



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И.  
Носова»



УТВЕРЖДАЮ  
Директор ИСАиИ  
М.М. Суровцов

04.02.2025 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

***СИНТЕЗ ЦИФРОВОГО ИСКУССТВА***

Направление подготовки (специальность)  
54.04.01 Дизайн

Направленность (профиль/специализация) программы  
Цифровой дизайн

Уровень высшего образования - магистратура

Форма обучения  
очно-заочная

Институт/ факультет	Институт строительства, архитектуры и искусства
Кафедра	Дизайна
Курс	1,2

Магнитогорск  
2025 год

Рабочая программа составлена на основе ФГОС ВО – магистратура по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004).

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна  
23.01.2025 г., протокол № 5

Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

Рабочая программа одобрена методической комиссией ИСАИ  
04.02.2025 г. протокол № 3

Председатель \_\_\_\_\_ М.М. Суровцов

Рабочая программа составлена:

доцент кафедры Дизайна, канд. пед. наук \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

Рецензент:

директор ООО ПКФ «Статус» \_\_\_\_\_

А.Н. Кустов



## Лист актуализации рабочей программы

---

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2026 - 2027 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

---

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2027 - 2028 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

---

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2028 - 2029 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

### **1 Цели освоения дисциплины (модуля)**

- изучение основных этапов истории цифровых искусств в контексте современного искусства;
- формирование общепрофессиональных компетенций в сфере синтеза цифровых искусств.
- формирование целостного представления о закономерностях функциональной и художественной связи синтеза изобразительных искусств и цифровой среды как обоснование принципов связей между разными видами искусств, позволяющих достигать целостного объединения разнородных пространственно-образных систем.

### **2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Дисциплина Синтез цифрового искусства входит в обязательную часть учебного плана образовательной программы.

Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:

Проектирование и выполнение проекта в материале УК-1, УК-2, УК-3, ПК-2, ПК-3, ПК-4

Компьютерные технологии в дизайне ОПК-3

Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:

Проектирование и выполнение проекта в материале

Компьютерные технологии в дизайне

Актуальные вопросы цифрового искусства

Актуальные вопросы цифрового дизайна

Объекты цифрового дизайна в общественном пространстве

### **3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения**

В результате освоения дисциплины (модуля) «Синтез цифрового искусства» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции
ОПК-1	Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода
ОПК-1.1	Применяет знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности
ОПК-1.2	Рассматривает произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями

#### 4. Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных единиц 180 академических часов, в том числе:

- контактная работа – 37,7 академических часов;
- аудиторная – 24 академических часов;
- внеаудиторная – 13,7 академических часов;
- самостоятельная работа – 130,6 академических часов;
- в форме практической подготовки – 0 академических часов;

Форма аттестации - зачет с оценкой, курсовая работа

Раздел/ тема дисциплины	Курс	Аудиторная контактная работа (в академических часах)			Самостоятельная работа студента	Вид самостоятельной работы	Форма текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации	Код компетенции
		Лек.	лаб. зан.	практ. зан.				
1. Синтез цифровых искусств в современном искусстве								
1.1 1.1 Основные понятия цифровых искусств. Виды цифровых искусств.	1	2		2	24	Изучение научной и учебной литературы.	Рассмотрение, анализ примеров. Опрос, беседа.	ОПК-1.1, ОПК-1.2
1.2 1.2 Связь традиционных видов искусства и цифровых видов искусств. Театр и современные виды искусства (инсталляция, ивент, перформанс и др.) как области применения цифровых искусств.		2		8	13,6	Рассмотрение, анализ примеров. Опрос, беседа.	Рассмотрение, анализ примеров. Опрос, беседа.	ОПК-1.1, ОПК-1.2
Итого по разделу		4		10	37,6			
Итого за семестр		4		10	37,6		зао	
2. Синтез цифровых искусств в дизайне и архитектуре								
2.1 Цифровые технологии как средство дизайна и архитектуры. Применение цифровых искусств в предметно-пространственной среде современных городов.	2			2	30	Опрос, беседа. Изучение научной и учебной литературы.	Рассмотрение, анализ примеров.	ОПК-1.1, ОПК-1.2
2.2 Организация жилых интерьеров, общественных пространств и ландшафтов средствами синтеза цифровых искусств.				4	30	Изучение научной и учебной литературы.	Рассмотрение, анализ примеров. Опрос, беседа.	ОПК-1.1, ОПК-1.2
Итого по разделу				6	60			
3. Синтез цифровых искусств								

