощью программных средств.

В результате изучения учебной дисциплины студент должен **владеть**:

- программными и аппаратными средствами, процессами компьютерной графики;
- основным инструментарием, методами и средствами векторной, растровой и трехмерной графики;
- приемами редактирования изображения для подготовки к публикации или печати;
- спецификой и методической последовательностью создания анимационного ролика;
- приемами и основными закономерностями колористического, композиционного решения задачи изображения.

В данной программе структура содержания учебной дисциплины «Компьютерная графика» построена на основе традиционного подхода с разбиением содержания на темы, при этом, темы представляют собой относительно самостоятельные дидактические единицы содержания обучения.

В соответствии с содержанием конкретной темы и определенной системой художественно-творческих компетенций (знаний и умений, способов деятельности) студентами выполняются творческие графические работы. Выполнение графических работ позволяет осуществлять не только диагностику сформированности у студента изобразительно-графических и художественно-творческих компетенций, но и выполняет обучающую функцию, что способствует развитию социально-личностных и профессиональных компетенций.

Основными формами работы являются: лекции, лабораторные занятия, самостоятельная работа студентов, которая включает работу за компьютером, а также, работу с литературными источниками, выполнение художественно-творческих работ.

Основными методами обучения, адекватно отвечающими целям изучения данной дисциплины, являются:

- проблемное обучение (проблемное изложение, частично-поисковый и исследовательский методы, метод сравнительно-исторического анализа и др.);
- теоретико-информационные (лекционный метод, объяснение, демонстрация, консультирование и др.);
- практико-операционные (упражнения, алгоритм, педагогический показ приемов работы с инструментарием компьютерных графических систем и др.);

– самостоятельная работа (анализ источников, разработка и презентация собственных образовательных продуктов и др.).

Для контроля качества выполнения требований учебной программы по учебной дисциплине «Компьютерная графика» используются следующие основные средства диагностики:

- оценка упражнений, учебно-творческих практических заданий, презентаций, выполненных студентами;
- собеседование;
- интегрированный экзамен.

В соответствии с учебным планом на изучение учебной дисциплины «Компьютерная графика» для специальности 1-03 01 03 «Изобразительное искусство и компьютерная графика» отведено всего 90 часов (3 з.е.), из них аудиторных 40 часов, в том числе 4 часа лекций, 36 часов лабораторных занятий и 50 часов на самостоятельную работу студентов.

Текущая форма контроля: экзамен (проходит в форме просмотра творческих работ).

Распределение аудиторных часов по курсам и семестрам:

2 курс, 3 семестр: всего 90 часов, из них 40 часов аудиторных (4 часа лекций, 36 часов лабораторных занятий) и 50 часов на самостоятельную работу студентов. Форма текущего контроля за семестр – экзамен.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

Тема 1. Основные особенности работы с векторной графикой

Векторная графика (Adobe Illustrator). Основные инструменты, базовые термины, форматы векторной графики. Создание векторных объектов, свойства изображений. Знакомство с панелью инструментов программы. Создание формальной композиции, используя инструменты примитивы «Прямоугольник», «Эллипс», а также работа с инструментами группы «Перо». Создание объектов-примитивов. Рисование объектов и редактирование контуров. Операции с объектами. Трансформация, группировка и комбинирование объектов. Виды обводок, заливок и текстур. Использование стилей. Настройка, управление цветовыми палитрами. Решение композиционных задач на основе простых геометрических фигур. Приемы трансформации, моделировки и цветового решения объектов в выполнении задач формальной композиции. Печать документов, параметры печати.

Эффекты, применяемые к объектам векторной графики. Использование специальных эффектов программы, их настройки, возможности. Создание простых текстур и орнамента, путем связи двух и более элементов.

Работа с текстом векторной графики. Шрифт, его виды и возможности. Работа с простым текстом. Форматирование текста, работа с текстовыми блоками. Варианты использования различных видов текста. Многообразие шрифтов и их модификации. Простой и художественный текст. Импорт текста.

Использование растровых изображений. Импорт и работа с растровыми изображениями.

Виды изометрии. Создание изометрической сетки. Изометрия методом SSR. 3d-изометрия. Создания макета здания с помощью изометрической сетки.

