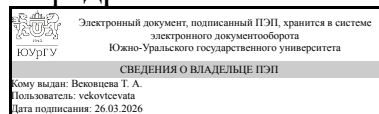


ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДАЮ:
Заведующий выпускающей
кафедрой



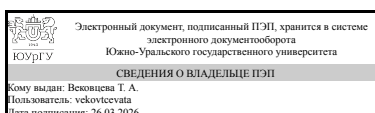
Т. А. Вековцева

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины 1.Ф.П0.09.01 Фотография
для направления 54.03.01 Дизайн
уровень Бакалавриат
профиль подготовки Графический дизайн
форма обучения очно-заочная
кафедра-разработчик Технология и дизайн

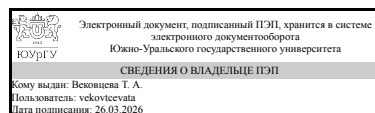
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утверждённым приказом Минобрнауки от 13.08.2020 № 1015

Зав.кафедрой разработчика,
к.искусствоведения, доц.



Т. А. Вековцева

Разработчик программы,
к.искусствоведения, доц.,
заведующий кафедрой



Т. А. Вековцева

1. Цели и задачи дисциплины

Цели: - формирование системы знаний о методах и технологиях, применяющихся в современной фотографии; - обучение основным средствам и навыкам, необходимым для успешного решения задач, связанных с изготовлением и использованием фотографических изображений в профессиональной практической деятельности в сфере графического и средового дизайна. Задачи: - сформировать представление о месте фотографии среди других элементов визуальной культуры, её роли как формального элемента графического проекта и как вида искусства; - сформировать компетенции использования фотографии в профессиональной деятельности; - сформировать представление о специфике использования фотографических изображений в различных сферах дизайна; - сформировать компетенции активного общения в творческой, научной, производственной и общекультурной деятельности; - сформировать компетенции взаимодействия с социальными партнерами по профессиональной проектной сфере деятельности.

Краткое содержание дисциплины

Изучается история фотографии, ее роль в формировании визуальной культуры. Возникновение фотографии как жанра графического искусства. Рассматриваются следующие разделы: Предмет и история, Техника, Композиция. Образ, Обработка изображений. Практика применения в дизайне.

2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Планируемые результаты освоения ОП ВО (компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-1 Способен использовать современные информационные технологии и графические редакторы для создания и реализации дизайн-проектов	Знает: виды фотографии, графические инструменты для обработки фотографий, законы композиции и светотеневого моделирования формы, технические приемы коллажирования в растровом редакторе, цифровые форматы фотофайлов Умеет: использовать информационную среду для реализации творческих задач, связанных с процессом фототехнологий Имеет практический опыт: хранения больших объемных файлов и архивов на отдельных носителях и серверах для дальнейшего безопасного пользования фотоматериалами в рамках проектной деятельности
ПК-2 Способен использовать различные графические техники, методы работы с цветом, моделирования и макетирования в дизайн-проектировании	Знает: графические приемы создания художественной фотографии в различных стилях, цветовые модели, цифровые форматы фотофайлов Умеет: пользоваться инструментами в растровом редакторе, моделировать форму методом светотени и колористики в процессе постановки кадра для определенных художественных и дизайнерских задач Имеет практический опыт: реализации

	творческих замыслов в дизайн-проектировании при помощи фотографии
--	---

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Перечень предшествующих дисциплин, видов работ учебного плана	Перечень последующих дисциплин, видов работ
Основы типографики, Шрифт, Интерактивные технологии в дизайне, Информационные технологии и компьютерные средства проектирования, Компьютерные технологии, Брендинг и фирменный стиль, Скетчинг и иллюстрация, Цифровые технологии, Проектирование многополосных изданий и типографика, Проектная деятельность, Компьютерное проектирование, Математическое моделирование в дизайне и технологии, Рекламные технологии в графическом дизайне	Не предусмотрены

Требования к «входным» знаниям, умениям, навыкам студента, необходимым при освоении данной дисциплины и приобретенным в результате освоения предшествующих дисциплин:

Дисциплина	Требования
Проектирование многополосных изданий и типографика	Знает: методы и способы проектной работы, свойства материалов, особенности макетирования с учетом технологий производственных процессов Умеет: создавать композицию на полосе, развороте, выстраивать внутреннюю динамику всего многополосного издания в соответствии с замыслом, создавать итоговые файлы в соответствии с технологическими требованиями, выполнять макеты-прототипы в материале, при необходимости имитируя используемые технологии в единичном тираже, применять настольные издательские системы, векторные и растровые графические редакторы при создании макета издания Имеет практический опыт: работы с настольной издательской системой
Компьютерное проектирование	Знает: программные продукты для разработки чертежей и другой конструкторской документации, основы компьютерного проектирования элементов дизайна в программах векторной и растровой графики; законы создания макетов электронных файлов для дизайн-носителей Умеет: создавать и редактировать компьютерные чертежи объектов дизайна, их деталей и узлов, работать в программах

	растровой и векторной графики; создавать макеты дизайн-носителей различного характера Имеет практический опыт: разработки компьютерных чертежей объектов дизайна, их деталей и узлов, в области макетирования дизайн-объектов посредством растровой и векторной графики
Брендинг и фирменный стиль	Знает: принципы брендингового подхода в реализации рекламного сообщения, проектной идеи; графические редакторы для создания рекламного продукта , новые технологии и инструменты брендинга; концепции бренд-проектирования Умеет: проводить исследование рынка, анализ продукции и уникальности бренда; разрабатывать позиционирование объекта на рынке; разрабатывать фирменный стиль в рамках бренда; разрабатывать макеты элементов фирменного стиля в графических редакторах, создавать визуально-ассоциативный образ фирмы; отражать коммерческую идею фирмы (предприятия); обосновывать свой выбор Имеет практический опыт: разработки фирменного стиля и элементов бренда, создания бренд-концепции фирмы (предприятия)
Цифровые технологии	Знает: основы работы с векторной графикой (CorelDraw, Adobe Illustrator); основы растровой графики и фотомонтажа (Photoshop, GIMP); принципы работы с цветом, композицией и типографикой в графических программах , основы работы с графическими редакторами (Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign и др.); принципы создания анимаций и инфографики; стандартные форматы изображений и требования к ним для веб-сайтов и социальных медиа; возможности онлайн-инструментов для коллективной работы и совместного проектирования Умеет: работать в программах растровой и векторной графики; создает авторские дизайн-проекты по средством графических программ, создавать и обрабатывать графику в цифровых редакторах с высоким уровнем точности и скорости; совмещать традиционные методы рисования с цифровыми инструментами; применять графические фильтры и эффекты для улучшения визуальных качеств изображений Имеет практический опыт: работы в графических программах растровой и векторной графики, владения навыками быстрого и качественного создания креативных материалов для рекламы и продвижения
Интерактивные технологии в дизайне	Знает: основные понятия и принципы использования интерактивных информационных технологий, возможности их применения при решении профессиональных задач, современные информационные технологии для расширения

	профессиональных знаний и умений и оптимизации процесса дизайн-проектирования; методы проведения предпроектных исследований в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства с помощью современных интерактивных и цифровых технологий Умеет: использовать современные интерактивные технологии при решении задач разработки объектов дизайна, синтезировать варианты решений творческой задачи, обосновывать свои предложения; реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике с использованием современных интерактивных и цифровых технологий Имеет практический опыт: применения современных интерактивных технологий при решении разнообразных задач создания объектов дизайна, решения задач по выполнению проектов, навыками проведения предпроектных исследований в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства; реализации проектной идеи с использованием современных интерактивных и цифровых технологий
Компьютерные технологии	Знает: функционал графических программ верстки (InDesign) и программ для 3D-моделирования и анимации (Autodesk 3ds Max, Blender) Умеет: пользоваться современными источниками информации для поиска референсов и вдохновения; самостоятельно осваивать новые версии программ и расширять кругозор в IT-области; подготавливать материалы для печати, экспорта и публикации в Интернете; ориентироваться в файлах различных форматов и конвертировать файлы при необходимости Имеет практический опыт: создания авторских графических работ средствами компьютерной графики
Проектная деятельность	Знает: особенности работы с материалами и формами в зависимости от типа дизайн-объекта (полиграфия, транспорт, интерьеры и прочее); роль эргономики и экологии в создании комфортных и экологически чистых дизайн-продуктов; процесс синтеза лучших идей и предложений на основе комплексного анализа альтернативных вариантов Умеет: логично и последовательно развивать первоначальную концепцию проекта, переходя от общих контуров к детализации; генерировать оригинальные идеи, вдохновляясь лучшими образцами мирового дизайна; объединять разные варианты дизайнерских решений, создавая гармоничные и функциональные объекты; аргументированно обосновывать предложенные варианты дизайна, используя научную аргументацию и экономико-технические расчеты Имеет практический опыт: в области владения профессиональными

