

ГРАФИКА

1. Цель освоения дисциплины

Освоение искусства книжной графики как синтетического искусства, освоение целостности книжного организма.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Графика» относится к базовой части блока дисциплин.

Для освоения дисциплины «Графика» обучающиеся используют знания, умения, способы деятельности и установки, сформированные в ходе изучения дисциплин «Анализ и интерпретация произведений искусства», «Введение в профессию», «Декоративное искусство», «Дизайн», «Живопись», «История визуально-пространственных искусств», «Композиция», «Компьютерная графика», «Методика обучения изобразительному искусству», «Педагогика», «Рисунок», «Скульптура и пластическое моделирование», «Технологии цифрового образования», «Цветоведение и колористика», «Основы музейной педагогики», «Печатная графика», «Современное искусство и креативная индустрия», «Художественная обработка ткани», «Художественное оформление в школе», «Художественные материалы и техники в декоре интерьера», «Эмальерное искусство», прохождения практик «Производственная (педагогическая) практика (стажерская)», «Производственная (пленэрная) практика», «Учебная (музейная) практика», «Учебная (технологическая, проектно-технологическая) практика».

Освоение данной дисциплины является необходимой основой для последующего изучения дисциплин «Анализ и интерпретация произведений искусства», «Живопись», «История визуально-пространственных искусств», «Компьютерная графика», «Методика обучения изобразительному искусству», «Педагогический рисунок и методика организации учебных постановок», «Печатная графика», «Современное искусство и креативная индустрия», «Художественная обработка ткани», «Художественные материалы и техники в декоре интерьера», «Эмальерное искусство», прохождения практик «Производственная (педагогическая практика по профилю "Дополнительное образование") практика», «Учебная технологическая (проектно-технологическая) практика (проектно-творческая)».

3. Планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины выпускник должен обладать следующими компетенциями:

- способен участвовать в разработке основных и дополнительных образовательных программ, разрабатывать отдельные их компоненты (в том числе с использованием информационно-коммуникационных технологий) (ОПК-2);
- способен осваивать и использовать теоретические знания и практические умения и навыки в предметной области при решении профессиональных задач (ПК-1);
- способен осуществлять целенаправленную работу по музыкальному воспитанию, обучению и развитию обучающихся (ПК-11).

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

знать

- закономерности работы с архитектурной структурой книги, принципы оформления для экспозиции оригиналов иллюстраций и элементов оформления книги;

уметь

- разрабатывать конструкцию буклета, работать с малой формой литературного произведения;

– разрабатывать конструкцию художественного литературного произведения в искусстве книги;

– разрабатывать конструкцию книги;

владеть

– навыками реализации художественного замысла в практической деятельности иллюстратора.

4. Общая трудоёмкость дисциплины и её распределение

количество зачётных единиц – 7,

общая трудоёмкость дисциплины в часах – 252 ч. (в т. ч. аудиторных часов – 84 ч., СРС – 124 ч.),

распределение по семестрам – 7, 8, 9,

форма и место отчётности – аттестация с оценкой (7 семестр), экзамен (8 семестр), аттестация с оценкой (9 семестр).

5. Краткое содержание дисциплины

Работа над освоением пространства книги - использование "смежной зоны". Буклет-загадка. Рисунок как важнейший элемент художественного творчества. Геометрия пространственных построений графических изображений на плоскости. Детальное изучение натуры.

Работа над станковой иллюстрацией - освоение плоскости книжной страницы. Постадийное овладение элементами графики. Элементы графики: пропорции, светотень, тон, линия, объем.

Работа над иллюстративными элементами книги.

Линейная графика. Штриховая графика. Пятновая графика, силуэт. Точечное изображение. Изображение и композиция, построенные на различных комбинациях элементов графики.

6. Разработчик

Кириллова О.С. кандидат педагогических наук, профессор кафедры теории и методики обучения изобразительному искусству и дизайна костюма ФГБОУ ВО «ВГСПУ».