

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Саратовский государственный технический университет имени Гагарина Ю.А.»

Кафедра «Реклама и компьютерный дизайн»

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

по дисциплине

### **Б.1.2.8 «Цифровые искусства»**

направления подготовки

54.03.01 «Дизайн»

Профиль 1 «Графический дизайн»

квалификация – бакалавр

форма обучения – очная,  
курс – 3,  
семестр – 5,  
зачетных единиц – 3,  
всего часов – 108,  
в том числе:  
лекции – 18,  
коллоквиумы – нет,  
практические занятия – 36,  
лабораторные занятия – нет,  
самостоятельная работа – 54,  
зачет – 5 семестр,  
экзамен – нет,  
РГР – нет,  
курсовая работа – нет,  
курсовой проект – нет

## 1. Цели и задачи дисциплины

Цели преподавания дисциплины:

- рассмотреть классические правила и приемы создания художественных произведений;
- дать представление о цифровом искусстве (о художественных произведениях, скульптуре, арт-объектах и инсталляциях, о типографике, рекламе, разработке web-сайтов и др);
- дать представление об использовании компьютера как инструмента дизайнера;
- отработать навыки работы в среде графических редакторов.

Задачи изучения дисциплины:

Задачей дисциплины является развитие творческого мышления и воображения студентов, подготовка специалистов в области графического дизайна.

## 2. Место дисциплины в структуре ООП ВПО

«Цифровые искусства» – дисциплина по выбору вариативной части общепрофессионального цикла в процессе профессионального обучения и творческой практики студентов. Курс дисциплины логически связан с дисциплинами «Академический рисунок», «Академическая живопись», «История искусств», «Фотография».

## 3. Требования к результатам освоения дисциплины

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций:

**Общепрофессиональные (ОПК):**

(ОПК-4) способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании;

(ОПК-7) способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.

Студент должен знать:

- классификацию основных видов дизайна и искусства;
- основные этапы в истории развития и ведущие направления современного художественного проектирования;
- творчество выдающихся представителей зарубежного и российского дизайна и искусства.

Студент должен уметь:

- адаптировать к дизайнерской деятельности новые достижения информационных технологий;
- использовать полученные знания для более глубокого освоения смежных дисциплин, практической работы в курсовом и дипломном проектировании;

Студент должен владеть:

- способами и приёмами обработки изделий декоративно-прикладного творчества;
- приемами работы с оборудованием, инструментами, приспособлениями.

**4. Распределение трудоемкости (час.) дисциплины по темам и видам занятий**

№ Мо-ду-ля	№ Не-де-ли	№ Те-мы	Наименование темы	Часы/ Из них в интерактивной форме					
				Всего	Лек-ции	Коллок-виумы	Лабор-а-торн-ые	Прак-тичес-кие	СР С
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5 семестр									
1	1-2	1	Коллаж		2			4	
2	3-4	2	Стрит арт		2			4	
3	5-6	3	Пиксель арт		2			4	
4	7-8	4	CG арт		2			4	32
5	9-10	5	Инсталляция		2			4	
6	11-12	6	Видеоарт		2			4	
7	13-14	7	Кинетика арт		2			4	
8	15-16	8	Нью медиа арт		2			4	22
9	17-18	9	Нет арт, био арт		2			4	
Всего				108	18			36	54

**5. Содержание лекционного курса**

№ темы	Всего часов	№ лекции	Тема лекции. Вопросы, обрабатываемые на лекции	Учебно-методическое обеспечение
1	2	3	4	5
1	2	1	Коллаж. История. Художники. Работы.	1-10,22
2	2	2	Стрит арт. История. Художники. Работы.	1-10,22
3	2	3	Пиксель арт. История. Художники. Работы.	1-10,22
4	2	4	CG арт. История. Художники. Работы.	1-10,22
5	2	5	Инсталляция. История. Художники. Работы.	1-10,22
6	2	6	Видеоарт. История. Художники. Работы.	1-10,22
7	2	7	Кинетика арт. История. Художники. Работы.	1-10,22
8	2	8	Нью медиа арт. История. Художники. Работы.	1-10,22
9	2	9	Нет арт, Био арт. История. Художники. Работы.	1-10,22

**6. Содержание коллоквиумов**

Не предусмотрено учебным планом.

