

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего
образования
«Красноярский государственный педагогический университет
им. В.П. Астафьева»
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

ПРЕДМЕТНО-ПРАКТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ

Цифровое творчество

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	М4 Музыкально-художественного образования		
Учебный план	44.03.01 Изобразительное искусство (з, 2025).plx 44.03.01 Педагогическое образование. Направленность (профиль) образовательной программы Изобразительное искусство		
Квалификация	бакалавр		
Форма обучения	заочная		
Общая трудоемкость	2 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	72	Виды контроля в семестрах: экзамены 1	
в том числе:			
аудиторные занятия	8		
самостоятельная работа	55		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		
часов на контроль	8,67		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	1 (1.1)		Итого	
Неделя	16 4/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	4	4	4	4
Практические	4	4	4	4
Контроль на промежуточную аттестацию (зачет)	0,33	0,33	0,33	0,33
В том числе в форме практ.подготовки	4	4	4	4
Итого ауд.	8	8	8	8
Контактная работа	8,33	8,33	8,33	8,33
Сам. работа	55	55	55	55
Часы на контроль	8,67	8,67	8,67	8,67
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):

кфн, Доцент, Смолина Майя Гавриловна _____

Рабочая программа дисциплины

Цифровое творчество

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование (приказ Минобрнауки России от 22.02.2018 г. № 121)

составлена на основании учебного плана:

44.03.01 Педагогическое образование.

Направленность (профиль) образовательной программы Изобразительное искусство

утвержденного учёным советом вуза от 25.06.2025 протокол № 8.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

М4 Музыкально-художественного образования

Протокол от 07.05.2024 г. № 8

Зав. кафедрой к. пед. наук Маковец Людмила Анатольевна

Согласовано с представителями работодателей на заседании НМС УГН(С), протокол №___ от ____ 20__ г.

Председатель НМС УГН(С)

____ 2025 г.

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

определение и использование принципов творчества посредством современных компьютерных технологий, в том числе мультимедийных приложений. pnp

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:		Б1.В.02.ДВ.01
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Технологии цифрового образования	
2.1.2	История визуально-пространственных искусств	
2.1.3	Композиция	
2.1.4	Креативная педагогика	
2.1.5	Методика обучения (образование по профилю)	
2.1.6	Педагогическое мастерство учителя изобразительного искусства	
2.1.7	Рисунок	
2.1.8	Методы математической обработки данных	
2.1.9	Оценка функциональной грамотности	
2.1.10	Технологическая (проектно-технологическая) практика (проектно-творческая)	
2.1.11	Методика обучения декоративно-прикладному искусству	
2.1.12	Методы исследовательской / проектной деятельности	
2.1.13	Методы исследовательской / проектной деятельности	
2.1.14	Теория и практика обучения	
2.1.15	Психологические основы профессиональной деятельности	
2.1.16	Технология и организация воспитательных практик (классное руководство)	
2.1.17	Философия	
2.1.18	Возрастная и педагогическая психология	
2.1.19	Декоративное искусство	
2.1.20	Введение в профессию	
2.1.21	Музейная практика	
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Арт-технологии в современной школе	
2.2.2	Дизайн	
2.2.3	Арт-технологии в современной школе	
2.2.4	Анализ и интерпретация произведений искусства	
2.2.5	Выполнение и защита выпускной квалификационной работы	
2.2.6	Научно-исследовательская работа	

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-2: Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений

УК-2.1: Определяет совокупность взаимосвязанных задач и ресурсное обеспечение, условия достижения поставленной цели, исходя из действующих правовых норм

Знать:

Уровень 1	условия достижения цели посредством задач в рамках правовых требований
Уровень 2	принципы целеполагания в рамках законов о программном обеспечении
Уровень 3	правовые нормы в отношении программного обеспечения

Уметь:

Уровень 1	определять законное основание цифрового творчества
Уровень 2	определять законное основание цифрового творчества на среднем уровне
Уровень 3	определять законное основание цифрового творчества на пороговом уровне

Владеть:

Уровень 1	творческим подходом к осуществлению проекта в рамках правовых норм
Уровень 2	способом поиска ресурсного обеспечения в рамках установленного законом
Уровень 3	способом целеполагания в рамках установленных законом возможностей

