

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ АСТРАХАНСКОЙ ОБЛАСТИ

**Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение
Астраханской области «Астраханский колледж арт-фэшн индустрии»
(ГАПОУ АО «Астраханский колледж арт-фэшн индустрии»)**

РАССМОТРЕНО:

на заседании

методического совета

ГАПОУ АО «Астраханский

колледж арт-фэшн индустрии»

Протокол

от _____ № _____

УТВЕРЖДЕНО:

Директор

ГАПОУ АО «Астраханский

колледж арт-фэшн индустрии»

_____ Н.В. Бесчастнова

« ____ » _____ 20 ____

М. П.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ**

*«Использование информационных технологий для создания арт-объектов
в цифровой форме»*

Астрахань, 2018

Используемые сокращения:

273-ФЗ «Об образовании в РФ» – Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации";

ДПО – дополнительное профессиональное образование;

ДПП – дополнительные профессиональные программы;

ДОТ – дистанционные образовательные технологии;

ИА – итоговая аттестация;

ИКТ – информационно-коммуникационные технологии;

СПО – среднее профессиональное образование;

ФГОС – федеральный государственный образовательный стандарт;

ЭОР – электронные образовательные ресурсы.

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Цель реализации программы

Получение новых компетенций, необходимых для профессиональной деятельности специалистов по техническим процессам художественной деятельности:

– способность образного проектирования арт-объектов в цифровой форме, применяя графический планшет и информационные технологии в искусстве.

1.2. Программа разработана на основе профессионального стандарта «Специалист по техническим процессам художественной деятельности», утвержденного приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 8 сентября 2014 № 611н.

Вид профессиональной деятельности	Художественная деятельность (Код 04.002)
Основная цель вида профессиональной деятельности	Создание изделий в традициях центров народных художественных промыслов
Обобщенные трудовые функции	Изготовление художественных изделий в традициях народных художественных промыслов
	Проектирование, изготовление и реализация художественно-дизайнерских решений

1.3. Планируемые результаты обучения

Обучающийся должен **знать:**

- современные тенденции развития графики и дизайна;
- области использования компьютерной графики;
- инструменты, средства и методы растровой компьютерной графики; форматы графических файлов;
- модели представления цвета;

- средства обработки изображений с использованием графического планшета и современных программных средств.

Обучающийся должен **уметь:**

- самостоятельно приобретать, анализировать, усваивать и применять полученные знания на практике;
- формировать собственную позицию в отношении дизайна в целом;
- владеть методами и способами создания изображений средствами растровой компьютерной графики;
- ориентироваться в современных тенденциях и программных средствах компьютерной графики.

1.4. Методы обучения

Методы обучения определяются условиями, при которых образовательный процесс будет эффективным, а именно: компетентностный подход к обучению; практикоориентированность занятий; обеспечение познавательной активности слушателей; создание комфортного психологического климата в группе слушателей; качественное методическое и ресурсное обеспечение процесса повышения квалификации.

Важнейшими условиями успешности освоения программы являются компетентностный подход и активная позиция каждого слушателя, поэтому освоение содержания программы предполагается в деятельностном режиме с применением интерактивных технологий, форм и методов обучения: интерактивные лекции, дискуссии, метод проектов, мозговой штурм.

Программа имеет модульную структуру, состоит из двух модулей, каждый из которых представляет определенный объем учебной информации, необходимой для развития профессиональной компетентности слушателей.

В процессе освоения первого модуля слушатели расширят и систематизируют теоретические знания и практические умения в области применения современных средств компьютерной графики.

Задача второго модуля - научиться осуществлять выбор оптимальных методов и технологий образного проектирования арт-объектов в цифровой форме в процессе теоретического и производственного обучения специалистов области декоративно-прикладного творчества и народных ремесел.

С учетом потребностей слушателей, а также новых тенденций в развитии профессионального образования содержание Программы может быть обновлено и дополнено в соответствии с запросами слушателей. Кроме того, по заявкам слушателей могут организовываться индивидуальные и групповые проблемные консультации, не входящие в сетку часов Программы.