Процесс макетирования творческого проекта, решение художественно-графических задач. Творческое задание «Серия тематических открыток». Выбор темы и разработка художественного решения тематических открыток. Упаковка для открыток. Требования, предъявляемые к художественно-графическим работам студентов.

Тема 2. Компьютерная анимации и интерактивная машинная графика

Анимация в системах растровой графики. Интерфейс программ для анимации. Назначение основных инструментов для анимации. Основы создания анимации. Анимация по ключевым кадрам. Запись движения. Файлы с расширением gif. Последовательность создания анимационного фрагмента. Процесс создания анимации в программе Adobe Photoshop.

Создание анимационного ролика в программе Adobe Photoshop. Анимации движения объекта. Совмещение покадровой и автоматической анимации. Автоматическая анимация трансформации объекта. Использование слоев в анимации. Управление движением объекта.

Применение визуальных эффектов. Включение в сцену нескольких анимированных объектов. Сканирование и импорт изображений при создании анимационного проекта.

**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»
(для дневной формы получения образования)**

Номер раздела, темы, занятия	Название раздела, темы занятия; перечень изучаемых вопросов	Количество аудиторных часов					Самостоятельная (внеаудиторная) работа	Материальное обеспечение занятия (наглядные, методические пособия и др.)	Литература	Формы контроля знаний
		Лекции	Практические занятия	Семинарские занятия	Лабораторные занятия	Управляемая самостоятельная работа				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	<i>2 курс, 3 семестр</i>									
1	<p>Тема 1. Основные особенности работы с векторной графикой Векторная графика (Adobe Illustrator). Основные инструменты, базовые термины, форматы векторной графики. Создание векторных объектов, свойства изображений. Создание объектов-примитивов. Рисование объектов и редактирование контуров. Операции с объектами. Трансформация, группировка и комбинирование объектов. Виды обводок, заливок и текстур. Использование стилей. Настройка, управление цветовыми палитрами. Решение композиционных задач на основе простых геометрических фигур. Приемы трансформации, моделировки и цветового решения объектов в выполнении задач формальной композиции. Печать</p>	2						Мультимедийные презентации. Методические пособия. Образцы работ студентов	Осн. лит. (1); (2)	

	<p>документов, параметры печати.</p> <p>Эффекты, применяемые к объектам векторной графики. Использование специальных эффектов программы, их настройки, возможности. Создание простых текстур и орнамента, путем связи двух и более элементов.</p> <p>Использование растровых изображений. Импорт и работа с растровыми изображениями.</p> <p>Процесс макетирования творческого проекта, решение художественно-графических задач</p>								
1.1	<p>Формальная композиция «Пейзаж»</p> <p>Знакомство с панелью инструментов программы. Создание формальной композиции, используя инструменты примитивы «Прямоугольник», «Эллипс», а также работа с инструментами группы «Перо». Создание объектов-примитивов. Рисование объектов и редактирование контуров.</p>			4		6	Мультимедийные презентации. Методические пособия. Образцовые примеры работ студентов.	Осн.лит. (1);(3) Доп. лит. (1);(2);(3); (4);(7);(8); (9)	
1.2	<p>Операции с объектами. Паттерн</p> <p>Трансформация, группировка и комбинирование объектов. Виды обводок, заливок и текстур. Использование стилей. Настройка, управление цветовыми палитрами.</p>			6		6	Мультимедийные презентации. Методические пособия. Образцовые примеры работ студентов.	Осн.лит. (2) Доп. лит. (2);(3); (4);(7);	Рейтинговая контрольная работа № 1
1.3	<p>Работа с текстом векторной графики</p> <p>Шрифт, его виды и возможности. Работа с простым текстом. Форматирование текста, работа с текстовыми блоками. Варианты использования различных видов текста. Многообразие шрифтов и их модификации. Простой и художественный текст. Импорт текста.</p>			2		2	Мультимедийные презентации. Методические пособия. Образцовые примеры работ студентов.	Осн.лит. (1); Доп. лит. (2); (3); (4); (8);	
1.4	Изометрия в векторной графике			4					

