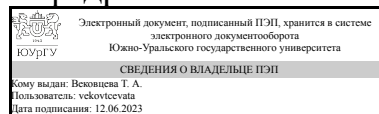


# ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДАЮ:  
Заведующий выпускающей  
кафедрой



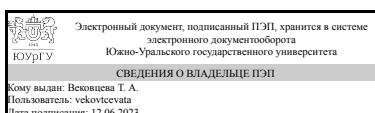
Т. А. Вековцева

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины 1.Ф.ПО.11.01 Фотография  
для направления 54.03.01 Дизайн  
уровень Бакалавриат  
профиль подготовки Графический дизайн  
форма обучения очная  
кафедра-разработчик Технология и дизайн

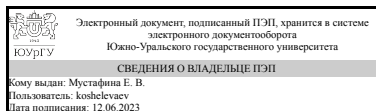
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утверждённым приказом Минобрнауки от 13.08.2020 № 1015

Зав.кафедрой разработчика,  
к.искусствоведения, доц.



Т. А. Вековцева

Разработчик программы,  
старший преподаватель



Е. В. Мустафина

## 1. Цели и задачи дисциплины

Цели: - формирование системы знаний о методах и технологиях, применяющихся в современной фотографии; - обучение основным средствам и навыкам, необходимым для успешного решения задач, связанных с изготовлением и использованием фотографических изображений в профессиональной практической деятельности в сфере графического и средового дизайна. Задачи: - сформировать представление о месте фотографии среди других элементов визуальной культуры, её роли как формального элемента графического проекта и как вида искусства; - сформировать компетенции использования фотографии в профессиональной деятельности; - сформировать представление о специфике использования фотографических изображений в различных сферах дизайна; - сформировать компетенции активного общения в творческой, научной, производственной и общекультурной деятельности; - сформировать компетенции взаимодействия с социальными партнерами по профессиональной проектной сфере деятельности.

## Краткое содержание дисциплины

Изучается история фотографии, ее роль в формировании визуальной культуры. Возникновение фотографии как жанра графического искусства. Рассматриваются следующие разделы: Предмет и история, Техника, Композиция. Образ, Обработка изображений. Практика применения в дизайне.

## 2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Планируемые результаты освоения ОП ВО (компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-1 Способен использовать современные информационные технологии и графические редакторы для создания и реализации дизайн-проектов	Знает: виды фотографии, графические инструменты для обработки фотографий, законы композиции и светотеневого моделирования формы, технические приемы коллажирования в растровом редакторе, цифровые форматы фотофайлов Умеет: использовать информационную среду для реализации творческих задач, связанных с процессом фототехнологий Имеет практический опыт: хранения больших объемных файлов и архивов на отдельных носителях и серверах для дальнейшего безопасного пользования фотоматериалами в рамках проектной деятельности
ПК-2 Способен использовать различные графические техники, методы работы с цветом, моделирования и макетирования в дизайн-проектировании	Знает: графические приемы создания художественной фотографии в различных стилях, цветовые модели, цифровые форматы фотофайлов Умеет: пользоваться инструментами в растровом редакторе, моделировать форму методом светотени и колористики в процессе постановки кадра для определенных художественных и дизайнерских задач Имеет практический опыт: реализации

творческих замыслов в дизайн-проектировании при помощи фотографии

### 3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Перечень предшествующих дисциплин, видов работ учебного плана	Перечень последующих дисциплин, видов работ
Материалы и технологии в дизайне, Практикум по виду профессиональной деятельности, Компьютерное проектирование, Компьютерная графика, Компьютерные технологии, Графический дизайн и реклама, Рекламные технологии в графическом дизайне, Брендинг и фирменный стиль, Интерактивные технологии в дизайне	Не предусмотрены

Требования к «входным» знаниям, умениям, навыкам студента, необходимым при освоении данной дисциплины и приобретенным в результате освоения предшествующих дисциплин:

Дисциплина	Требования
Графический дизайн и реклама	Знает: презентационные технологии средствами графической подачи проекта, электронной презентации, арт-бука и бренд-бука, стилистические особенности каждого этапа формирования дизайна, понятие рекламы и методы продвижения рекламного продукта на потребительском рынке, задачи и функции рекламы, взаимосвязь графического дизайна с целями и задачами рекламного продукта. Умеет: создавать презентационные файлы, графические подачи в обосновании авторских идей, способствующих реализации проектных целей, работать в графических редакторах; использовать медиа-коммуникационные технологии по предмету, с учетом его специфики; проектировать макеты рекламы с помощью графических редакторов, учитывая современные тренды в дизайне масс-медиа. Имеет практический опыт: презентации проекта и обоснования основных дизайнерских идей, оппонирования при коллективном обсуждении проекта, использования информационных технологий и прикладных программ для реализации дизайн-проектов, корпоративных информационных систем
Компьютерная графика	Знает: программные продукты для разработки чертежей и другой конструкторской документации, стандарты, технические регламенты и правила оформления технической конструкторской документации с использованием компьютерных технологий