## 7. Перечень практических занятий

№ темы	Всего часов	№ занятия	Тема практического занятия. Задания, вопросы, отрабатываемые на практическом занятии	Учебно-методическое обеспечение
1	2	3	4	5
1	16	1-8	Упражнения на развитие креативности с использованием графического планшета	1-22
2	4	9-10	Создание творческой работы в стиле коллаж	1-22
3	12	11-18	Создание художественной работы с использованием графического планшета	1-22

## 8. Перечень лабораторных работ

Не предусмотрено учебным планом.

## 9. Задания для самостоятельной работы студентов

№ темы	Всего Часов	Задания, вопросы, для самостоятельного изучения (задания)	Учебно-методическое обеспечение
1	2	3	4
1	32	Создание художественной работы в стиле CG арта	1-22
2	22	Разработка концепции и эскиза для арт инсталляции	1-22

## 10. Расчетно-графическая работа

Не предусмотрено учебным планом.

## 11. Курсовая работа

Не предусмотрено учебным планом.

## 12. Курсовой проект

Не предусмотрено учебным планом.

## 13. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

ОПК-4 – способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании.

№ пп	Название компетенции	Составляющие действия компетенции	Технологии формирования	Средства и технологии оценки
	ОПК-4 – способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	Знает классификацию основных видов шрифтов; основные направления современного художественного проектирования;	Лекции, Практические занятия, СРС	Устный опрос, Тестирование

№ пп	Название компетенции	Составляющие действия компетенции	Технологии формирования	Средства и технологии оценки
		творчество выдающихся представителей зарубежного и российского дизайна и искусства.		
		Владеет способами и приёмами обработки изделий декоративно-прикладного творчества; приемами работы с оборудованием, инструментами, приспособлениями	Лекции, Практические занятия, СРС	Устный опрос, Тестирование
		Умеет различать основные этапы в истории развития и ведущие направления современного художественного проектирования; творчество выдающихся представителей зарубежного и российского дизайна и искусства.	Лекции, Практические занятия, СРС	Устный опрос, Тестирование

#### УРОВНИ ОСВОЕНИЯ КОМПЕТЕНЦИИ ОПК-4

Наименование компетенций

Формулировка:

ОПК-4 Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании.

Ступени уровней освоения компетенций	Отличительные признаки
Пороговый (удовлетворительный)	Знает: классификацию основных видов дизайна и искусства; Умеет: использовать полученные знания для более глубокого освоения смежных дисциплин, практической работы в курсовом и дипломном проектировании; Владеет: приемами работы с компьютерным оборудованием, инструментами, приспособлениями;
Продвинутый (хорошо)	Знает: основные этапы в истории развития и ведущие направления современного художественного проектирования; Умеет: находить решения возникающие в процессе разработки проблем в глобальных компьютерных сетях. Владеет: основными приемами используемыми в дизайн-проектировании.
Высокий	Знает: классификацию основных видов шрифтов, дизайна и

(отлично)	<p>искусства; основные этапы в истории развития и ведущие направления современного художественного проектирования; творчество выдающихся представителей зарубежного и российского дизайна и искусства.</p> <p>Умеет: классификацию основных видов дизайна и искусства; основные этапы в истории развития и ведущие направления современного художественного проектирования; творчество выдающихся представителей зарубежного и российского дизайна и искусства.</p> <p>Владеет: способами и приёмами обработки изделий декоративно-прикладного творчества; приемами работы с оборудованием, инструментами, приспособлениями.</p>
-----------	--

ОПК-7 – способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.

№ пп	Название компетенции	Составляющие действия компетенции	Технологии формирования	Средства и технологии оценки
	ОПК-7 – способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	Знает основные этапы в истории развития и ведущие направления современного художественного проектирования; творчество выдающихся представителей зарубежного и российского дизайна и искусства.	Лекции, Практические занятия, СРС	Устный опрос, Тестирование
		Владеет способами и приёмами обработки изделий декоративно-прикладного творчества; приемами работы с компьютерным и цифровым оборудованием, приспособлениями	Лекции, Практические занятия, СРС	Устный опрос, Тестирование
		Умеет адаптировать к дизайнерской деятельности новые достижения информационных технологий.	Лекции, Практические занятия, СРС	Устный опрос, Тестирование

УРОВНИ ОСВОЕНИЯ КОМПЕТЕНЦИИ ОПК-7

## Наименование компетенций

### Формулировка:

ОПК-7 способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.