УК-2.3: Использует инструменты и техники цифрового моделирования для реализации образовательных процессов	
Знать:	
Уровень 1	основные инструменты цифрового моделирования в области искусства
Уровень 2	основные техники цифрового моделирования для педагогики
Уровень 3	способы реализации образовательных процессов с помощью цифровых моделей
Уметь:	
Уровень 1	использовать средства графических редакторов для моделирования объекта
Уровень 2	использовать техники цифрового моделирования в педагогическом опыте
Уровень 3	планировать образовательный процесс на основе цифровой модели
Владеть:	
Уровень 1	навыками работы с аудиовизуальной презентацией - создавать презентацию, включающую видео, аудио, визуальные компоненты, в соответствии с ясной целью и полезными действиями для слушателя
Уровень 2	навыками работы с аудиовизуальной презентацией - создавать презентацию, включающую видео, аудио, визуальные компоненты, в соответствии с ясной целью презентации
Уровень 3	навыками работы с аудиовизуальной презентацией - создавать презентацию, включающую видео, аудио, визуальные компоненты
УК-4: Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)	
УК-4.3: Осуществляет коммуникацию в цифровой среде для достижения профессиональных целей и эффективного взаимодействия	
Знать:	
Уровень 1	модели интерактивных коммуникаций на электронной платформе для занятий
Уровень 2	правила коммуникации при создании коллективного творческого продукта посредством облачных технологий
Уровень 3	способы коммуникации с помощью сервиса электронной почты и мессенджеров
Уметь:	
Уровень 1	составлять медиаконтент для определенных профессиональных целей
Уровень 2	использовать аудиовизуальный контент в целях налаживания эффективного взаимодействия
Уровень 3	вести организованный диалог в электронной почте и мессенджере в соответствии с правилами и этикетом
Владеть:	
Уровень 1	методом синектики для разработки творческого цифрового контента
Уровень 2	техникой организации мозгового штурма среди обучающихся в чате и форуме
Уровень 3	техникой создания опроса в чате
ПК-1: Способен осваивать и использовать теоретические знания и практические умения и навыки в предметной области при решении профессиональных задач	
ПК-1.3: Демонстрирует умение разрабатывать различные формы учебных занятий, применять методы, приемы и технологии обучения, в том числе информационные	
Знать:	
Уровень 1	различные информационные технологии, применимые в сфере образования
Уровень 2	два-три метода и приемы обучения с помощью информационных технологий
Уровень 3	один способ разработки форм учебных занятий с помощью информационных технологий
Уметь:	
Уровень 1	разрабатывать сценарий видеолекции
Уровень 2	применять методы и приемы обучения с помощью информационных технологий
Уровень 3	различать разные виды мультимедиа-технологий
Владеть:	
Уровень 1	навыками разработки оформления и художественной подачи медиа-проекта
Уровень 2	навыками творческого подхода к созданию медиа-проекта
Уровень 3	навыками создания презентаций для учебных занятий

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)							
Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература и эл. ресурсы	Инте ракт.	Примечание
	Раздел 1. Художественная практика цифрового творчества						
1.1	Организация интерактивных форм работы в ДОТ для учителя изобразительного искусства. /Ср/	1	9	УК-4.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3		
1.2	Целеполагание в творческом проекте цифровой эпохи. /Ср/	1	1	ПК-1.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3		
1.3	История медиа-арта и компьютерного дизайна. /Лек/	1	2	УК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3		Тест
1.4	Создание коллективной облачной презентации "Альбом вдохновений". /Ср/	1	8	УК-4.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3		
1.5	Защита проекта /КРЗ/	1	0,33	УК-4.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3		Защита проекта
1.6	Создание пояснительной записки к проекту. /Ср/	1	10	УК-2.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3		Письменная работа
1.7	Разработка сценария видеолекции. /Ср/	1	10	УК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3		Творческое задание
1.8	Разработка карты сайта об искусстве, идеи и концепции виртуальной галереи. /Ср/	1	10	ПК-1.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3		Творческое задание
1.9	/Экзамен/	1	8,67				
	Раздел 2. Правовые аспекты цифрового творчества						
2.1	Правовые аспекты разработки цифровых продуктов, требования к аудиовизуальному контенту в области образования. /Пр/	1	2	УК-2.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3		
2.2	Конспектирование законов и нормативных актов в отношении цифрового творчества /Ср/	1	3	УК-2.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3		Письменная работа
2.3	Анализ правовых аспектов и эстетико-культурных требований к аудиовизуальному контенту сайтов. /Ср/	1	4	УК-2.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3		
2.4	Принципы создания образовательного сайта учителя изобразительного искусства. Начало работы с версткой сайта. /Пр/	1	2	УК-2.3 ПК-1.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3		Защита проекта
2.5	Правовые аспекты цифрового творчества /Лек/	1	2	УК-2.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3		

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

5.1. Контрольные вопросы и задания

Тест по истории медиа-арта и компьютерного дизайна:

- 1) Нам Джун Пайк - это...
 - а) пионер видеоарта
 - б) звукорежиссер
 - в) фотограф
 - г) разработчик программы
- 2) Стил, который интерпретирует Билл Виола в своей видеоработе "Приветствие":
 - а) китайский
 - б) персидский
 - в) древнегреческий
 - г) ренессансный
- 3) Виртуальный музей может быть
 - а) копией физического,
 - б) самостоятельным,

- г) набором картинок,
д) тематическим.