	Виды изометрии. Создание изометрической сетки. Изометрия методом SSR. 3d-изометрия. Создания макета здания с помощью изометрической сетки.									
1.5	Творческое задание «Серия тематических открыток» Выбор темы и разработка художественного решения тематических открыток. Упаковка для открыток.				6		8	Мультимедийные презентации. Методические пособия. Образцовые примеры работ студентов.	Осн.лит. (3); Доп. лит. (2); (3); (4); (10);	Просмотр, анализ работ
2	Тема 2. Компьютерная анимации и интерактивная машинная графика Анимация в системах растровой графики. Интерфейс программ для анимации. Назначение основных инструментов для анимации. Основы создания анимации.	2						Мультимедийные презентации.	Осн.лит. (1); (2); (3) Доп. лит. (1); (2); (3); (7); (8)	
2.1	Анимация по ключевым кадрам Запись движения. Файлы с расширением gif.				2		6	Мультимедийные презентации. Методические пособия. Образцовые примеры работ студентов.	Осн.лит. (1); (2); (3) Доп. лит. (1); (2); (3); (7); (8)	
2.2	Последовательность создания анимационного фрагмента Процесс создания анимации в программе Adobe Photoshop.				4		6	Мультимедийные презентации. Методические пособия. Образцовые примеры работ студентов.	Осн.лит. (1); (2); (3) Доп. лит. (1); (2); (3); (7); (10); (11)	
2.3	Создание анимационного ролика в программе Adobe Photoshop Анимации движения объекта. Совмещение покадровой и автоматической анимации.				4		8	Мультимедийные презентации. Методические пособия. Образцовые	Осн.лит. (1); (2); (3) Доп. лит. (3); (7); (8)	Рейтинговая контрольная работа № 2

							примеры работ студентов.		
2.4	Автоматическая анимация трансформации объекта Использование слоев в анимации. Управление движением объекта. Применение визуальных эффектов. Включение в сцену нескольких анимированных объектов. Сканирование и импорт изображений при создании анимационного проекта.			4		8	Мультимедийные презентации.	Осн.лит. (1); (2); (3) Доп. лит. (1); (2); (4); (7); (11)	Просмотр, анализ работ
	ВСЕГО	4		36		50			ЭКЗАМЕН

ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ**ЛИТЕРАТУРА****Основная литература**

1. Компьютерная графика [Электронный ресурс] : электрон. учеб.-метод. комплекс для специальности 1–03 01 03 «Изобразительное искусство и компьютерная графика» / сост.: О. Н. Русакович, Г. В. Лойко // Репозиторий БГПУ. – Режим доступа: <https://elib.bspu.by/handle/doc/46525>. – Дата доступа: 03.06.2022.
2. Роговая, Т. С. Программное обеспечение мультимедийных систем : учеб. пособие для учащихся учреждений образования, реализующих образоват. программы сред. спец. образования по специальности «Сети телекоммуникаций» / Т. С. Роговая, Н. В. Васильчук ; Белорус. гос. акад. связи. – Минск : БГАС, 2018. – 416 с.
3. Шарабайко, О. Г. Smart Notebook: создание интерактивных электронных образовательных ресурсов : практикум / О. Г. Шарабайко. – Минск : Белорус. гос. пед. ун-т, 2018. – 108 с.

Дополнительная литература

1. Адамс, Ш. Дизайн и цвет. Практикум. Реальное руководство по использованию цвета в графическом дизайне / Ш. Адамс, Т. Л. Стоун. – М. : КоЛибри, 2022. – 240 с.
2. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. – М. : Высш. образование, 2022. – 220 с.
3. Воган, У. Цифровое моделирование / У. Воган. – М. : ДМК-Пресс, 2022. – 430 с.
4. Калмыкова, Н. В. Дизайн поверхности. Композиция, пластика, графика, колористика / Н. В. Калмыкова, И. А. Максимова. – М. : Университет, 2015. – 188 с.
5. Кашевский, П. А. Шрифтовая графика : учеб. пособие для студентов учреждений высш. образования по специальностям «Изобразительное искусство и компьютерная графика», «Изобразительное искусство, черчение и народные художественные промыслы», «Дизайн (по направлениям)» / П. А. Кашевский. – Минск : Выш. шк., 2017. – 279 с.
6. Коваленко, В. И. Композиция : учеб. пособие для студентов учреждений высш. образования по специальностям «Изобразительное искусство», «Дизайн (по направлениям)» / В. И. Коваленко, М. П. Шерикова. – Минск : Беларусь, 2014. – 199 с.
7. Миронов, Д. Ф. Компьютерная графика в дизайне / Д. Ф. Миронов. – СПб. : БХВ-Петербург, 2014. – 560 с.
8. Пулин, Р. Школа дизайна: макет : практ. рук. для студентов и дизайнеров / Р. Пулин. – М. : Манн, 2020 – 232 с.
9. Тозик, В. Т. Компьютерная графика и дизайн : учебник / В. Т. Тозик, Л. М. Корпан. – М. : Академия, 2015. – 201 с.