Ступени уровней освоения компетенций	Отличительные признаки
Пороговый (удовлетворительный)	Знает: классификацию основных видов дизайна и искусства; Умеет: использовать полученные знания для более глубокого освоения смежных дисциплин, практической работы в курсовом и дипломном проектировании; Владеет: приемами работы с компьютерными программами, приспособлениями.
Продвинутый (хорошо)	Знает: основные этапы в истории развития и ведущие направления современного художественного проектирования; Умеет: находить решения возникающих в процессе разработки проблем в глобальных компьютерных сетях. Владеет: приемами работы с компьютерными программами, приспособлениями, навыками верстки страниц с использованием позиционирования блоков.
Высокий (отлично)	Знает: классификацию основных видов дизайна и искусства; основные этапы в истории развития и ведущие направления современного художественного проектирования; творчество выдающихся представителей зарубежного и российского дизайна и искусства. Умеет: классификацию основных видов дизайна и искусства; основные этапы в истории развития и ведущие направления современного художественного проектирования; творчество выдающихся представителей зарубежного и российского дизайна и искусства. Владеет: способами и приемами обработки изделий декоративно-прикладного творчества; приемами работы с оборудованием, инструментами, приспособлениями.

Для определения достигнутой обучающимся степени освоения материала используется система тестов.

### **Шкала оценивания результатов:**

0-30% неудовлетворительно

31-60% удовлетворительно (пороговый уровень)

61-80% хорошо (продвинутый уровень)

81-100% отлично (высокий уровень)

### **Вопросы для зачета**

1. Что такое коллаж.
2. Кто первым применил технику коллажа.
3. Назовите наиболее ярких художников работавших в технике коллажа и расскажите о творчестве одного или нескольких художников.
4. Что такое фотоколлаж.
5. Что такое ассамбляж.

6. Назовите наиболее ярких представителей работающих в технике ассамбляж. Опишите творчество одного из художников, работающих в технике ассамбляжа.
7. Что такое монотипия.
8. Назовите виды монотипии.
9. Кто считается создателем монотипии. Расскажите о творчестве художника.
10. Роль химика В.М. Лившица и математика В.В. Скворцова в развитии стохатипии.
11. Что такое стрит-арт.
12. Краткая история стрит-арта.
13. Что такое граффитизм.
14. Что такое спрей-арт.
15. Назовите наиболее ярких представителей стрит-арта, опишите их творчество.
16. Опишите технику изготовления изображения в технике трафарет (стенсил-арт)
17. Расскажите о художнике Шепард Фейри.
18. Расскажите о художнике Бенкси.
19. Что такое стикер-арт.
20. Краткая история стикер-арта.
21. Назовите художников использующих в своем творчестве стикер-арт.
22. Что такое пиксельная графика. Достоинства и недостатки пиксельной графики.
23. Каковы отличительные особенности пиксельной графики.
24. Назовите художников использующих приемы пиксельной графики. Опишите их творчество.
25. Краткая история пиксельной графики.
26. Дайте определение цифровой живописи (CG-арт).
27. Достоинства и недостатки CG-арта.
28. Что такое Мэт-пэйнтинг.
29. Специфика использования Мэт-пэйнтинга.
30. Краткая история Мэт-пэйнтинга.
31. Что означают термины «скетч», «концепт» в терминологии CG-арта.
32. Что такое инсталляция.
33. Назовите художников работающих с инсталляцией. Опишите их творчество.
34. Что такое перформанс.
35. Чем перформанс отличается от инсталляции.
36. Назовите художников работающих в жанре перформанс. Опишите один из перформансов.
37. Краткая история перформанса.
38. Кинетическое искусство. Дайте определение.
39. Чем «мобиль» отличается от простой кинетической скульптуры.
40. Назовите художников связанных с кинетическим искусством. Опишите творчество некоторых из них.
41. Нет-арт или сетевое искусство. Дайте определение.
42. Краткая история нет-арта.
43. Яркие представители нет-арта.
44. Чем нет-арт отличается от искусства в сети Интернет.
45. Что такое видео арт. Дайте определение.
46. Отличительные черты видеоарта.
47. Назовите наиболее известных представителей видеоарта.
48. Био-арт. Дайте определение.
49. Био-арт. Опишите один из проектов.