	<p>Умеет: создавать и редактировать компьютерные чертежи объектов дизайна, их деталей и узлов, оформлять техническую конструкторскую документацию дизайн-проекта и использовать ее при создании объектов дизайна</p> <p>Имеет практический опыт: разработки компьютерных чертежей объектов дизайна, их деталей и узлов, оформления технической конструкторской документации дизайн-проекта с использованием компьютерных технологий</p>
Компьютерное проектирование	<p>Знает: Умеет: работать в графических программах для визуализации материалов дизайн-проекта</p> <p>Имеет практический опыт: использует программные продукты для разработки визуальных материалов дизайн-проекта</p>
Брендинг и фирменный стиль	<p>Знает: новые технологии и инструменты брендинга; концепции бренд-проектирования, принципы брендингового подхода в реализации рекламного сообщения, проектной идеи; графические редакторы для создания рекламного продукта</p> <p>Умеет: создавать визуально-ассоциативный образ фирмы; отражать коммерческую идею фирмы (предприятия); обосновывать свой выбор, проводить исследование рынка, анализ продукции и уникальности бренда; разрабатывать позиционирование объекта на рынке; разрабатывать фирменный стиль в рамках бренда; разрабатывать макеты элементов фирменного стиля в графических редакторах</p> <p>Имеет практический опыт: создания бренд-концепции фирмы (предприятия), разработки фирменного стиля и элементов бренда</p>
Материалы и технологии в дизайне	<p>Знает: основные потребительские свойства материалов и нормативные требования к ним, материалы, используемые в дизайне и их свойства; основные технологии создания пластических форм при конструировании объектов дизайна из различных материалов; возможности традиционных и новых материалов в дизайне</p> <p>Умеет: выбирать материалы для объектов дизайна с учетом требований потребителя и эргономических требований к продукции, анализировать выбранные материалы; выбирать материалы для разработанного проекта с учетом их свойств и характеристик</p> <p>Имеет практический опыт: выбора материалов для объектов дизайна с учетом требований потребителя, создания оригинал-макетов дизайна из различных материалов</p>
Компьютерные технологии	<p>Знает: графические редакторы (2D, 3D), программы для анимации и видеомонтажа, возможности редакторов для реализации дизайн-проектов, различные графические компьютерные</p>

	<p>техники, методы работы с цветом, градиентами, трёхмерного моделирования и визуализации</p> <p>Умеет: пользоваться графическими редакторами (2D, 3D), программами для анимации и видеомонтажа, создавать 2D-графику, 3D-графику, анимацию, выполнять видеомонтаж, создавать инструментами компьютерных редакторов различной сложности градиент, кисти, текстуры, коллажи, трёхмерные модели, сложные развёртки</p> <p>Имеет практический опыт: работы с векторной и растровой графикой, 3D-моделированием, созданием анимации, монтажом видео, создания изображений различными графическими компьютерными техниками, работы с заливкой цветом, трёхмерного моделирования</p>
Рекламные технологии в графическом дизайне	<p>Знает: основные виды рекламы; носители рекламы; формы и методы продвижения рекламного продукта на потребительском рынке, виды и методы продвижения рекламного продукта, эргономические и психологические особенности восприятия потребителем медиа-технологий, а также эффективных способов демонстрации проектных идей</p> <p>Умеет: разрабатывать макеты рекламы для полиграфии и SMM в графических редакторах, классифицировать виды рекламы, выбирать оптимально эффективный вид рекламы для продвижения товара или услуги бренда с помощью инструментария графических, растровых инструментов</p> <p>Имеет практический опыт: создания макетов рекламно-полиграфической продукции в цифровом виде, применения технологий продвижения рекламного продукта на конкурентном рынке различными способами и инструментами графического дизайна, а также обоснования проектных целей и задач</p>
Практикум по виду профессиональной деятельности	<p>Знает: технологические особенности производственных процессов создания различных моделей объектов дизайна и приемы макетирования</p> <p>Умеет: пользоваться основами академического рисунка, приемами современного скетчинга, принципами цветовой гармонии, инструментами для конструирования и макетирования в дизайн-проектировании, макетировать и конструировать опытные образцы дизайна с учетом технологических особенностей производственных процессов</p> <p>Имеет практический опыт: использования различных графических техник в макетировании объектов дизайна с учетом особенностей формообразования, создания моделей различных объектов дизайна и их элементов в макете</p>
Интерактивные технологии в дизайне	<p>Знает: основные понятия и принципы использования интерактивных информационных</p>