как объект дизайна и искусства								
3.1 Разработка объекта цифрового искусства в рамках магистерского исследования	2			4	33	Рассмотрение, анализ примеров. Опрос, беседа, изучение научной и учебной литературы, разработка объекта цифрового дизайна	Рассмотрение, анализ примеров. Опрос, беседа. Обсуждение практической работы	ОПК-1.1, ОПК-1.2
Итого по разделу				4	33			
Итого за семестр				10	93		зао,кр	
Итого по дисциплине		4		20	130,6		зачет с оценкой, курсовая работа	

## 5 Образовательные технологии

Реализация компетентного подхода предусматривает использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся.

При обучении студентов дисциплине «Актуальные вопросы экологического дизайна» следует осуществлять следующие образовательные технологии:

1. Традиционные образовательные технологии ориентируются на организацию образовательного процесса, предполагающую прямую трансляцию знаний от преподавателя к студенту (преимущественно на основе объяснительно-иллюстративных методов обучения).

Формы учебных занятий с использованием традиционных технологий:

Информационная лекция – последовательное изложение материала в дисциплинарной логике, осуществляемое преимущественно вербальными средствами (монолог преподавателя).

Практическое занятие, посвященное освоению конкретных умений и навыков по предложенному алгоритму.

2. Технологии проблемного обучения – организация образовательного процесса, которая предполагает постановку проблемных вопросов, создание учебных проблемных ситуаций для стимулирования активной познавательной деятельности студентов.

Формы учебных занятий с использованием технологий проблемного обучения:

Практическое занятие в форме практикума – организация учебной работы, направленная на решение комплексной учебно-познавательной задачи, требующей от студента применения как научно-теоретических знаний, так и практических навыков.

3. Интерактивные технологии – организация образовательного процесса, которая предполагает активное и нелинейное взаимодействие всех участников, достижение на этой основе лично-значимого для них образовательного результата. Наряду со специализированными технологиями такого рода принцип интерактивности прослеживается в большинстве современных образовательных технологий.

Формы учебных занятий с использованием специализированных интерактивных технологий:

Семинар-дискуссия – коллективное обсуждение какого-либо спорного вопроса, проблемы, выявление мнений в группе (межгрупповой диалог, дискуссия как спор-диалог).

4. Информационно-коммуникационные образовательные технологии – организация образовательного процесса, основанная на применении специализированных программных сред и технических средств работы с информацией.

Формы учебных занятий с использованием информационно-коммуникационных технологий:

Лекция-визуализация – изложение содержания сопровождается презентацией (демонстрацией учебных материалов, представленных в различных знаковых системах, в т.ч. иллюстративных, графических, аудио- и видеоматериалов).

Практическое занятие в форме презентации – представление результатов проектной или исследовательской деятельности с использованием специализированных программных средств.

## **6 Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся**

Представлено в приложении 1.

## **7 Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации**

Представлены в приложении 2.

## **8 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины**

### **а) Основная литература:**

1. Анализ и интерпретация произведения искусства. Художественное сотворчество : учебное пособие / Н. А. Яковлева, Т. П. Чаговец, В. В. Бабияк [и др.] ; Н. А. Яковлева. — 6-е, стер. — Санкт-Петербург : Планета музыки, 2021. — 720 с. — ISBN 978-5-8114-7149-2. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/157416> (дата обращения: 20.05.2021). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Воронова, И. В. Основы современной шрифтовой культуры : учебное пособие / И. В. Воронова. — Кемерово : КемГИК, 2018. — 72 с. — ISBN 978-5-8154-0437-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/121930> (дата обращения: 20.05.2021). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

3. Культура и искусство: традиции и современность : сборник научных трудов / под редакцией Г. Н. Петрова. — Чебоксары : ЧГИКИ, 2017. — 156 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/116414> (дата обращения: 20.05.2021). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

