Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 09.11.2023 15:20:40
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
/МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ/

УТВЕРЖДАЮ
Директор
Института графики и искусства книги
имени В.А.Фаворского
_____ С.Ю.Биричев
«___» _____ 30 июня 2022

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Создание авторского графического романа

Направление подготовки
54.05.03 Графика

Специализация
Художник анимации и компьютерной графики

Квалификация (степень) выпускника
Специалист

Форма обучения
Очная

Москва 2022 г.

1. Область применения и нормативные ссылки.

Настоящая программа учебной дисциплины устанавливает минимальные требования к знаниям и умениям студента и определяет содержание и виды учебных занятий и отчетности.

Программа составлена в 2022 году в соответствии с:

Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования специальности 54.05.03 «Графика», утвержденным приказом МОН РФ от 13 августа 2020 г. №1013.

Образовательной программой по специальности 54.05.03 «Графика» по специализации «Художник анимации и компьютерной графики».

Учебным планом по специальности 54.05.03 «Графика».

Год начала подготовки: 2022.

2. Цели и задачи освоения дисциплины.

Основная цель освоения дисциплины «Создание авторского графического романа»:

– подготовка квалифицированного специалиста художника-графика по специализации «Художник анимации и компьютерной графики», способного создавать авторские графические художественные произведения в формате графического романа.

Основная задача освоения дисциплины «Создание авторского графического романа»:

– формирование у студентов знаний и практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности художника-графика в соответствии с компетенциями ФГОС ВО.

3. Место дисциплины в структуре ОП специалитета.

Дисциплина «Создание авторского графического романа» относится к числу факультативных дисциплин образовательной программы специалитета 54.05.03 «Графика» по специализации «Художник анимации и компьютерной графики». Дисциплина «Создание авторского графического романа» взаимосвязана логически и содержательно-методически со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- Комиксы и рисованные истории;

- Создание авторского комик-стрипа;
- Композиционное проектирование;
- Иллюстрирование издания;
- Леттеринг и проектирование шрифта;
- Режиссура.

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы.

В результате освоения дисциплины у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

Код компетенции	**В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать**	**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине**
ПК-2	способностью проводить концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать: – методы организации творческого процесса дизайнера; – профессиональную терминологию в области дизайна; Уметь: – работать с проектным заданием на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; – обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений; Владеть: – навыком разработки дизайн-концепции системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; – навыком визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, проработки эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

5. Структура и содержание дисциплины.

Общая трудоемкость дисциплины составляет **2** зачетных единицы.

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час/ зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
очная	4	8	72/ 2,00	36	-	36	-	36	-	Зач

Структура и содержание дисциплины «Создание авторского графического романа» по срокам и видам работы отражены в Приложении 2.

Содержание разделов дисциплины

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание темы (раздела)
1.	Создание авторского графического романа	Выбор темы. Написание и проработка сюжета. Разработка образов персонажей. Написание сценария. Выбор формата и техники. Создание раскадровки графического романа. Создание эскизов страниц с текстом. Корректировка эскизов и создание оригиналов.

6. Образовательные технологии.

Принцип преподавания дисциплины «Создание авторского графического романа» индивидуальный, с учетом потенциала и особенностей каждого студента. В обучении применяется схема работы издательского звена «художественный редактор – художник», где функции художественного редактора исполняет преподаватель, художника – обучающийся.

Формой отчета является семестровый итоговый просмотр. Итоговый просмотр по дисциплинам профессиональной направленности относится к образовательной технологии оценки качества освоения ОП, является отчетом студентов по количественным и качественным показателям выполненных в течение семестра практических работ, сопровождается обязательным выставлением оценки

«зачтено», «не зачтено» и не предусматривает специальную подготовку по экзаменационным билетам.

7. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов.

Оценочным средством освоения дисциплины является проектно-художественное задание. Проектно-художественное задание – завершенное авторское произведение, получаемое в результате планирования и выполнения комплекса учебных творческих заданий. Результат его выполнения позволяет оценить качество знаний, способность композиционного мышления и мастерства исполнения, умение обучающихся применять свои знания в процессе решения художественно-творческих задач, владение художественными материалами, техниками и технологиями, уровень сформированности компетенций.