Творческие задания:

- 1) Разработка сценария видеолекции (тема, хронометраж, структура, графические эффекты, аудиосопровождение, визуальный ряд).
- 2) Разработка карты сайта (виртуальная галерея): идея, структура, концепция оформления.
- 3) Поиск материала и идеи шрифтовой композиции для творческого проекта с подбором ресурсов программного обеспечения.

5.2. Темы письменных работ

Темы письменных работ:

1. Правовые рамки цифрового творчества.
2. Пояснительная записка к проекту.
3. Цифровой этикет. Правила поведения на форуме и в чате.
4. Работа с эмодзи, стикерами и гиперссылками в контексте воспитания и образования.
5. Вдохновляющие идеи: медиа-арт проекты.
6. Возможности компьютерного дизайна в оформлении сайтов.

5.3. Фонд оценочных средств

Защита проекта.

Опорные вопросы при защите проекта:

1. Какова цель вашего творческого проекта?
2. В чем новизна и оригинальность проекта на фоне существующих аналогов?
3. Какие задачи продвигали вас к достижению цели?
4. Каков принцип оформления вашего проекта?
5. Какие основные инструменты и технологии вы использовали?

5.4. Перечень видов оценочных средств

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

6.1.1. Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л1.1	Нагаева И. А.	Арт-информатика: учебное пособие	Москва, Берлин: Директ-Медиа, 2021
Л1.2	Лепская Н. А.	Художник и компьютер: учебное пособие	Москва: Когито-Центр, 2013
Л1.3	Лаврентьев А. Н., Жердев Е. В., Кулешов В. В., Мясникова Л. Г., Сазиков А. В., Бирюков В. Е., Покровская Л. В., Левина О. Ю.	Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов	Москва: Юрайт, 2022

6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

Для освоения дисциплины необходим компьютер с графической операционной системой, офисным пакетом приложений, интернет-браузером, программой для чтения PDF-файлов, программой для просмотра изображений и видеофайлов и программой для работы с архивами.

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

1. Elibrary.ru: электронная библиотечная система : база данных содержит сведения об отечественных книгах и периодических изданиях по науке, технологии, медицине и образованию. Адрес: <http://elibrary.ru>. Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ.
2. Электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн». Адрес: <https://biblioclub.ru>. Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ.
3. Электронно-библиотечная система издательства «ЛАНЬ». Адрес: e.lanbook.com. Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ.
4. Образовательная платформа «Юрайт». Адрес: <https://urait.ru>. Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ.
5. ИС Антиплагиат: система обнаружения заимствований. Адрес: <https://krasspu.antiplagiat.ru>. Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ.

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Перечень учебных аудиторий и помещений закрепляется ежегодным приказом «О закреплении аудиторий и помещений в

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Для того, чтобы освоить данную дисциплину, обучающимся следует понимать, что такое творчество, и каким образом можно создавать творческие продукты с помощью цифровых инструментов. Важно знать комплекс цифровых платформ и инструментов, которые позволяют создавать разного рода мультимедиа-проекты, виртуальные галереи и интернет-сайты. Также не менее важным аспектом цифрового творчества педагога является осознанное отношение к правовым нормам в цифровом мире, а также понимание цифрового этикета. Педагог, работающий с цифровыми технологиями, должен уметь вовлекать детей в безопасное и соответствующее по возрасту цифровое пространство. Поэтому важно изучить правовые аспекты, пройти тест по правовым нормативам, уметь реферировать отдельные части законов, связанные с цифровым творчеством в том числе. Основным итогом практической и самостоятельной деятельности обучающихся является их цифровой проект, который может касаться отдельной художественной или эстетико-культурологической проблемы. Следует грамотно поставить цель, задачи проекта, учитывая законы и моральные нормы. Важно правильно подобрать программное обеспечение и другие ресурсы. Кроме того, внимание нужно уделить организации коммуникации команды проекта в интернет-пространстве, так как это основа для взаимодействия в современном мире и профессиональной деятельности педагога в рамках проектного метода обучения. История медиа-арта и компьютерной графики подается в форме лекции, проверяется тестом, и предназначена для составления коллекции вдохновляющих примеров в рамках практической и самостоятельной работы обучающихся. Обучающимся следует помнить, что все материалы курса, как лекционные, так и практические тесно взаимосвязаны, так что огромное значение имеет активность студента в учебном процессе и посещаемость им занятий. Данный фактор непременно повлияет на итоговую защиту творческого продукта.