10. Тучкевич, Е. И. Adobe Illustrator CC 2020 / Е. И. Тучкевич. – СПб. : БХВ-Петербург, 2021. – 320 с.

11. Феличчи, Дж. Типографика: шрифт, верстка, дизайн / Дж. Феличчи ; [пер. с англ. С. И. Пономаренко]. – СПб. : БХВ-Петербург, 2018. – 496 с.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ И ВЫПОЛНЕНИЮ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ

Структура содержания учебной программы по учебной дисциплине «Компьютерная графика» построена на основе традиционного подхода с разбиением содержания на темы; при этом темы представляют собой относительно самостоятельные дидактические единицы содержания обучения. В соответствии с содержанием конкретной темы и определенной системой технико-технологических и художественно-творческих компетенций (знаний и умений, способов деятельности) студентом выполняются учебные задания и учебно-творческие проекты. Разработка и выполнение проектов осуществляется в аудитории под руководством преподавателя и продолжается в рамках внеаудиторной самостоятельной работы по заданию преподавателя в библиотеке, в домашних условиях, с использованием глобальной сети "Интернет".

Самостоятельная работа студентов нацелена на:

- углубление и расширение теоретических знаний в области компьютерных графических систем и технологий;
- развитие познавательных способностей и активности студентов: творческой инициативы, самостоятельности, ответственности и организованности;
- формирование самостоятельности мышления, способностей к саморазвитию, самосовершенствованию и самореализации;
- использование материала, собранного и полученного в ходе исследовательской работы в процессе выполнения мультимедийных образовательных проектов.

Видами самостоятельной работы студентов по дисциплине «Компьютерная графика» являются:

- формирование и усвоение знаний на базе рекомендованной учебной литературы, включая информационные образовательные ресурсы (электронные учебники, электронные библиотеки и др.);
- выполнение художественных творческих работ с использованием основных компьютерных графических пакетов;
- выполнение микроисследований по темам выполняемых заданий и проектов.

ТРЕБОВАНИЯ К ВЫПОЛНЕНИЮ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ

№ п/п	Название темы, раздела	Кол-во часов на СРС	Задание	Форма выполнения
1.	Формальная композиция «Пейзаж»	6	Выполнить эскиз творческой работы с использованием векторной графики (в программе Adobe Illustrator)	Эскиз. Этапы работы
2.	Операции с объектами. Паттерн	6	Выполнить эскиз творческой работы с использованием векторной графики (в программе Adobe Illustrator)	Эскиз. Этапы работы
3.	Работа с текстом векторной графики	2	Собрать библиотеку шрифтов для работы с творческими заданиями	Библиотека шрифтов
4.	Творческое задание «Серия тематических открыток»	8	Проанализировать аналоги и прототипы. Выполнить эскиз творческой работы с использованием векторной графики (в программе Adobe Illustrator)	Эскиз. Этапы творческой работы
5.	Анимация по ключевым кадрам	6	Выполнить эскиз творческой работы с использованием растровой графики	Эскиз. Этапы творческой работы
6.	Последовательность создания анимационного фрагмента	6	Выполнить эскиз творческой работы с использованием растровой графики	Эскиз. Этапы творческой работы
7.	Создание анимационного ролика в программе Adobe Photoshop	8	Проанализировать аналоги и прототипы. Выполнить эскиз творческой работы с использованием растровой графики (в программе Adobe Photoshop).	Подбор и анализ аналогов и прототипов. Подбор иллюстративного материала по теме Эскиз. Этапы творческой работы
8.	Автоматическая анимация трансформации объекта	8	Проанализировать аналоги и прототипы. Выполнить эскиз творческой работы с использованием растровой графики (в	Подбор и анализ аналогов и прототипов. Подбор иллюстративного материала по теме

			программе Adobe Photoshop).	Эскиз. Этапы творческой работы
	Всего часов	50		
	Всего часов, отведенных на СРС	50		

ПЕРЕЧЕНЬ РЕКОМЕНДУЕМЫХ СРЕДСТВ ДИАГНОСТИКИ

Для текущего контроля усвоения знаний и умений студента по учебной дисциплине «Компьютерная графика» рекомендуется использовать следующий диагностический инструментарий:

- систематический устный опрос (беседа);
- просмотр выполнения этапов лабораторных заданий и учебно-творческих проектов;
- обоснование проектных решений;
- проведение рейтинговых контрольных работ;
- просмотр заданий, относящихся к контролируемой самостоятельной работе.