В процессе обучения используются следующие оценочные формы самостоятельной работы студентов над ПХЗ, оценочные средства текущего контроля успеваемости и промежуточных аттестаций:

Раздел/семестр	тематика раздела	проектно-художественные задания (группы заданий)	рекомендуемые формы отчета
1.	Создание авторского графического романа	Создание авторского графического романа (8-12 страниц) на свободную тему	Многостраничный комикс в виде файла в формате PDF, а также в виде распечатанных страниц

7.1. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине.

7.1.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы.

В результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции:

Код компетенции	**В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать**

ПК-2	способностью проводить концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

В процессе освоения образовательной программы данные компетенции, в том числе их отдельные компоненты, формируются поэтапно в ходе освоения обучающимися дисциплин (модулей), практик в соответствии с учебным планом и календарным графиком учебного процесса. Дисциплина «Создание авторского графического романа» участвует в формировании перечисленных компетенций.

7.1.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций, формируемых по итогам освоения дисциплины (модуля), описание шкал оценивания

Показателем оценивания компетенций на различных этапах их формирования является достижение обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине.

Показатель	**Критерии оценивания**			
	2	**3**	**4**	**5**
ПК-2 – способностью проводить концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации				
знать: методы организации творческого процесса дизайнера; профессиональную терминологию в области дизайна;	Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие следующих знаний: методов организации творческого процесса дизайнера; профессиональной терминологии в области дизайна	Обучающийся демонстрирует неполное соответствие следующих знаний: методов организации творческого процесса дизайнера; профессиональной терминологии в области дизайна. Допускаются значительные ошибки, проявляется	Обучающийся демонстрирует частичное соответствие следующих знаний: методов организации творческого процесса дизайнера; профессиональной терминологии в области дизайна, но допускаются незначительные ошибки, неточности,	Обучающийся демонстрирует полное соответствие следующих знаний: методов организации творческого процесса дизайнера; профессиональной терминологии в области дизайна, свободно оперирует приобретенными знаниями.

		недостаточность знаний, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями при их переносе на новые ситуации.	затруднения при аналитических операциях.	
уметь: работать с проектным заданием на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений	Обучающийся не умеет или в недостаточной степени умеет работать с проектным заданием на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений	Обучающийся демонстрирует неполное соответствие следующих умений: работать с проектным заданием на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность умений, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при оперировании умениями при их переносе на новые ситуации.	Обучающийся демонстрирует частичное соответствие следующих умений: работать с проектным заданием на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений. Умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе умений на новые, нестандартные ситуации.	Обучающийся демонстрирует полное соответствие следующих умений: работать с проектным заданием на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений. Свободно оперирует приобретенными умениями, применяет их в ситуациях повышенной сложности.
владеть: навыком разработки дизайн-концепции системы визуальной информации,	Обучающийся не владеет или в недостаточной степени владеет навыком разработки дизайн-концепции системы визуальной	Обучающийся владеет навыком разработки дизайн-концепции системы визуальной информации, идентификации и коммуникации;	Обучающийся частично владеет навыком разработки дизайн-концепции системы визуальной информации,	Обучающийся в полном объеме владеет навыком разработки дизайн-концепции системы визуальной информации,

идентификации и коммуникации; навыком визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, проработки эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	информации, идентификации и коммуникации; навыком визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, проработки эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	навыком визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, проработки эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, в неполном объеме, допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность владения навыками по ряду показателей, Обучающийся испытывает значительные затруднения при применении навыков в новых ситуациях.	идентификации и коммуникации; навыком визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, проработки эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, навыки освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе умений на новые, нестандартные ситуации.	идентификации и коммуникации; навыком визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, проработки эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, свободно применяет полученные навыки в ситуациях повышенной сложности.

Шкалы оценивания результатов промежуточной аттестации и их описание:

Форма промежуточной аттестации: зачет.

Промежуточная аттестация обучающихся в форме зачета проводится по результатам выполнения всех видов учебной работы, предусмотренных учебным планом по данной дисциплине, при этом учитываются результаты текущего контроля успеваемости в течение семестра. Оценка степени достижения обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине проводится преподавателем, ведущим занятия по дисциплине методом экспертной оценки. По итогам промежуточной аттестации по дисциплине выставляется оценка «зачтено» или «не зачтено».