Дистанционная поддержка предполагает самостоятельное изучение дополнительных материалов с применением информационно-телекоммуникационных сетей при опосредованном взаимодействии обучающихся и педагогических работников (Глава II. ст. 16 273-ФЗ «Об образовании в РФ»), а также возможность получения консультаций у преподавателей.

1.5. Режим занятий

Определяется нормами предельной учебной нагрузки (в часах), установленных для программ ДПО и предполагает 6 часов в день, в течении одной недели при очной форме обучения или до 4 часов в день в течение 2 недель при очно-заочной форме обучения.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебный план и календарный учебный график программы повышения квалификации

«Использование информационных технологий для создания арт-объектов в цифровой форме»

Категория слушателей и требования к уровню подготовки поступающего на обучение: специалисты в области декоративно-прикладного творчества и народных ремесел, имеющие среднее профессиональное образование или высшее образование.

Срок обучения: 36 часов

Форма обучения и реализации программы:

- очная;
- очно-заочная с применением дистанционных образовательных технологий.

Наименование раздела	Всего часов /зачетных единиц/	в том числе		
		лекции	практ. занятия	внеауд. самостоят. работа
1	2	4	5	6
Первый модуль	22	4	10	8
Digital-art и виды визуального цифрового искусства	4	1	1	2
Цифровая живопись: три способа создания иллюстраций на компьютере	6	1	3	2
Векторная графика – инструмент для работы дизайнера	6	1	3	2
Типографика в брендинге и шрифтовая культура	6	1	3	2
Второй модуль	14	2	8	4
1. Создание арт-объекта.	6	-	4	2
2. Подготовка и оформление индивидуального проекта	6	2	2	2
3. Итоговая аттестация: выполнение и защита индивидуального проекта	2	-	2	-
Всего:	36	6	18	12

2.2 Рабочие программы разделов

Наименование темы	Лекции, консультации (количество часов)	Наименование практических занятий или семинаров (количество часов)
1	2	3
Модуль 1. Информационные технологии для создания арт-объектов в цифровой форме (14 часов)		
1.1 Вводная лекция. Digital art и виды визуального цифрового искусства	Обзор приложений для цифровой живописи и векторной графики. Обзор новейшего оборудования для создания арт-объектов (1 час).	Возможности графических редакторов для создания арт-объектов (1 час).
1.2. Цифровая живопись: три способа создания иллюстраций на компьютере	Способы создания иллюстраций на компьютере (1 час).	Сканирование, загрузка изображений с цифровой фото- или видеокамеры, рисование с помощью графического планшета (3 часа)
1.3. Векторная графика – инструмент для работы дизайнера	Векторная графика как способ представления объектов и изображений декоративно-прикладного творчества (1 час)	Работа в векторных он-лайн редакторах (3 часа)
1.4. Типографика в брендинге и шрифтовая культура	Азы типографики: шрифты и их применение для дизайна изделий в традициях народных художественных промыслов, леттеринг (1 час)	Разработка и выполнение шрифтовой композиции (3 часа)
Модуль 2. Проектирование арт-объектов в цифровой форме (10 часов)		
2.1. Создание арт-объекта	-	Обработка изображения: отретушировать, изменить размер, применить пиксель-арт (0,5 часа) Создание иллюстрации по отсканированному рисунку (2 часа) Применение различных эффектов, например «Карандашный набросок», «Иллюстрация по эскизу» и т.п. (0,5 часа) Создание скринкаста, скрайбинга на тему: «Рисуем облака», «Движение рукописного текста» (1 час)
2.2. Подготовка и оформление индивидуального проекта	Подготовка и оформление с помощью пакетов прикладных программ результатов самостоятельной работы в ходе учебной деятельности (4 часа)	
Итоговая аттестация: защита индивидуального проекта (2 часа)		

2.3. Форма аттестации и оценочные материалы

2.3.1. Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация проводится по завершению изучения первого модуля. В качестве промежуточной формы контроля качества освоения модуля слушателям предлагается выполнить контрольную работу.