## Вопросы для экзамена:

Не предусмотрено учебным планом.

### Тестовые задания по дисциплине:

1. Технику коллажа изобрел...
  - А) А. Родченко.
  - Б) Ж. Брак
  - В) Э. Лисицкий
  - Г) Д. Хартфильд
2. Кто первым заимствовал у кубистов технику коллажа...
  - А) дадаисты
  - Б) авангардисты
  - В) футуристы
  - Г) сюрреалисты
3. Какой художник работал исключительно в технике коллажа...
  - А) П. Пикассо
  - Б) Д. Хартфильд
  - В) Ж. Брак
  - Г) К.Швиттерс
4. Одним из основателей техники ассамбляж считается...
  - А) Жан Дюбюффе
  - Б) Тони Крэгг
  - В) СезарБальдаччини
  - Г) ДжозефКорнелл
5. Наибольшую известность Сезару принесли произведения из...
  - А) картины из бытового мусора
  - Б) муляжи различных частей человеческого тела
  - В) скульптуры из пенящегося полиуретана
  - Г) скульптурам из остовов разбитых машин
6. И. А. Пуни был инициатором выставки...
  - А) «Трамвай „А“»
  - Б) «Трамвай „Б“»
  - В) «Трамвай „В“»
  - Г) «Трамвай „1“»
7. Ассамбляж - техника визуального искусства, родственная...
  - А) коллажу
  - Б) скульптуре
  - В) инсталляции
  - Г) иллюстрации
8. Считается, что первыми в искусстве технику коллажа применили...
  - А) Жорж Брак и Пабло Пикассо
  - Б) Курт Швиттерс и Жорж Брак
  - В) Макс Эрнст и Курт Швиттерс
  - Г) Курт Швиттерс и Макс Эрнст

9. Увеличенная бронзовая копия ... художника Сезарыбыла установлена в виде монумента в парижском районе Дефанс в 1984 году.
- А) увеличенная копия ступни художника
  - Б) увеличенная копия большого пальца художника
  - В) увеличенная копия ушной раковины художника
  - Г) увеличенная копия ладони художника
10. По легенде, история граффити начинается в Европево время ....
- А) Второй мировой войны
  - Б) Во время Великой депрессии
11. Какую фразу рабочий пишет на каждом ящике с бомбами, которую позднее воспроизводят солдаты на стенах, устоявших во время бомбардировок в Европе.
- А) Kilroy was here
  - Б) Kilboy was here
  - В) I am was hear
12. Одним из первых современных райтеров считается ...
- А) Шепард Фейри
  - Б) Бэнкси
  - В) ТАКІ 183
  - Г) Жан-Мишель Баския
13. Граффитизм – это ...
- А) Одна из разновидностей граффити, нанесение на здания и другие объекты городского пейзажа рисунков и надписей с помощью аэрозольной краски.
  - Б) Течение в современном искусстве 1970-80-х годов, возникшее в Америке, характеризуется переносом приёмов и образов граффити в станковую живопись и графику.
  - В) Стиль письма, как способ узнать автора конкретного граффити.
14. Когда произошло зарождение отечественного граффити движения?
- А) в 1980-х годах в СССР
  - Б) С середины 1990-х в России
  - В) С 1980-х годов в России
  - Г) В России нет граффити
15. Большую роль в популяризации граффити сыграла российская брейк-данс команда ...
- А) Vamcontent
  - Б) Команда Криса из Латвии и Баскета из Москвы
  - В) Da Voogie Crew
16. Какой из перечисленных ниже стилей не является современным направлением в живописи:
- А) минимализм
  - Б) поп-арт
  - В) фотореализм
  - Г) хай-тек
17. Назовите деятелей искусства, которые были первопроходцами современной фотографии:
- А) Питер Блек, Джо Тилсон, Ричард Смит

- Б) Ричард Роджерс, Ренцо Пиано
- В) Диана Арбус, Энни Лейбовиц, Хельмут Ньютон
- Г) Андреас Гурский, Питер Линдберг

18. Переведите на английский язык слова "популярное, общедоступное искусство":

- А) поп-арт
- Б) минимализм
- В) деконструктивизм
- Г) хай-тек

19. Какое животное изображал Олег Кулик в своем легендарном перформансе?

