

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	W4 Кафедра художественно-эстетического образования		
Учебный план	44.03.01 Изобразительное искусство (о, 2026).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:			
аудиторные занятия	0		
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	
Неделя	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	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):

канд. культурологии, доцент каф. ХЭО, Немаева Наталья Олеговна _____

Рабочая программа дисциплины

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 24.06.2026 протокол № 8.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от 06.05.2026 г. № 9

Зав. кафедрой Маковец Л. А.

Согласовано с представителями работодателей на заседании НМС УГН(С), протокол № 4 от 14.05.2026 г.

Председатель НМС УГН(С)

_____ 2026 г.

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

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

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	Введение в профессию	
2.1.2	Композиция	
2.1.3	Декоративное искусство	
2.1.4	Основы живописи и графики	
2.1.5	Технологии цифрового образования	
2.1.6	Рисунок	
2.1.7	Живопись	
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	Выполнение и защита выпускной квалификационной работы	
2.2.3	Дизайн	

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 визуальные компоненты, в соответствии с ясной целью и полезными действиями для слушателя
Уровень 2	навыками работы с визуальной презентацией - создавать презентацию, включающую визуальные компоненты, в соответствии с ясной целью презентации
Уровень 3	навыками работы с визуальной презентацией - создавать презентацию, включающую 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
Уровень 3	способы коммуникации с помощью сервиса электронной почты и мессенджеров
Уметь:	
Уровень 1	составлять медиаконтент для определенных профессиональных целей
Уровень 2	использовать визуальный 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 интерактивной презентации
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. Раздел 1.						
1.1	Правовые аспекты разработки цифровых продуктов, требования к аудиовизуальному контенту в области образования. /Лек/	8	2	УК-2.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3		
1.2	Принципы создания образовательных презентаций об искусстве, знакомство с дизайн-платформами по созданию презентаций. /Лек/	8	2	УК-2.3 ПК-1.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3		Защита проекта
1.3	Принципы создания образовательного контента в области изобразительного искусства. Начало работы над концепцией. /Лек/	8	4	УК-2.3 ПК-1.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3		Защита проекта
1.4	Основные принципы работы над цифровым визуальным контентом для образовательного ресурса. /Лек/	8	2	УК-2.1 УК-2.3 УК-4.3 ПК-1.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3		
1.5	Организация интерактивных форм работы в ДОТ для учителя изобразительного искусства. /Лек/	8	2	УК-2.1 УК-2.3 УК-4.3 ПК-1.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3		

1.6	Целеполагание в творческом проекте цифровой эпохи. /Пр/	8	2	УК-2.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3		
1.7	История медиа-арта и компьютерного дизайна. /Лек/	8	2	УК-4.3 ПК-1.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3		Тест
1.8	Коллективный анализ и обсуждение произведений медиа-арта. /Пр/	8	8	УК-4.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3		
1.9	Анализ правовых аспектов и эстетико-культурных требований к аудиовизуальному контенту образовательных ресурсов. /Пр/	8	4	УК-2.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3		
1.10	Работа над созданием концепт-арта персонажа сопровождающего интерактивную презентацию по изобразительному искусству. /Пр/	8	4	УК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3		
1.11	Создание аудиосопровождения к проекту, обработка аудиодорожки. /Пр/	8	6	УК-2.3 УК-4.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3		
1.12	Защита проекта /КРЗ/	8	0,15	УК-2.1 УК-2.3 УК-4.3 ПК-1.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3		Защита проекта
1.13	Конспектирование законов и нормативных актов в отношении цифрового творчества /Ср/	8	3	УК-2.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3		Письменная работа
1.14	Создание пояснительной записки к проекту. /Ср/	8	10	УК-2.1 УК-4.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3		Письменная работа
1.15	Разработка сценария интерактивной презентации. /Ср/	8	10	УК-4.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3		Творческое задание
1.16	Поиск и анализ материалов для разработки группового проекта. /Ср/	8	10	УК-2.3 ПК-1.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3		Творческое задание
1.17	Поиск материала и идеи шрифтовой композиции для своего проекта. /Ср/	8	0,85	УК-2.3 ПК-1.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3		Творческое задание

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

5.1. Контрольные вопросы и задания

Вопрос 1

Текстовый интерфейс, используемый для взаимодействия с операционной – это:

- А. графический пользовательский интерфейс
- Б. командная строка
- В. панель задач

Вопрос 2

Первый графический редактор Skethpad позволял создавать изображения прямо на экране компьютера, впервые применяя _____ графику.

- А. векторную
- Б. растровую
- В. Цветную

Вопрос 3

В 1984 году компания Apple представляет первый компьютер _____.

- А. Xerox Star
- Б. Macintosh
- В. Amigo

Вопрос 4

Соотнесите название дизайн-языка с его описанием:

1. Aero _____
2. Aqua _____
3. Metro _____

А. Градиентные фоны, прозрачные текстуры, насыщенно-белые тона и матовый металл, объемность и глубина. Скевоморфические кнопки футуристично закруглены.