Примеры вопросов для контрольной работы:

1. Дизайн. Арт-дизайн.
2. Авторы, вошедшие в историю развития арт-дизайна.
3. Сферы распространения арт-дизайна.
4. Требования к современному арт-дизайну.
5. Полезные функции арт-дизайна.
6. Виды визуального цифрового искусства в настоящее время.
7. Арт-объект. Классификация арт-объектов.
8. Требования, предъявляемые к арт-объектам и процессу их создания.
9. Суть проектирования арт-объекта.
10. Этапы проектирования при разработке арт-объекта.
11. Виды композиции в арт-дизайне.
12. Методы и средства при проектировании арт- объектов.
13. Требования к разработке арт-объектов.
14. Материалы в проектировании арт-объекта.
15. Источники информации дизайнера при разработке формы и декоративного оформления модели арт-объекта.
16. Художественные приложения и инструменты для создания арт-объектов в цифровой форме.
17. Способы создания иллюстраций на компьютере.
18. Распространенные ошибки в рисунке цифровой формы.
19. Инфографика. Применение современной инфографики.
20. Особенности инфографики.
21. Формы инфографики.
22. Векторная и растровая графика.
23. Форматы векторной графики.
24. Преимущества векторного формата.
25. Недостатки векторной графики.
26. Векторные и растровые графические редакторы.
27. Типографика.
28. Правильная организация текста.
29. Скрайбинг. Разновидности скрайбинга.
30. Инструменты для скрайбинга. Основные этапы скрайбинга.

2.3.2. Итоговая аттестация

Итоговая аттестация является обязательной и осуществляется после освоения Программы в полном объеме. Целью ИА является установление соответствия уровня подготовки слушателя планируемым результатам освоения программы.

ИА проводится в форме защиты проекта дизайна изделия декоративно-прикладного творчества с использованием современных информационных технологий.

По результатам промежуточного контроля, представленные слушателями проекты оцениваются по шкале «зачтено/не зачтено».

Критерии оценки:

«Зачтено» выставляется слушателю, если он твёрдо владеет материалом, показал умения применять полученные знания на практике. Задания выполнены на основе компетентностного подхода и направлены на запланированные результаты. Соблюдено логичное изложение материала.

«Незачтено» получают слушатели, допустившие грубые ошибки в формулировках основных понятий, не умеющие использовать полученные знания на практике, некорректно структурирующие работу, выполненные ими задания не валидны с планируемыми результатами. Плохо прослеживается логика изложения материала. Выводы неполные и нуждаются в корректировке.

Примерные темы индивидуальных проектов:

- Цифровое искусство: от идеи к результату;
- Цифровая живопись как актуальное направление искусства;
- Арт-объекты в городской среде;
- Эстетика цифрового изобразительного искусства;
- Создание визуальных образов цифрового искусства.

2.4. Методические материалы:

Методические рекомендации по выполнению и оформлению индивидуального проекта.

Проектирование представляет собой процесс создания проекта – прототипа, прообраза предполагаемого объекта или состояния.

Индивидуальный проект выполняется посредством изученных современных информационных технологий, с применением графических планшетов и включает непосредственно проект дизайна изделия декоративно-прикладного творчества и пояснительную записку с обоснованием выбора темы, ее актуальности, описанием этапов работы над проектом, предложениями по дальнейшему использованию и продвижению продукта проектной деятельности.

Структура проекта

№	Этапы работы над проектом	Содержание работы на данном этапе
1.	Подготовка	Определение темы и целей проекта (актуальность выбранной темы, формулирование гипотез и постановка целей)
2.	Планирование	Определение источников информации Определение способов сбора и анализа информации Установление процедур и критериев оценки результатов и процесса проектной деятельности
3.	Исследование	Сбор и уточнение информации, решение промежуточных задач Создание продукта/модели Основные инструменты: интервью, опросы, наблюдения, эксперименты и т. п.
4.	Представление продукта. Формулирование результатов	Анализ собранной информации Формулирование выводов

На титульной странице пояснительной записки указывается:

- полное наименование образовательного учреждения;
- тема проекта;
- Ф.И.О. автора;
- Ф.И.О. руководителя;
- год.