- А) Улитку
- Б) Кота
- В) Собаку
- Г) Поросенка

20. Как звучит программное высказывание Йозефа Бойса?

- А) Каждый человек — художник
- Б) Каждый может стать художником
- В) Каждому свое
- Г) Каждый художник — человек

21. Как подписывал свои работы Жан-Мишель Баския?

- А) AMOS
- Б) MOSA
- В) SOMA
- Г) SAMO

22. Течение в современном искусстве 1970-1980гг., возникшее в Америке.

Характеризуется переносом приёмов и образов граффити в станковую живопись и графику – это....?

- А) символизм
- Б) граффитизм
- В) минимализм
- Г) феминизм

23. Для альбома какой поп-певицы сделал обложку Джефф Кунс?

- А) Майли Сайрус
- Б) Кэти Перри
- В) Мадонна
- Г) Леди Гага

24. Виноградов и...?

- А) Сыновья
- Б) Дубосарский
- В) Партнеры
- Г) Дубровский

25. Раскройте смысл термина перформанс

- А) Представители...считают, что художник должен заниматься не созданием статичных форм, а организацией событий, процессов.

Б) ...аналогично сочетающие элементы театра, музыки, живописи, могут быть своеобразными микроспектаклями со сложным, трактованным обычно в стилистике поп-арта реквизитом или абстрагированными пространственно-ритмическими «живыми композициями». Рассчитан на активное зрительское соучастие.

В) ...именно представление, он может быть менее внятен и лаконичен, чем .; насыщен «второстепенными деталями и нагружен скрытыми смыслами и неявными подтекстами. В ... всецело доминирует сам художник или специально приглашенные и подготовленные статисты.

26. Дайте определение современного искусства

А) Искусство, созданное в недавнем прошлом и в настоящее время;

Б) Искусство, обладающее новаторскими чертами, радикальностью, использованием новых техник и приемов;

В) Искусство сегодняшнего дня.

27. О каком явлении в современной художественной практике идёт речь?

А)... это искусство, которое анализирует собственный язык. ...., драматургию взаимоотношений предмета и языка описания, совокупление различных языков за спиной предмета, замещение, поглощение языком предмета и всю сумму проблем эффектов, возникающих в пределах этой драматургии.

Б) ...Вид искусства, в котором материалом художественного творчества являются, по преимуществу, материалы самой природы: земля, пространство ландшафта, камень, вода, воздух, визуально организованные в определённые средовые ситуации.

В) Жанр художественного творчества, активно использующее для создания произведения искусства, возможности движения частей композиции, реальных конструкций, изображений, оптических эффектов, создаваемая средствами кино, видео, лазером, неоном, электричеством.

28. Термин «Минимализм» ввел:

А) Барбара Роуз

Б) Климент Гринберг

В) Ричард Уолхейм

Г) Джозеф Кошут

29. Ученик Джона Кейджа, автор термина «хэппенинг»:

А) Лоуренс Эллоуэй

Б) Алан Капроу

В) Сол Левитт

Г) Ричард Уолхейм

30. Основателем видеоарта считают:

А) Джона Бальдассари

Б) Брюса Ноймана

В) Нам Джун Пайка

Г) Вито Аккончи

31. Искусство в общественном пространстве (городской среде):