	программами для цифрового рисования и трехмерного моделирования; в области создания высококачественных рендеров и презентаций своих дизайнерских предложений
Информационные технологии и компьютерные средства проектирования	Знает: современные информационные технологии для расширения профессиональных знаний и умений и оптимизации процесса дизайн-проектирования; методы проведения предпроектных исследований в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства с помощью современных интерактивных и цифровых технологий, основные понятия и терминологию информационных технологий и компьютерного проектирования; принципы работы с программами компьютерного проектирования; пути интеграции различных программных решений для комплексной разработки проектов; законодательные и правовые аспекты использования программного обеспечения и защиты авторских прав Умеет: синтезировать варианты решений творческой задачи, обосновывать свои предложения; реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике с использованием современных интерактивных и цифровых технологий, эффективно пользоваться программами для проектирования и визуализации проектов; анализировать и интерпретировать техническое задание клиента, преобразовывая его в рабочий проект; оптимизировать процессы проектирования и документирования проектов с помощью цифровых инструментов Имеет практический опыт: решения задач по выполнению проектов, навыками проведения предпроектных исследований в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства; реализации проектной идеи с использованием современных интерактивных и цифровых технологий, в области работы с профессиональными программами для проектирования и визуализации
Рекламные технологии в графическом дизайне	Знает: основные виды рекламы; носители рекламы; формы и методы продвижения рекламного продукта на потребительском рынке, , виды и методы продвижения рекламного продукта, эргономические и психологические особенности восприятия потребителем медиа-технологий, а также эффективных способов демонстрации проектных идей Умеет: разрабатывать макеты рекламы для полиграфии и SMM в графических редакторах, классифицировать виды рекламы, выбирать оптимально эффективный вид рекламы для продвижения товара или услуги бренда с помощью инструментария графических,

	растровых инструментов Имеет практический опыт: создания макетов рекламно-полиграфической продукции в цифровом виде, применения технологий продвижения рекламного продукта на конкурентном рынке различными способами и инструментами графического дизайна, а также обоснования проектных целей и задач
Скетчинг и иллюстрация	Знает: принципы работы с цветом и светом, особенности построения теней и фактур; основные приемы и техники рисования и скетчинга; материалы и инструменты для работы (карандаши, маркеры, кисти, бумага различной плотности и фактуры)., основные принципы и методы создания художественно-графических работ, рисунков и скетчей методом компьютерного моделирования Умеет: быстро фиксировать идеи и мысли на бумаге, создавая схематичный рисунок или подробный скетч; экспериментировать с цветами и оттенками, добиваясь необходимого эффекта в иллюстрации; строить точные геометрические фигуры и линии, придерживаясь классических канонов; работать с простыми и сложными композициями, выбирая наилучший вариант размещения элементов; применять смешанные техники (графика + живопись, традиционное рисование + цифровая ретушь), работать в программах компьютерной графики при создании скетчей, иллюстраций и рисунков Имеет практический опыт: в области создания быстрых рисунков и иллюстраций, опыт рисования в художественной технике скетчинга, в области создания компьютерной иллюстрации и скетчинга
Основы типографики	Знает: законы и виды верстки Умеет: выполнять верстку материала в соответствии с поставленной задачей, выбирая подходящие шрифтовые и композиционные решения Имеет практический опыт: использования текстовых редакторов и настольных издательских систем для создания типографских работ
Шрифт	Знает: типологию шрифтовых знаков, взаимозависимость параметров типографического оформления: рисунка и размера шрифта, внутрибуквенных, межбуквенных и межстрочных пробелов, правила отбивок абзацев, групп абзацев, заголовков Умеет: использовать основные приемы и способы передачи шрифтового изображения посредством различных техник шрифтовой графики, использовать различные графические материалы, цвет и инструменты, в том числе цифровые Имеет практический опыт: работы с настольной издательской системой Adobe InDesign, предпечатной подготовки