Б. Чистота типографики, плоская графика, полноэкранные изображения, динамические плитки. Минимум элементов, которые отвлекают пользователя. Визуальный стиль – углообразная разноцветная геометричность.

В. Округлые, минималистичные и футуристичные формы, окна с эффектом прозрачности, плавные анимации, декоративные свечения. Гладкие контуры, линии и градиенты.

Вопрос 5

Стиль, возникший в начале 2010-х как прямой ответ на излишества скевоморфизма, характеризующийся минимальной образностью, сосредоточенный на типографике и использующий простые цвета и формы называется _____.

Вопрос 6

Какие средства можно отнести к инструментам медиаискусства?

- А. виртуальная реальность (VR)
- Б. звук
- В. искусственный интеллект
- Г. дополненная реальность (AR)
- Д. свет
- Е. видео

Вопрос 7

Верно ли утверждение, что медиаискусство не сводится к цифровым технологиям?

- А. Верно
- Б. Не верно

Вопрос 8

Верно ли утверждение, что одним из главных признаков «новых медиа» является способность системы реагировать на действия пользователя в реальном времени?

- А. Верно
- Б. Не верно

Вопрос 9

Перечислите не менее пяти направлений искусства новых медиа:

_____.

Вопрос 10

Верно ли утверждение, что в России нет организаций и проектов, занимающихся вопросами сохранения цифрового искусства?

- А. Верно
- Б. Не верно

Вопрос 11

Какое из понятий шире?

- А. цифровое искусство
- Б. медиаискусство

Вопрос 12

Соотнесите название направления искусства новых медиа и его описание:

- 1. Генеративное искусство _____
- 2. Нет-арт _____
- 3. Саунд-арт _____

А. Суть данного вида медиаискусства заключается в создании произведений посредством автономных систем, где художник выступает не как непосредственный творец, а как архитектор условий, порождающих бесконечное множество арт-объектов.

Б. Направление современного искусства, где звук служит языком для высказывания, являясь основным материалом и выразительным средством.

В. Художественное направление, которое использует интернет как основную среду создания, существования и восприятия произведений. Всемирная сеть здесь не просто инструмент, но неотъемлемая часть самого искусства, определяющая его смысл и форму.

Вопрос 13

Направление современного искусства, в котором художники используют научные знания и методы исследования, а также инженерные разработки для создания произведений называется _____.

Вопрос 14

Нам Джун Пайк – это _____.

- А. пионер видеоарта
- Б. звукорежиссер
- В. фотограф
- Г. разработчик программы

Вопрос 15

Билл Виола – это _____.

- А. Видеохудожник
- Б. звукорежиссер
- В. фотограф
- Г. разработчик программы

Вопрос 16

Верно ли утверждение, что объектом цифрового искусства может быть как оцифрованная версия существующего произведения материального мира, так и новая самостоятельная работа?

- А. Верно
- Б. Не верно

Вопрос 17

Соотнесите вид прав и их определение:

1. личные неимущественные права _____
2. исключительные (имущественные) права _____

А. право на имя, псевдоним или анонимность, а также на обнародование произведения.

Б. право разрешать или запрещать использование своего произведения, получать за это вознаграждение, что включает в себя воспроизведение и распространение в цифровой среде.

Вопрос 18

Верно ли утверждение что для закрепления авторских прав и возникновения правовой охраны произведения необходима регистрация авторских прав в Роспатенте или через другие специализированные авторские агентства?

- А. Верно
- Б. Не верно

Творческие задания:

- 1) Разработка концепции группы персонажей для интерактивного образовательного проекта.
- 2) Разработка концепт-арта персонажа для интерактивного образовательного проекта.
- 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 (концепция).
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.

5.3. Фонд оценочных средств

Защита проекта.

Опорные вопросы при защите проекта:

1. Какова цель вашего творческого проекта?
2. Какие задачи продвигали вас к достижению цели?
3. Какие сложности возникли в процессе выполнения проекта?
4. Каков принцип оформления вашего проекта?
5. Какие основные инструменты и технологии вы использовали?

5.4. Перечень видов оценочных средств

1. Тест.
2. Презентация проекта.
3. Конспекты лекций.

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

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
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 Федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении высшего образования «Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева на текущий год» с обновлением перечня программного обеспечения и оборудования в соответствии с требованиями ФГОС ВО, в том числе: 1. Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации 2. Помещения для самостоятельной работы обучающихся 3. Помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования 4. Перечень лабораторий.			
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, инструментов, основные графические редакторы, которые позволяют создавать разного рода мультимедиа-проекты. 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 напрямую связан с практической деятельностью педагога изобразительного искусства. 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.			