А) паблик-арт

Б) локал-арт

В) урбан-арт

Г) соц-арт

32. Искусство, в котором концепция произведения важнее его формы:
- А) минимализм.
  - Б) экспрессионизм
  - В) поп-арт
  - Г) концептуализм
33. Что послужило первым баллоном для распыления краски:
- А) баллон из-под крема для бритья
  - Б) баллон из-под лака для волос
  - В) баллон из-под дезодоранта
34. От граффити трафареты отличаются:
- А) размером изображения
  - Б) многоцветием
  - В) лаконичностью
35. В какой технике выполнена знаменитая надпись «Граждане! При артобстреле эта сторона улицы наиболее опасна» на Невском проспекте в Санкт-Петербурге:
- А) спрей-арт
  - Б) трафарет
  - В) граффити
  - Г) стрит-арт
36. Трафареты можно разделить на группы по количеству слоев:
- А) однослойные
  - Б) двухслойные
  - В) трехслойные
  - Г) многослойные
37. Какой фильтр программы Фотошоп используется чаще всего при изготовлении трафарета:
- А) штрихи
  - Б) постеризация
  - В) эскиз
  - Г) текстура
38. Первым художником, посвятившим себя трафаретному граффити, был:
- А) Блэк ля Рэт
  - Б) Бэнкси
  - В) Шепард Фейри
  - Г) Эрнеста Пиньон
39. Родина Miss Tic и Блэк ля Рэта:
- А) Америка
  - Б) Франция
  - В) Англия
40. Стенсил-арт – это...
- А) граффити
  - Б) трафарет
  - В) скоростной рисунок
  - Г) уличная живопись

41. Стикер-арт – это...

- А) граффити
- Б) трафарет
- В) уличная живопись
- Г) наклейки
- Д) постеры

42. Надпись на стикерах первоначально использовавшиеся для представления на различных конференциях в США:

- А) «Hello!»
- Б) «Hello my name is»
- В) «Hello, how are you»

43. Художник сильно повлиявший на развитие стикер-арта:

- А) Брейн Уош
- Б) Бенкси
- В) Джеймс Килрой
- Г) Шепард Фейри

44. Пиксельная графика не создается с помощью инструментов ...

- А) кисть
- Б) прямая
- В) градиент
- Г) карандаш

45. Количество цветов используемых в пиксельной графике:

- А) 8
- Б) 16
- В) 32
- Г) 256

46. Пиксельная графика классифицируется на:

- А) Изометрическая
- Б) Объемная
- В) Плоская

47. Художник работающий в стиле пиксельной графики:

- А) Шепард Фейри
- Б) Бенкси
- В) Космический Захватчик
- Г) Брейн Уош

48. CG-арт (Computer Graphics Art) – это:

- А) создание электронных изображений, осуществляемое путём рендеринга компьютерных моделей.
- Б) создание электронных изображений, за счёт использования человеком компьютерных имитаций традиционных инструментов художника.

49. Где Мэт-пэинтинг не используется:

- А) 2Д графика
- Б) 3Д графика

- В) Пиксель-арт
- Г) Граффити

50. В CG-арт не используют:

- А) компьютер
- Б) графический планшет
- В) натуральные красители
- Г) компьютерная мышь
- Д) палитру из древесины

51. Недостатки цифровой живописи:

- А) Проблема с выводом компьютерного изображения на материальный носитель
- Б) Высокая скорость работы
- В) Текущий предел возможностей компьютерной техники
- Г) Проблема авторского права

52. Инсталляция – форма современного искусства, представляющая собой:

- А) пространственную композицию из разнородных материалов
- Б) действие во времени
- В) цельковый однородный объект

53. Назовите наиболее ярких представителей работающих в жанре инсталляции

- А) Роберт Раушенберг
- Б) Джозеф Кошут
- В) Дрис Верхувен
- Г) Казимир Малевич

54. Знаменитая работа Джозефа Кошута называется:

- А) «Один и три стула»
- Б) «Три и три стула»
- В) «Один стол и три стула»

55. В 1994 году в Варшаве состоялась совместная выставка Джозефа Кошута и ... «Коридор двух банальностей». В выставочном пространстве демонстрировался длинный ряд придвинутых друг к другу столов, обшарпанных – с российской стороны, опрятных – с западной.

- А) Дрис Верхувен
- Б) Илья Кабаков
- В) Роберт Раушенберг
- Г) Марина Абрамович

56. Перформанс – это ...

- А) форма современного искусства, представляющая собой пространственную композицию, созданную из различных элементов и являющую собой художественное целое.
- Б) форма современного искусства, в которой произведение составляют действия художника или группы в определённом месте и в определённое время.

В) форма современного искусства, где действие направленно на достижение какой-либо цели.

57. Видеоарт – ...

А) форма современного искусства, где действие направленно на достижение какой-либо цели.

Б) направление в медиаискусстве, использующее для выражения художественной концепции возможности видеотехники, компьютерного и телевизионного изображения.