### **б) Дополнительная литература:**

1. Сиднева, Т. Б. Современные эстетические концепции : учебное пособие / Т. Б. Сиднева. — Нижний Новгород : ННГК им. М.И. Глинки, 2012. — 56 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/108434> (дата обращения: 20.05.2021). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Цифровая культура открытых городов : материалы конференции / под редакцией А. А. Пронина, Л. Е. Петровой. — Екатеринбург : ЕАСИ, 2018. — 576 с. — ISBN 978-5-904440-63-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/136374> (дата обращения: 20.05.2021). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

### **в) Методические указания:**

1. Алаева, Т. Ю. Компьютерная графика : учебно-методическое пособие / Т. Ю. Алаева. — пос. Караваяево : КГСХА, 2020. — 66 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/171670> (дата обращения: 20.05.2021). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Компьютерная графика : учебно-методическое пособие / А. Ю. Борисова, М. В. Царева, И. М. Гусакова, О. В. Крылова. — Москва : МИСИ – МГСУ, 2020. — 76 с. — ISBN 978-5-7264-2347-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/165179> (дата обращения: 20.05.2021). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

### г) Программное обеспечение и Интернет-ресурсы:

#### Программное обеспечение

Наименование ПО	№ договора	Срок действия лицензии
MS Office 2007 Professional	№ 135 от 17.09.2007	бессрочно
7Zip	свободно распространяемое ПО	бессрочно
Adobe Flash Professional CS 5 Academic Edition	К-113-11 от 11.04.2011	бессрочно
Adobe Photoshop CS 5 Academic Edition	К-113-11 от 11.04.2011	бессрочно
CorelDraw 2017 Academic Edition	Д-504-18 от 25.04.2018	бессрочно

#### Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Название курса	Ссылка
Электронная база периодических изданий East View Information Services, ООО «ИВИС»	<a href="https://dlib.eastview.com/">https://dlib.eastview.com/</a>
Национальная информационно-аналитическая система – Российский индекс научного цитирования (РИНЦ)	URL: <a href="https://elibrary.ru/project_risc.asp">https://elibrary.ru/project_risc.asp</a>
Российская Государственная библиотека. Каталоги	<a href="https://www.rsl.ru/ru/4readers/catalogues/">https://www.rsl.ru/ru/4readers/catalogues/</a>
Электронные ресурсы библиотеки МГТУ им. Г.И. Носова	<a href="https://host.megaprolib.net/M/P0109/Web">https://host.megaprolib.net/M/P0109/Web</a>

#### 9 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает:

Учебная аудитория для проведения практических занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации:

Доска, Наглядно-демонстрационные материалы

Аудитория для самостоятельной работы обучающихся:

Персональные компьютеры с пакетом MS Office, выходом в Интернет и доступом в электронную информационно-образовательную среду

Помещение для хранения и профилактического обслуживания оборудования:

Стеллажи для хранения материалов для учебного процесса

Стеллажи для хранения учебных работ

**Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся**

**Примерная структура и содержание раздела:**

По дисциплине «Синтез цифровых искусств» предусмотрена аудиторная и внеаудиторная самостоятельная работа обучающихся.

Аудиторная самостоятельная работа студентов предполагает выполнение практических работ.

**Примерные аудиторные практические работы (АПР):**

**АПР №1 «Синтез различных видов цифрового искусства»**

Определение понятия «синтез цифровых искусств». Эстетический подход в цифровом искусстве. Задачи, решаемые средствами синтеза цифровых искусств.

**АПР №2 «Роль синтеза цифровых искусств в архитектурном пространстве»**

Художественно-проектные истоки. Социокультурные истоки. Гуманитарные истоки.

**АПР №3 «Проблема синтеза цифровых искусств и архитектуры»**

Раскрыть место композиции как синтеза пространственных и временных выразительных средств в решении художественных проблем и содержания произведения.

**АПР №4 «Синтез трехмерных моделей и цифрового пространства»**

Анализ сочетания специфических средств выразительности и образных возможностей различных видов цифрового искусства, которые позволяют формировать эстетические качества произведения.

