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 (о, 2025).plx 44.03.01 Педагогическое образование Направленность (профиль) образовательной программы Изобразительное искусство
Квалификация	**бакалавр**
Форма обучения	**очная**
Общая трудоемкость	**2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану	72	Виды контроля в семестрах:
в том числе:		зачеты 8
аудиторные занятия	38	
самостоятельная работа	33,85	
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0	

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**8 (4.2)**		Итого	
Недель	6 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	14	14	14	14
Практические	24	24	24	24
Контроль на промежуточную аттестацию (зачет)	0,15		0,15	
В том числе в форме практ.подготовки	8	8	8	8
Итого ауд.	38	38	38	38
Контактная работа	38,15	38,15	38,15	38,15
Сам. работа	33,85	33,85	33,85	33,85
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. nnn

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.02.ДВ.02
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	
Уровень 2	
Уровень 3	
Уметь:	
Уровень 1	
Уровень 2	
Уровень 3	
Владеть:	
Уровень 1	
Уровень 2	
Уровень 3	

УК-2.3: Использует инструменты и техники цифрового моделирования для реализации образовательных процессов	
Знать:	
Уровень 1	
Уровень 2	
Уровень 3	
Уметь:	
Уровень 1	
Уровень 2	
Уровень 3	
Владеть:	
Уровень 1	
Уровень 2	
Уровень 3	
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	
Уровень 2	
Уровень 3	
Уметь:	
Уровень 1	
Уровень 2	
Уровень 3	
Владеть:	
Уровень 1	
Уровень 2	
Уровень 3	
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	
Уровень 2	
Уровень 3	
Уметь:	
Уровень 1	
Уровень 2	
Уровень 3	
Владеть:	
Уровень 1	
Уровень 2	
Уровень 3	

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетен-ции	Литература и эл. ресурсы	Инте ракт.	Примечание
	Раздел 1. Раздел 1.						
1.1	Правовые аспекты разработки цифровых продуктов, требования к аудиовизуальному контенту в области образования. /Лек/	8	2		Л1.1 Л1.2 Л1.3		

1.2	Принципы создания образовательных презентаций об искусстве, знакомство с дизайн-платформами по созданию презентаций. /Лек/	8	2		Л1.1 Л1.2 Л1.3		Защита проекта
1.3	Принципы создания образовательного сайта учителя изобразительного искусства. Начало работы с версткой сайта. /Лек/	8	4		Л1.1 Л1.2 Л1.3		Защита проекта
1.4	Основные принципы создания материала для видео. Сценарий и основные принципы его написания. /Лек/	8	2		Л1.1 Л1.2 Л1.3		
1.5	Организация интерактивных форм работы в ДОТ для учителя изобразительного искусства. /Лек/	8	2		Л1.1 Л1.2 Л1.3		
1.6	Целеполагание в творческом проекте цифровой эпохи. /Пр/	8	2		Л1.1 Л1.2 Л1.3		
1.7	История медиа-арта и компьютерного дизайна. /Лек/	8	2		Л1.1 Л1.2 Л1.3		Тест
1.8	Создание коллективной облачной презентации "Альбом вдохновений". /Пр/	8	8		Л1.1 Л1.2 Л1.3		
1.9	Анализ правовых аспектов и эстетико-культурных требований к аудиовизуальному контенту сайтов. /Пр/	8	4		Л1.1 Л1.2 Л1.3		
1.10	Работа с монтажным столом видеоредактора. /Пр/	8	4		Л1.1 Л1.2 Л1.3		
1.11	Создание аудиосопровождения к проекту, обработка аудиодорожки. /Пр/	8	6		Л1.1 Л1.2 Л1.3		
1.12	Защита проекта /КРЭ/	8	0,15		Л1.1 Л1.2 Л1.3		Защита проекта
1.13	Конспектирование законов и нормативных актов в отношении цифрового творчества /Ср/	8	3		Л1.1 Л1.2 Л1.3		Письменная работа
1.14	Создание пояснительной записки к проекту. /Ср/	8	10		Л1.1 Л1.2 Л1.3		Письменная работа
1.15	Разработка сценария видеолекции. /Ср/	8	10		Л1.1 Л1.2 Л1.3		Творческое задание
1.16	Разработка карты сайта об искусстве, идеи и концепции виртуальной галереи. /Ср/	8	10		Л1.1 Л1.2 Л1.3		Творческое задание
1.17	Поиск материала и идеи шрифтовой композиции для своего проекта. /Ср/	8	0,85		Л1.1 Л1.2 Л1.3		Творческое задание

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) Стиль, 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, как 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.