В) форма современного искусства, в которой произведение составляют действия художника или группы в определённом месте и в определённое время.

58. Кинетическое искусство – это ...

А) направление в медиаискусстве, использующее для выражения художественной концепции возможности видеотехники, компьютерного и телевизионного изображения.

Б) направление в современном искусстве, обыгрывающее эффекты реального движения всего произведения или отдельных его составляющих.

В) форма современного искусства, в которой произведение составляют действия художника или группы в определённом месте и в определённое время.

Г) форма современного искусства, представляющая собой пространственную композицию, созданную из различных элементов и являющую собой художественное целое.

59. Художники работающие в жанре кинетического искусства:

А) Жан Тэнгли

Б) Тео Янсен

В) Роберт Раушенберг

Г) Вячеслав Колечук

Д) Наум Габо

60. Медиаискусство – это ...

А) форма современного искусства, в которой произведение составляют действия художника или группы в определённом месте и в определённое время.

Б) вид искусства, произведения которого создаются и представляются с помощью современных информационно-коммуникационных технологий.

В) форма современного искусства, представляющая собой пространственную композицию, созданную из различных элементов и являющую собой художественное целое.

61. Медиаискусство не включает в себя:

А) видеоарт

Б) сетевое искусство

В) медиаинсталляция

Г) CG-арт

62. Нет-арт – это ...

А) вид искусства, произведения которого создаются и представляются с помощью современных информационно-коммуникационных технологий.

Б) вид медиа искусства, которое использует в качестве основного средства выражения среды глобальной сети Интернет.

В) форма современного искусства, в которой произведение составляют действия художника или группы в определённом месте и в определённое время.



63. Что не является сетевым искусством:

- А) Self-promotion
- Б) видеозапись перформанса
- В) арт функционирующий только в сети
- Г) виртуальная экскурсия по экспозиции
- Д) веб-дизайн

64. Примеры сетевого искусства:

- А) yuuuuuu.info
- Б) youtube.com
- В) <http://www.jodi.org/>
- Г) vk.com

65. Био-арт – это ...

- А) направление в современном искусстве, обыгрывающее эффекты реального движения всего произведения или отдельных его составляющих.
- Б) форма современного искусства, в которой произведение составляют действия художника или группы в определённом месте и в определённое время.
- В) это область на границе, с одной стороны, научных дисциплин, в том числе и естественно-научных, а с другой – актуального искусства.

#### **14. Образовательные технологии**

В качестве форм организации программы дисциплины «Дизайн-проектирование» используются интерактивные методы обучения (презентации, кейс-метод), которые представляют собой систему правил организации продуктивного взаимодействия учащихся между собой, с преподавателем, с компьютером, с учебной литературой, при котором происходит освоение нового опыта, получение новых знаний и предоставляется возможность для самореализации личности учащихся.

Знания учащиеся получают из профессиональной литературы, через информационные технологии. Воспринимая и осмысливая факты, оценки, выводы, студенты остаются в рамках репродуктивного (воспроизводящего) мышления.

Удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах, составляет не менее 20%.

#### **15. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

##### **Основные издания:**

1. Компьютерные технологии. Часть 1. Обработка растровых изображений [Электронный ресурс]: учебное пособие. - Москва: Московский гуманитарный университет, 2011 - ISBN 978-5-98079-683-9 Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/8608>. — ЭБС «IPRbooks», по паролю.
2. Компьютерные технологии. Часть 2. Обработка векторных изображений [Электронный ресурс]: учебное пособие. - Москва: Московский гуманитарный университет, 2011 - ISBN 978-5-98079-684-6 Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/8609>. — ЭБС «IPRbooks», по паролю.
3. Розенсон, И.А. Основы теории дизайна: учеб. / И.А. Розенсон. – СПб. [и др.]: Питер, 2010. – 219 с. – ISBN 978-5-469-01143-9. Б.ц. Всего 50 экз.