Шкала оценивания	Описание
Зачтено	Задание выполнено в полном объеме на высоком художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Проектно-художественное задание отличается креативностью творческой концепции, отличным качеством выполнения, оригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует высокую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проектно-художественного задания соответствует экспозиционным требованиям.
Не зачтено	Заданиене выполнено или выполнено частично на низком художественном уровне. Работа велась не систематизировано и не последовательно. Проектно-художественное задание отличается отсутствием креативности творческой концепции, низким качеством выполнения. Студент демонстрирует низкую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и неспособность выразить свой творческий замысел в материале. Оформление задания не соответствует экспозиционным требованиям.

Фонды оценочных средств представлены в Приложении 1 к рабочей программе.

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины.

а) основная литература:

1. Никитина Т.Ю.
Аспекты работы иллюстратора: учебно-методическое пособие. – М.: МГУП имени Ивана Федорова, 2015.
URL : http://elib.mgup.ru/showBook.php?id=167
2. Цепилова, В.А.
Силуэтно-плоскостной метод организации изобразительного пространства в книжной иллюстрации : учебное пособие для студентов, обучающихся по специальности 071002.65 – Графика / В. А. Цепилова ; М-во образования и науки РФ, ФГБОУ ВПО «Моск. гос. ун-т печати имени Ивана Федорова». – М. : МГУП имени Ивана Федорова, 2014. – 92 с.
URL : http://elib.mgup.ru/showBook.php?id=36

б) дополнительная литература:

1. Иллюстрированная книга. Синтез слова и изображения: сборник статей и материалов: учебное пособие / сост. Н.А. Гончарова. – М.: МГУП, 2002. – 159 с.
2. Корытов, О.В.

Рисованная газетная иллюстрация : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности 071002.65 – Графика / О. В. Корытов, Е. А. Силина ; М-во образования и науки РФ, Моск. гос. ун-т печати имени Ивана Федорова. – М. : МГУП имени Ивана Федорова, 2011. – 96 с.

в) программное обеспечение и интернет-ресурсы:
Программное обеспечение не предусмотрено.

9. Материально-техническое обеспечение дисциплины.

- Аудитория для практических и лекционных занятий: столы, стулья, доска для написания мелом, экран, стационарный проектор, шкафы металлические. Рабочее место преподавателя: стол, стул.
- Помещение для самостоятельной работы обучающихся: Столы учебные со скамьями, компьютеры, выход в сеть «Интернет».

10. Методические рекомендации для самостоятельной работы студентов.

Графический роман – неформальный термин, который как правило применяется в отношении комиксов, адресованных взрослой читательской аудитории и затрагивающих серьезные и актуальные темы. Как и любые комиксы, графические романы – это произведения графического искусства, в которых повествование ведется посредством последовательности изображений (кадров), расположенных в единой изобразительной поверхности.

Художники графического романа свободны в выборе стилистики изображения, техники и материала, изобразительных приемов. Существуют графические романы как с различным объемом текста, так и вовсе без текста.

Основополагающим элементом графического романа является последовательность изображений, графическим образом передающая заложенную в нем историю. При создании графического романа необходимо выдерживать эту последовательность, учитывая особенности восприятия читателя. Необходимо обращать внимание на то, как перемещается взгляд зрителя по странице, в каком порядке он воспринимает кадры и элементы изображения. Создавая изображение в кадре, нужно соотносить его с предшестующими и последующими кадрами, а также с композицией полосы в целом.

При работе над графическим романом важную роль играет разработка модульной сетки полосы комикса. Сетка может быть как жесткой, так и более-менее свободной, допускающей самые разные композиционные вариации. Работая над макетом графического романа, нужно учитывать сложноструктурность его композиции: в равной мере важны композиция кадра, композиция разворота, и композиция издания в целом.

В случае, если в графическом романе присутствует текст, имеет смысл как можно раньше приступать к компоновке его с изображением в кадрах. Если сначала продумать композицию кадров, а уже потом добавлять туда текст, это приведет к одному из двух нежелательных результатов: либо в попытке высвободить место для текста нарушится композиция кадра, либо текст войдет в кадр в крайне сжатом или уменьшенном виде, что приведет к снижению удобочитаемости. Поэтому рекомендуется продумывать композицию кадров, сразу учитывая необходимый объем текста.

11. Методические рекомендации для преподавателя

Дисциплина «Создание авторского графического романа» направлена на освоение профессионально-специализированных компетенций художника-графика и формирование творческой личности.