**Примерные индивидуальные домашние задания (ИДЗ):**

**ИДЗ №1 «Синтез различных видов цифрового искусства»**

Конспектирование излагаемого материала лекции в соответствии с планом, презентация результатов научного проектирования.

**ИДЗ №2 «Роль синтеза цифровых искусств в архитектурном пространстве»**

Конспектирование излагаемого материала лекции в соответствии с планом, закрепление изложенного материала в процессе опроса, беседы и дискуссии, анализ и выполнение предложенного индивидуального задания, презентация результатов выполнения индивидуального задания.

**ИДЗ №3 «Проблема синтеза цифровых искусств и архитектуры»**

Проработка конспекта лекции, дополнение конспекта рекомендованной литературой, углубленный анализ научной литературы.

**ИДЗ №4 «Синтез трехмерных моделей и цифрового пространства»**

Проработка конспекта лекции, дополнение конспекта рекомендованной литературой, выполнение заданий, предусмотренных планом самостоятельной работы, подготовка сообщения по теоретическим вопросам по плану самостоятельной работы, презентация выполненной самостоятельной работы.

**7 Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации**

**а) Планируемые результаты обучения и оценочные средства для проведения промежуточной аттестации:**

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
<b>ОПК-1: : Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода</b>		
ОПК-1.1	Применяет знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности	<p>Теоретические вопросы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Чем обусловлено многообразие цифровых искусств?</li> <li>2. Каковы принципы классификации цифровых искусств?</li> <li>3. В чем состоит сущность современных видов искусства (инсталляции, ивента, перформенса и др)?</li> <li>4. Возможно ли использовать цифровые искусства в не визуальных видах современного искусства?</li> <li>5. Какова миссия цифровых искусств в культуре?</li> <li>6. В чем состоит сущность временных цифровых искусств?</li> <li>7. Чем характеризуются пространственно-временные искусства?</li> <li>8. Что происходит с простыми искусствами, когда они попадают в синтетические?</li> <li>9. Что такое режиссерский театр?</li> <li>11. Как кино связано с цифровыми искусствами?</li> <li>12. Можно ли предвидеть рождение новых цифровых искусств?</li> </ol>
ОПК-1.2	Рассматривает произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями	<p>Практические задания: осуществить анализ нескольких (2-4) артефактов современного искусства на основе цифровых технологий, проследить принципы использования различных художественных средств и видов цифрового искусства для достижения необходимого эстетического эффекта или реализации задуманного образа. Обосновать социокультурный контекст и необходимость технологического применения выбранных автором средств цифровых искусств.</p> <p>Выполнить артефакт концептуального искусства с применением инструментария ПО синтеза цифровых искусств. При выполнении задания использовать различное программное обеспечение (векторную, растровую, 3d графику, цифровую обработку звука или видео, специальные визуальные эффекты и тд)</p>

**б) Порядок проведения промежуточной аттестации, показатели и критерии оценивания:**

***Примерная структура и содержание пункта:***

*Промежуточная аттестация по дисциплине «Компьютерные технологии в дизайне мебели» проводится в форме экзамена и зачета по вопросам, охватывающие теоретические и практические основы дисциплины.*

*Защита практических работ проводится в публичной форме непосредственно на практических занятиях.*

***Критерии оценивания***

***Оценка «отлично»:***

- 1. Свободное владение терминологией и инструментарием;*
- 2. Умение работать с программой без вспомогательных источников;*
- 3. Умение построить сложную модель несколькими разными способами;*
- 4. Умение совмещать работу с другими графическими редакторами;*

***Оценка «хорошо»***

- 1. Понимание основных принципов моделирования, текстурирования, освещения и визуализации;*
- 2. Умение получить недостающую информацию из справочной литературы и интернет-источников;*
- 3. Умение построить модель средней сложности одним или двумя способами;*
- 4. Иметь представление о том, как программа взаимодействует с другими графическими редакторами.*

***Оценка «удовлетворительно»***

- 1. Знание основных принципов моделирования и визуализации;*
- 2. Умение построить простую модель одним способом;*

***Оценка «неудовлетворительно»***

*Отсутствие всех основных знаний, умений или владений*