	полиграфических макетов; применения современной шрифтовой культуры и компьютерных технологий в дизайн-проектировании
Математическое моделирование в дизайне и технологии	Знает: основные понятия и принципы математического моделирования в дизайне и технологии; виды математических моделей и целесообразность их использования Умеет: выбирать вид математической модели для решения профессиональных задач, использовать программное обеспечение при работе с моделями Имеет практический опыт: выбора математических моделей для решения разнообразных профессиональных задач, использования программного обеспечения при работе с моделями

4. Объём и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 ч., 17,25 ч. контактной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Распределение по семестрам в часах
		Номер семестра
		8
Общая трудоёмкость дисциплины	108	108
<i>Аудиторные занятия:</i>	16	16
Лекции (Л)	0	0
Практические занятия, семинары и (или) другие виды аудиторных занятий (ПЗ)	16	16
Лабораторные работы (ЛР)	0	0
<i>Самостоятельная работа (СРС)</i>	90,75	90,75
Подготовка к зачету	10	10
Выполнение цикла фотографий. Темы: "Фактуры, текстуры", "Ритм. Тени и отражения", "Центр композиции", "Симметрия, асимметрия".	30,75	30.75
Выполнение цикла фотографий на свободную тему.	30	30
Подготовка альбома авторской фотографии	20	20
Консультации и промежуточная аттестация	1,25	1,25
Вид контроля (зачет, диф.зачет, экзамен)	-	зачет

5. Содержание дисциплины

№ раздела	Наименование разделов дисциплины	Объём аудиторных занятий по видам в часах			
		Всего	Л	ПЗ	ЛР
1	Предмет и история	2	0	2	0
2	Техника	2	0	2	0
3	Композиция. Образ	4	0	4	0

4	Обработка изображений. Практика применения в дизайне. Подача	8	0	8	0
---	--	---	---	---	---

5.1. Лекции

Не предусмотрены

5.2. Практические занятия, семинары

№ занятия	№ раздела	Наименование или краткое содержание практического занятия, семинара	Кол-во часов
1	1	Фотография и ее место в современной визуальной культуре. Различные жанры фотографии, ее творческие направления. Знакомство с целями, задачами и средствами фотографии.	1
2	1	История фотографии	1
3	2	Материалы, процессы и приборы, их эволюция вплоть до современной цифровой фотографии	1
4	2	Компьютерное и периферийное оборудование для фотографии. Программное обеспечение для обработки фотоизображений	1
5	3	Композиция кадра, её образность. Роль света в создании фотографического изображения	1
6	3	Предмет и среда. Ритм в пространстве кадра	1
7	3	Образ в пейзаже. Формат, горизонт	1
8	3	Репортажная и жанровая фотография	1
9	4	Компьютерная обработка изображений	2
10	4	Фотомонтаж. Коллаж	2
11	4	Роль фотографии в графическом дизайне. Использование фотографии в иллюстрации	3
12	4	Оформление фотографий. Принципы монтажа экспозиций.	1

5.3. Лабораторные работы

Не предусмотрены

5.4. Самостоятельная работа студента

Выполнение СРС			
Подвид СРС	Список литературы (с указанием разделов, глав, страниц) / ссылка на ресурс	Семестр	Кол-во часов
Подготовка к зачету	Основная литература: №1, №2, №3; дополнительная литература: №1, №2	8	10
Выполнение цикла фотографий. Темы: "Фактуры, текстуры", "Ритм. Тени и отражения", "Центр композиции", "Симметрия, асимметрия".	Основная литература: №1, №2, №3; дополнительная литература: №1, №2	8	30,75
Выполнение цикла фотографий на свободную тему.	Основная литература: №1, №2, №3; дополнительная литература: №1, №2	8	30
Подготовка альбома авторской фотографии	Основная литература: №1, №2, №3; дополнительная литература: №1, №2	8	20

6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации

Контроль качества освоения образовательной программы осуществляется в соответствии с Положением о балльно-рейтинговой системе оценивания результатов учебной деятельности обучающихся.