Оформление текста работы: редактор Microsoft Word, листы формата А 4, поля – все по 2 см, шрифт Times New Roman, кегль 14, интервал — полуторный. Абзацы в тексте начинаются отступом, равным 1,25 см. Текст располагается по ширине. Нумерация страниц проставляется внизу арабскими цифрами по центру в нижнем колонтитуле (номер страницы на титульном листе не проставляется). Объем не более 15 страниц основного печатного текста, при необходимости дополнительно до 10 страниц приложений.

Сведения об источниках (литературы, Интернет-ресурсов) следует располагать в алфавитном порядке.

Текст пояснительной записки вкладывается в папку-скоросшиватель.

3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

3.1. Материально-технические условия

Рабочее место преподавателя: 1 ПК, Интерактивная доска, мультимедийный проектор, выход в сеть Интернет

Рабочих мест лаборатории: 14 ПК с выходом в сеть Интернет, 13 графических планшетов Wacom One Medium CTL-672-N

Шкафы для хранения раздаточного дидактического материала.

3.2. Учебно-методическое и информационное обеспечение

Основные источники:

1. Берман, Д. Do Good Design: как дизайнеры могут изменить мир / Д. Берман. - М.: Символ, 2015. - 200 с.
2. Воскобойников, Ю.Е. Живопись для дизайнеров и архитекторов. Курс для бакалавров: Учебное пособие / Ю.Е. Воскобойников. - СПб.: Планета Музыки, 2015. - 104 с.
3. Шервин, Д. Креативная мастерская: 80 творческих задач дизайнера / Д. Шервин; Пер. с англ. С.В. Силинский. - СПб.: Питер, 2013. - 240 с.

Дополнительные источники:

1. Джейсон Саймонс/ Настольная книга дизайнера. Обработка иллюстраций. – М.: АСТ, Астрель, 2017
2. Клоковски М. Illustrator CS: техника и эффекты /Мэтт Клоковски; пер. с англ. В.Н. Мирошникова. – М., НТ Пресс, 2015

Электронные издания и ресурсы

1. 22 лучших художественных приложений на iPad для живописи и эскизов - <http://say-hi.me/podborki/22-luchshix-xudozhestvennyx-prilozhenij-na-ipad-dlya-zhivopisi-i-eskizov.html#hcq=ECjMOKp>
2. 11 самых распространенных ошибок в цифровом рисунке - <http://say-hi.me/obuchenie/11-samyx-rasprostranennyx-oshibok-v-cifrovom-risunke.html#hcq=jDgMOKp>
3. Цифровая живопись: текстурные кисти в Adobe Photoshop - <http://say-hi.me/design/graphic-design/cifrovaya-zhivopis-teksturnye-kisti-v-adobe-photoshop.html#hcq=w68MOKp>
4. Цифровая живопись: три способа создания иллюстраций на компьютере - <http://say-hi.me/obuchenie/cifrovaya-zhivopis-tri-sposoba-sozdaniya-illyustracij-na-kompyutere.html>
5. Инфографика - <https://www.syl.ru/article/366196/chto-takoe-infografika---opredelenie-osobennosti-istoriya-i-primeryi>
6. Векторная графика - <https://www.syl.ru/article/315000/vektornaya-grafika-eto-moschnyy-instrument-dlya-raboty-dizaynerov>
7. Типографика - <http://fb.ru/article/278746/tipografika---eto-rabota-graficheskogo-i-veb-dizaynera>
8. Что такое скрайбинг: рассказываем просто о сложном - <https://lifehacker.ru/scribing/>
9. Векторная графика: онлайн редакторы - http://www.newart.ru/htm/flash/vector_drawing.php
10. 13 книг, которые должен прочитать каждый дизайнер <https://www.mann-ivanov-ferber.ru/creativity-books/knigi-dlya-dizaynera/>

3.3. Кадровые условия

Кадровое обеспечение программы осуществляет преподавательский состав ГАПОУ АО «АКАФИ».

4. РУКОВОДИТЕЛЬ И СОСТАВИТЕЛИ ПРОГРАММЫ

Составитель программы:

Ушакова Светлана Николаевна,
преподаватель

Рецензенты программы:

Горячева Ж.А., заместитель директора
Шишманова И.В., старший методист
Абрамова О.В., преподаватель