	<p>технологий, возможности их применения при решении профессиональных задач, современные информационные технологии для расширения профессиональных знаний и умений и оптимизации процесса дизайн-проектирования; методы проведения предпроектных исследований в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства с помощью современных интерактивных и цифровых технологий Умеет: использовать современные интерактивные технологии при решении задач разработки объектов дизайна, синтезировать варианты решений творческой задачи, обосновывать свои предложения; реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике с использованием современных интерактивных и цифровых технологий Имеет практический опыт: применения современных интерактивных технологий при решении разнообразных задач создания объектов дизайна, решения задач по выполнению проектов, навыками проведения предпроектных исследований в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства; реализации проектной идеи с использованием современных интерактивных и цифровых технологий</p>
--	--

#### 4. Объём и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 з.е., 72 ч., 36,25 ч. контактной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Распределение по семестрам в часах
		Номер семестра
		7
Общая трудоёмкость дисциплины	72	72
<i>Аудиторные занятия:</i>	32	32
Лекции (Л)	0	0
Практические занятия, семинары и (или) другие виды аудиторных занятий (ПЗ)	32	32
Лабораторные работы (ЛР)	0	0
<i>Самостоятельная работа (СРС)</i>	35,75	35,75
Выполнение цикла фотографий. Темы: "Фактуры, текстуры", "Ритм. Тени и отражения", "Центр композиции", "Симметрия, асимметрия".	5,75	5.75
Подготовка альбома авторской фотографии	12	12
Подготовка к зачету	6	6
Выполнение цикла фотографий на свободную тему.	12	12
Консультации и промежуточная аттестация	4,25	4,25
Вид контроля (зачет, диф.зачет, экзамен)	-	зачет

## 5. Содержание дисциплины

№ раздела	Наименование разделов дисциплины	Объем аудиторных занятий по видам в часах			
		Всего	Л	ПЗ	ЛР
1	Предмет и история	4	0	4	0
2	Техника	4	0	4	0
3	Композиция. Образ	8	0	8	0
4	Обработка изображений. Практика применения в дизайне. Подача	16	0	16	0

### 5.1. Лекции

Не предусмотрены

### 5.2. Практические занятия, семинары

№ занятия	№ раздела	Наименование или краткое содержание практического занятия, семинара	Кол-во часов
1	1	Фотографика и ее место в современной визуальной культуре. Различные жанры фотографии, ее творческие направления. Знакомство с целями, задачами и средствами фотографии.	2
2	1	История фотографии	2
3	2	Материалы, процессы и приборы, их эволюция вплоть до современной цифровой фотографии	2
4	2	Компьютерное и периферийное оборудование для фотографии. Программное обеспечение для обработки фотоизображений	2
5	3	Композиция кадра, её образность. Роль света в создании фотографического изображения	2
6	3	Предмет и среда. Ритм в пространстве кадра	2
7	3	Образ в пейзаже. Формат, горизонт	2
8	3	Репортажная и жанровая фотография	2
9	4	Компьютерная обработка изображений	4
10	4	Фотомонтаж. Коллаж	5
11	4	Роль фотографии в графическом дизайне. Использование фотографии в иллюстрации	5
12	4	Оформление фотографий. Принципы монтажа экспозиций.	2

### 5.3. Лабораторные работы

Не предусмотрены

### 5.4. Самостоятельная работа студента

Выполнение СРС			
Подвид СРС	Список литературы (с указанием разделов, глав, страниц) / ссылка на ресурс	Семестр	Кол-во часов
Выполнение цикла фотографий. Темы: "Фактуры, текстуры", "Ритм. Тени и	Основная литература: №1, №2, №3; дополнительная литература: №1, №2	7	5,75

отражения", "Центр композиции", "Симметрия, асимметрия".			
Подготовка альбома авторской фотографии	Основная литература: №1, №2, №3; дополнительная литература: №1, №2	7	12
Подготовка к зачету	Основная литература: №1, №2, №3; дополнительная литература: №1, №2	7	6
Выполнение цикла фотографий на свободную тему.	Основная литература: №1, №2, №3; дополнительная литература: №1, №2	7	12

## 6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации

Контроль качества освоения образовательной программы осуществляется в соответствии с Положением о балльно-рейтинговой системе оценивания результатов учебной деятельности обучающихся.