6.1. Контрольные мероприятия (КМ)

№ КМ	Семестр	Вид контроля	Название контрольного мероприятия	Вес	Макс. балл	Порядок начисления баллов	Учитывается в ПА
1	8	Текущий контроль	Проверка эскизов	1	5	Эскизы выполнены в полном объеме, исполнены качественно, тема найдена - 5 баллов, - эскизы выполнены не в полном объеме, но сделаны качественно, тема найдена - 4 балла, -эскизы выполнены не в полном объеме, качество исполнения на среднем уровне, тема найдена - 3 балла, - эскизы выполнены не в полном объеме, сделаны не качественно, тема не найдена - 0 баллов.	зачет
2	8	Текущий контроль	Предварительный просмотр эскизов	1	5	Эскизы выполнены в полном объеме, исполнены качественно, тема найдена - 5 баллов, - эскизы выполнены не в полном объеме, но сделаны качественно, тема найдена - 4 балла, -эскизы выполнены не в полном объеме, качество исполнения на среднем уровне, тема найдена - 3 балла, - эскизы выполнены не в полном объеме, сделаны не качественно, тема не найдена - 0 баллов.	зачет
3	8	Текущий контроль	Предварительный просмотр эскизов 2	1	5	Эскизы выполнены в полном объеме, исполнены качественно, тема найдена - 5 баллов, - эскизы выполнены не в полном объеме, но сделаны качественно, тема найдена - 4 балла, -эскизы выполнены не в полном объеме, качество исполнения на среднем уровне, тема найдена - 3 балла, - эскизы выполнены не в полном объеме, сделаны не качественно, тема не найдена - 0 баллов.	зачет
4	8	Текущий контроль	Предварительный просмотр итоговых эскизов 3	1	5	Эскизы выполнены в полном объеме, исполнены качественно, тема найдена - 5 баллов, - эскизы выполнены не в полном объеме, но сделаны качественно, тема найдена - 4 балла, -эскизы выполнены не в полном объеме, качество исполнения на среднем уровне, тема найдена - 3 балла, - эскизы выполнены не в полном объеме, сделаны не качественно, тема не найдена - 0 баллов.	зачет

5	8	Текущий контроль	проверка итоговых фотографий	1	5	Если задание выполнено в полном объеме, отвечает всем поставленным проектным задачам и технологическим требованиям, имеет оригинальное и креативное решение, то результат оценивания соответствует 5 баллам. Если задание выполнено в полном объеме, отвечает всем поставленным проектным задачам и технологическим требованиям, но имеет небольшие погрешности в исполнительско-композиционном решении, то результат оценивания соответствует 4 баллам. Если представленное задание выполнено с существенными погрешностями, или не соответствует проектным требованиям, то результат оценивания соответствует 3 баллам. Если задание выполнено не в полном объеме, или отсутствует, то результат оценивания соответствует 0 баллов.	зачет
6	8	Текущий контроль	Доклад с презентацией	1	5	Доклад с презентацией выполнены с должным качеством и в полном объеме, - 5 баллов, - доклад с презентацией выполнены в полном объеме, но с замечаниями к качеству исполнения - 4 балла, доклад с презентацией выполнены не в полном объеме, с замечаниями к качеству исполнения - 3 балла, доклад с презентацией не выполнены или выполнены менее 60 % - 0 баллов.	зачет
7	8	Текущий контроль	Участие в творческих конкурсах, выставках и т.д.	1	3	Баллы выставляются студентам, предъявившим документы, подтверждающие участие в мероприятии. Есть документы - 3 балла, нет документов - 0 баллов.	зачет
8	8	Промежуточная аттестация	зачет	-	5	К зачету все задания выполнены с должным качеством и в полном объеме, - 5 баллов, - к зачету все задания выполнены в полном объеме, но с замечаниями к качеству исполнения - 4 баллов, - к зачету все задания выполнены не в полном объеме, с замечаниями к качеству исполнения - 3 баллов, - задания не выполнены или выполнены менее 60 % - 0 баллов.	зачет