Принцип обучения – индивидуальный подход с учетом потенциала и особенностей каждого студента. В соответствии с учебным планом, графиком учебного процесса и данной программой преподаватель при проведении занятий также руководствуется личным профессиональным и творческим опытом в освоении каждого задания. Основной целью преподавателя является формирование творческой личности обучающегося, ориентированного на профессиональную деятельность в качестве художника-графика, специалиста по оформлению печатной продукции.

Программа составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки **54.05.03 «Графика».**

Программу составили:

канд. искусствоведения  /Махашвили Г.Д./

Программа утверждена на заседании кафедры «Иллюстрация и эстамп»
«8» июля 2022 г., протокол № 17

Заведующий кафедрой  /Подколзин Е.Н./

Директор
Института графики и искусства книги
имени В.А. Фаворского  /Биричев С.Ю.

Приложение 1 к
рабочей программе

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ)

Направление подготовки: 54.05.03 «Графика»

специализация «Художник анимации и компьютерной графики»

Форма обучения: очная

Виды профессиональной деятельности:

Художественно-творческая, проектная, технологическая

Кафедра: «Иллюстрация и эстамп»

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

ПО ДИСЦИПЛИНЕ

« Создание авторского графического романа»

Состав: 1. Паспорт фонда оценочных средств
2. Перечень оценочных средств
3. Темы проектно-художественных заданий и этапы освоения компетенций
4. Показатель уровня сформированности компетенций

Составители:

канд. искусствоведения Г.Д. Махашвили

Москва, 2022 год

П1.1 Паспорт фонда оценочных средств по дисциплине «Создание авторского графического романа»

№ п/п	Контролируемые разделы дисциплины	Код контролируемой компетенции	Наименование оценочного средства
1	Создание авторского графического романа	ПК-2	ПХЗ, Зач

П1.2 Перечень оценочных средств (ОС) по дисциплине «Создание авторского графического романа»

№ ОС	Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Представление оценочного средства в ФОС
1	Проектно-художественное задание (ПХЗ)	Завершенное авторское произведение, получаемое в результате планирования и выполнения комплекса учебных творческих заданий. Результат его выполнения позволяет оценить качество знаний, способность композиционного мышления и мастерства исполнения, умение обучающихся применять свои знания в процессе решения художественно-творческих задач, владение художественными материалами, техниками и технологиями, уровень сформированности компетенций.	Тема проектно-художественного задания

П1.3. Темы проектно-художественных заданий и этапы освоения компетенций

№	разделы	Темы ПХЗ	Код компетенции	Этапы освоения компетенций
1.	**1. Создание авторского графического романа**	Создание авторского графического романа (8-12 страниц) на свободную тему	ПК-2	Знать: − методы организации творческого процесса дизайнера; − профессиональную терминологию в области дизайна; Уметь: − работать с проектным заданием на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; − обосновывать правильность

				принимаемых дизайнерских решений; Владеть: – навыком разработки дизайн-концепции системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; – навыком визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, проработки эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

П1.4. ПОКАЗАТЕЛЬ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Создание авторского графического романа				
ФГОС ВО **54.05.03 «Графика»**				
В процессе освоения данной дисциплины студент формирует и демонстрирует следующие **компетенции**:				
КОМПЕТЕНЦИИ		**Перечень компонентов**	**Технология формирования компетенций**	**Форма оценочного средства****
ИН- ДЕКС	**ФОРМУЛИРОВ-КА**			
ПК-2	способностью проводить концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать: − методы организации творческого процесса дизайнера; − профессиональную терминологию в области дизайна; Уметь: − работать с проектным заданием на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; − обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений; Владеть: − навыком разработки дизайн-концепции системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; − навыком визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, проработки эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	практические занятия, самостоятельная работа	ПХЗ, Зач

***- Сокращения форм оценочных средств см. в П1.2.*

Приложение 2 к
рабочей программе

Структура и содержание дисциплины «Создание авторского графического романа» по специальиности 54.05.03 «Графика» (специалист)

n/n	Раздел	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов, и трудоемкость в часах					Виды самостоятельной работы студентов					Формы аттестации	
				Л	П/С	Лаб	СРС	КСР	К.Р.	К.П.	РГР	Реферат	К/р	Э	З
1	**Создание авторского графического романа** Выбор темы. Написание и проработка сюжета. Разработка образов персонажей. Написание сценария. Выбор формата и техники. Создание раскадровки графического романа. Создание эскизов страниц с текстом. Корректировка эскизов и создание оригиналов.	8	1-18		36		36								+