### 6.1. Контрольные мероприятия (КМ)

№ КМ	Се-местр	Вид контроля	Название контрольного мероприятия	Вес	Макс. балл	Порядок начисления баллов	Учитывается в ПА
1	7	Текущий контроль	Проверка эскизов	1	5	Эскизы выполнены в полном объеме, исполнены качественно, тема найдена - 5 баллов, - эскизы выполнены не в полном объеме, но сделаны качественно, тема найдена - 4 балла, -эскизы выполнены не в полном объеме, качество исполнения на среднем уровне, тема найдена - 3 балла, - эскизы выполнены не в полном объеме, сделаны не качественно, тема не найдена - 0 баллов.	зачет
2	7	Текущий контроль	Предварительный просмотр эскизов	1	5	Эскизы выполнены в полном объеме, исполнены качественно, тема найдена - 5 баллов, - эскизы выполнены не в полном объеме, но сделаны качественно, тема найдена - 4 балла, -эскизы выполнены не в полном объеме, качество исполнения на среднем уровне, тема найдена - 3 балла, - эскизы выполнены не в полном объеме, сделаны не качественно, тема не найдена - 0 баллов.	зачет
3	7	Текущий контроль	Предварительный просмотр эскизов 2	1	5	Эскизы выполнены в полном объеме, исполнены качественно, тема найдена - 5 баллов, - эскизы выполнены не в полном объеме, но сделаны качественно, тема найдена - 4 балла, -эскизы выполнены не в полном объеме, качество исполнения на среднем уровне, тема найдена - 3 балла, - эскизы выполнены не в полном объеме, сделаны не качественно, тема не найдена - 0 баллов.	зачет
4	7	Текущий	Предварительный	1	5	Эскизы выполнены в полном объеме,	зачет



		контроль	просмотр итоговых эскизов 3			исполнены качественно, тема найдена - 5 баллов, - эскизы выполнены не в полном объеме, но сделаны качественно, тема найдена - 4 балла, -эскизы выполнены не в полном объеме, качество исполнения на среднем уровне, тема найдена - 3 балла, - эскизы выполнены не в полном объеме, сделаны не качественно, тема не найдена - 0 баллов.	
5	7	Текущий контроль	проверка итоговых фотографий	1	5	Если задание выполнено в полном объеме, отвечает всем поставленным проектным задачам и технологическим требованиям, имеет оригинальное и креативное решение, то результат оценивания соответствует 5 баллам. Если задание выполнено в полном объеме, отвечает всем поставленным проектным задачам и технологическим требованиям, но имеет небольшие погрешности в исполнительско-композиционном решении, то результат оценивания соответствует 4 баллам. Если представленное задание выполнено с существенными погрешностями, или не соответствует проектным требованиям, то результат оценивания соответствует 3 баллам. Если задание выполнено не в полном объеме, или отсутствует, то результат оценивания соответствует 0 баллов.	зачет
6	7	Текущий контроль	Доклад с презентацией	1	5	Доклад с презентацией выполнены с должным качеством и в полном объеме, - 5 баллов, - доклад с презентацией выполнены в полном объеме, но с замечаниями к качеству исполнения - 4 балла, доклад с презентацией выполнены не в полном объеме, с замечаниями к качеству исполнения - 3 балла, доклад с презентацией не выполнены или выполнены менее 60 % - 0 баллов.	зачет
7	7	Бонус	Участие в творческих конкурсах, выставках и т.д.	-	3	Баллы выставляются студентам, предъявившим документы, подтверждающие участие в мероприятии. Есть документы - 3 балла, нет документов - 0 баллов.	зачет
8	7	Промежуточная аттестация	зачет	-	5	К зачету все задания выполнены с должным качеством и в полном объеме, - 5 баллов, - к зачету все задания выполнены в полном объеме, но с замечаниями к качеству исполнения - 4 баллов, - к зачету все задания выполнены не в полном объеме, с замечаниями к качеству исполнения - 3 баллов, - задания не выполнены или выполнены менее 60 % - 0 баллов.	зачет