6.2. Процедура проведения, критерии оценивания

Вид промежуточной аттестации	Процедура проведения	Критерии оценивания
зачет	Просмотр альбома авторской фотографии студента. Оценивание производится коллегиально комиссией кафедры.	В соответствии с пп. 2.5, 2.6 Положения

6.3. Паспорт фонда оценочных средств

Компетенции	Результаты обучения	№ КМ							
		1	2	3	4	5	6	7	8
ПК-1	Знает: виды фотографии, графические инструменты для обработки фотографий, законы композиции и светотеневого моделирования формы, технические приемы коллажирования в растровом редакторе, цифровые форматы фотофайлов	+	+	+	+	+		+	+
ПК-1	Умеет: использовать информационную среду для реализации творческих задач, связанных с процессом фототехнологий	+	+	+	+	+		+	+
ПК-1	Имеет практический опыт: хранения больших объемных файлов и архивов на отдельных носителях и серверах для дальнейшего безопасного пользования фотоматериалами в рамках проектной деятельности			+	+	+	+	+	+
ПК-2	Знает: графические приемы создания художественной фотографии в различных стилях, цветовые модели, цифровые форматы фотофайлов	+	+	+	+	+			+
ПК-2	Умеет: пользоваться инструментами в растровом редакторе, моделировать форму методом светотени и колористики в процессе постановки кадра для определенных художественных и дизайнерских задач	+	+	+	+	+		+	+
ПК-2	Имеет практический опыт: реализации творческих замыслов в дизайн-проектировании при помощи фотографии		+	+	+	+		+	+

Типовые контрольные задания по каждому мероприятию находятся в приложениях.

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Печатная учебно-методическая документация

а) основная литература:

1. Хембри, Р. Графический дизайн. Как научиться понимать графику и визуальные образы [Текст] Самый полный справочник Р. Хембри ; пер. с англ. А. В. Банкрашкова. - М.: АСТ : Астрель, 2008. - 192 с. илл.

2. Швайгер, А. М. Растровая компьютерная графика - Photoshop [Текст] учеб. пособие для бакалавров по направлению "Дизайн" А. М. Швайгер ; Юж.-Урал. гос. ун-т, Каф. Дизайн и изобразит. искусства ; ЮУрГУ. - Челябинск: Издательский Центр ЮУрГУ, 2011. - 112, [1] с. ил. электрон. версия

б) дополнительная литература:

1. Буш, Д. Цифровая фотография и работа с изображением [Текст] Пер. с англ. Д. Буш. - М.: Кудиц-образ, 2004. - 303 с. ил.

в) отечественные и зарубежные журналы по дисциплине, имеющиеся в библиотеке:

Не предусмотрены

г) методические указания для студентов по освоению дисциплины:

1. Сурина, Л. Б. Вводный курс по основам композиции Текст учеб. пособие Л. Б. Сурина ; Юж.-Урал. гос. ун-т, Каф. Дизайн и изобразительные искусства ; ЮУрГУ, 2013. - 37 с.

из них: учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студента:

1. Сурина, Л. Б. Вводный курс по основам композиции Текст учеб. пособие Л. Б. Сурина ; Юж.-Урал. гос. ун-т, Каф. Дизайн и изобразительные искусства ; ЮУрГУ, 2013. - 37 с.

Электронная учебно-методическая документация

Нет

Перечень используемого программного обеспечения:

1. Microsoft-Office(бессрочно)

Перечень используемых профессиональных баз данных и информационных справочных систем:

1. -База данных polpred (обзор СМИ)(бессрочно)

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Вид занятий	№ ауд.	Основное оборудование, стенды, макеты, компьютерная техника, предустановленное программное обеспечение, используемое для различных видов занятий
Практические занятия и семинары	448 (2)	ПК по количеству студентов, Microsoft – Windows (бессрочно), Microsoft-Office (бессрочно), проектор