Учебным планом в качестве текущей формы контроля по учебной дисциплине «Компьютерная графика» предусмотрен интегрированный экзамен с учебной дисциплиной «Фотографика».

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ

Отметка в баллах	Показатели оценки результатов учебной деятельности
1	Отсутствие знаний и компетенций в рамках образовательного стандарта, отказ от ответа или непредставление на итоговый просмотр творческого учебного задания.
2	Фрагментарные теоретические знания в рамках образовательного стандарта, пассивность на лабораторных занятиях, неумение применять основы композиционных знаний в творческом процессе, низкий технический и художественный уровень культуры исполнения задания.
3	Фрагментарные теоретические знания в рамках образовательного стандарта, пассивность на лабораторных занятиях, выполнение творческих заданий с существенными композиционными ошибками, низкий технический и художественный уровень культуры их исполнения.
4	Умение ориентироваться в основных теоретических положениях учебного материала, воспроизведение его содержания, способность под руководством преподавателя решать стандартные творческие задачи, выполнение творческих заданий без существенных композиционных ошибок, допустимый уровень культуры их исполнения.
5	Умение ориентироваться в основных теоретических положениях учебного материала, достаточный объем знаний для воспроизведения его содержания. Способность под руководством преподавателя решать творческие задачи на лабораторных занятиях, выполнять творческие задания на достаточно высоком уровне культуры исполнения без существенных композиционных ошибок.
6	Достаточно полные и систематизированные знания в объеме учебной программы, стилистически грамотное и логически правильное изложение теоретического материала. Умение самостоятельно применять законы и средства организации композиции в творческом процессе при выполнении учебного задания, активная самостоятельная работа на лабораторных занятиях, выполнение творческих заданий на высоком уровне культуры исполнения без существенных композиционных ошибок.
7	Систематизированные глубокие знания в объеме учебной программы, владение инструментарием учебной дисциплины, умение его использовать в постановке и решении творческих задач, активная самостоятельная работа на лабораторных занятиях. Выполнение творческих заданий на высоком уровне

	культуры исполнения без существенных композиционных ошибок.
8	Систематизированные глубокие знания в объеме учебной программы, владение инструментарием учебной дисциплины, умение его использовать в постановке и решении сложных творческих задач, активная самостоятельная работа на лабораторных занятиях. Выполнение творческих заданий на высоком художественном и техническом уровне культуры исполнения.
9	Систематизированные глубокие теоретические знания в объеме учебной программы, владение инструментарием учебной дисциплины, умение его использовать в постановке и решении сложных творческих задач, активная самостоятельная работа на лабораторных занятиях, способность к творческому эксперименту. Выполнение творческих заданий на высоком художественном и техническом уровне культуры исполнения.
10	Систематизированные глубокие теоретические знания в объеме учебной программы, а также по основным вопросам, выходящим за ее пределы. Владение инструментарием учебной дисциплины, умение его использовать в постановке и решении сложных творческих задач. Активная творческая самостоятельная работа на лабораторных занятиях, использование современных достижений художественной практики в своей творческой деятельности, способность к творческому эксперименту. Выполнение творческих заданий на высоком художественном и техническом уровне культуры исполнения.

ПРОТОКОЛ СОГЛАСОВАНИЯ УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ УВО

Название дисциплины, с которой требуется согласование	Название кафедры	Положения об изменениях в содержании учебной программы учреждения высшего образования по учебной дисциплине	Решение, принятое кафедрой, разработавшей учебную программу (с указанием даты и номера протокола)
Основы компьютерной графики	Кафедра художественно-педагогического образования	Предложений об изменениях нет	Протокол №10 от 19.05.2022 г.