## 6.2. Процедура проведения, критерии оценивания

Вид промежуточной аттестации	Процедура проведения	Критерии оценивания
зачет	Просмотр альбома авторской фотографии студента. Оценивание производится коллегиально комиссией кафедры.	В соответствии с пп. 2.5, 2.6 Положения

## 6.3. Паспорт фонда оценочных средств

Компетенции	Результаты обучения	№ КМ							
		1	2	3	4	5	6	7	8
ПК-1	Знает: виды фотографии, графические инструменты для обработки фотографий, законы композиции и светотеневого моделирования формы, технические приемы коллажирования в растровом редакторе, цифровые форматы фотофайлов	++	++	++	++	++	++	++	++
ПК-1	Умеет: использовать информационную среду для реализации творческих задач, связанных с процессом фототехнологий	++	++	++	++	++	++	++	++
ПК-1	Имеет практический опыт: хранения больших объемных файлов и архивов на отдельных носителях и серверах для дальнейшего безопасного пользования фотоматериалами в рамках проектной деятельности			++	++	++	++	++	++
ПК-2	Знает: графические приемы создания художественной фотографии в различных стилях, цветовые модели, цифровые форматы фотофайлов	++	++	++	++	++	++	++	++
ПК-2	Умеет: пользоваться инструментами в растровом редакторе, моделировать форму методом светотени и колористики в процессе постановки кадра для определенных художественных и дизайнерских задач	++	++	++	++	++	++	++	++
ПК-2	Имеет практический опыт: реализации творческих замыслов в дизайн-проектировании при помощи фотографии			++	++	++	++	++	++

Типовые контрольные задания по каждому мероприятию находятся в приложениях.

## 7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

### Печатная учебно-методическая документация

#### а) основная литература:

- Хембри, Р. Графический дизайн. Как научиться понимать графику и визуальные образы [Текст] Самый полный справочник Р. Хембри ; пер. с англ. А. В. Банкрашкова. - М.: АСТ : Астрель, 2008. - 192 с. илл.
- Швайгер, А. М. Растровая компьютерная графика - Photoshop [Текст] учеб. пособие для бакалавров по направлению "Дизайн" А. М. Швайгер ; Юж.-Урал. гос. ун-т, Каф. Дизайн и изобразит. искусства ; ЮУрГУ. - Челябинск: Издательский Центр ЮУрГУ, 2011. - 112, [1] с. ил. электрон. версия

#### б) дополнительная литература:

- Буш, Д. Цифровая фотография и работа с изображением [Текст] Пер. с англ. Д. Буш. - М.: Кудиц-образ, 2004. - 303 с. ил.

#### в) отечественные и зарубежные журналы по дисциплине, имеющиеся в библиотеке:

Не предусмотрены

г) методические указания для студентов по освоению дисциплины:

1. Сурина, Л. Б. Вводный курс по основам композиции Текст учеб. пособие Л. Б. Сурина ; Юж.-Урал. гос. ун-т, Каф. Дизайн и изобразительные искусства ; ЮУрГУ, 2013. - 37 с.

из них: учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студента:

1. Сурина, Л. Б. Вводный курс по основам композиции Текст учеб. пособие Л. Б. Сурина ; Юж.-Урал. гос. ун-т, Каф. Дизайн и изобразительные искусства ; ЮУрГУ, 2013. - 37 с.

### Электронная учебно-методическая документация

№	Вид литературы	Наименование ресурса в электронной форме	Библиографическое описание
1	Методические пособия для самостоятельной работы студента	Электронно-библиотечная система издательства Лань	Уварова Е. А., Шилина О. И., Наумов Д. А. Фотографика: Учебное пособие, 2016, - 80 с. <a href="https://e.lanbook.com/book/168109">https://e.lanbook.com/book/168109</a>
2	Методические пособия для самостоятельной работы студента	Электронно-библиотечная система издательства Лань	Бесчастнов, П. Фотографика: Учебное пособие. П.Н. Бесчастнов. 2010, - 61 с. <a href="https://e.lanbook.com/book/128233">https://e.lanbook.com/book/128233</a>

Перечень используемого программного обеспечения:

1. Microsoft-Office(бессрочно)

Перечень используемых профессиональных баз данных и информационных справочных систем:

1. -База данных polpred (обзор СМИ)(бессрочно)

### 8. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Вид занятий	№ ауд.	Основное оборудование, стенды, макеты, компьютерная техника, предустановленное программное обеспечение, используемое для различных видов занятий
Практические занятия и семинары	448 (2)	ПК по количеству студентов, Microsoft – Windows (бессрочно), Microsoft-Office (бессрочно), проектор