#### **Дополнительные издания:**

4. Глейзер, Дж. Дизайн. Разработка проектов. Разбуди свое вдохновение! / Дж. Глейзер, К. Найт = The Graphic Design Exercise Book. Creative Briefs to Enhance Your Skills and Develop Your Portfolio / J. Claser, C. Knight. - СПб. [и др.]: Питер, 2014. - 248 с. : цв. ил.; 25 см. - ISBN 978-5-496-00551-7. Всего 3 экз.
5. Искусство и искусствоведение. Теория и опыт. Слово в системе искусств. Выпуск 6 [Электронный ресурс]: сборник научных трудов/ Н.И. Барсукова [и др.].— Электрон. текстовые данные.— Кемерово: Кемеровский государственный университет культуры и искусств, 2008.— 276 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/21979> ЭБС «IPRbooks», по паролю.
6. Иттен, И. Искусство формы. Мой форкурс в Баухаузе и других школах / И. Иттен; пер. с нем. и предисл. Л. Монаховой. 2007 – ISBN 5-94056-009-1. Всего 10 экз.
7. Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе : основы графического проектирования : учеб. пособие / Р. Ю. Овчинникова ; под ред. Л. М. Дмитриевой. - М. : ЮНИТИ, 2010. - 271 с. - Гриф: допущено Умо вузов РФ по образованию в области дизайна и изобразит. искусств. - ISBN 978-5-238-01525-5. Всего 10 экз.
8. Проектирование в графическом дизайне [Электронный ресурс]: сборник описаний практических работ по специальности 070601 «Дизайн», специализации «Графический дизайн», квалификации «Дизайнер (графический дизайн)»/ — Электрон. текстовые данные.— Кемерово: Кемеровский государственный университет культуры и искусств, 2011.— 56 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/22066>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю.
9. Эйри, Д. Логотип и фирменный стиль / Д. Эйри ; пер. с англ. В. Шрага = Logo Design Love. A Guide to Creating Iconic Brand Identities / D. Airey : руководство дизайнера. - СПб. [и др.] : Питер, 2014. - 208 с. : ил. ; 24 см. - (Б-ка специалиста). - ISBN 978-5-496-00771-9. Всего 20 экз.
10. Янес, М. Д. Рисунок для промышленных дизайнеров / М. Д. Янес, Э. Р. Домингес ; пер. с исп. И. М. Будовнич. - М. : Арт-Родник, 2007. - 191 с. : ил. ; 30 см. - (Рисунок для профессионалов). - Библиогр.: с. 191 (11 назв.). - ISBN 978-5-9561-0194-0. Всего 5 экз.

#### **Периодические издания:**

11. Academia: танец. Музыка. Театр. Образование./ Режим доступа: <http://elibrary.ru/contents.asp?titleid=51003>
12. Художественное образование и наука./ Режим доступа: <http://elibrary.ru/contents.asp?titleid=51357>

#### **Интернет-ресурсы:**

13. [www.rudtp.ru](http://www.rudtp.ru) – форум о дизайне и верстке
14. [www.kak.ru](http://www.kak.ru) – журнал о графическом дизайне
15. [www.lookatme.ru](http://www.lookatme.ru) – сайт о креативных индустриях
16. [www.sostav.ru](http://www.sostav.ru) – информация о рекламе и маркетинге
17. [www.adme.ru](http://www.adme.ru) – сайт о рекламном креативе и рекламе
18. [www.compuart.ru](http://www.compuart.ru) – «КомпьюАрт» компьютерный журнал
19. [www.adobe.com](http://www.adobe.com) – Adobe Россия: решения для творчества, маркетинга
20. [www.kulturologia.ru](http://www.kulturologia.ru) – журнал о культуре и искусстве
21. [www.tutdesign.ru](http://www.tutdesign.ru) – онлайн журнал о дизайне, уроки
22. Источник в ИОС: [https://portal.sstu.ru/Fakult/MFPIT/RKD/dizn\\_b224/default.aspx](https://portal.sstu.ru/Fakult/MFPIT/RKD/dizn_b224/default.aspx)

## **16. Материально-техническое обеспечение**

Для чтения лекций используются аудитория, оснащенная компьютером с выходом в Интернет, системные требования: AMD Athlon 64x2 Dual core 5000+ (2 cpu)/2Gb/150Gb/817Mb/Nvidia GeForce 8200, проектор Acer P5280 – для демонстрации учебно-методического материала. Программное обеспечение: MS Office 2007.

Для проведения практических занятий используются аудитория, оснащенная компьютером с выходом в Интернет системные требования: AMD Athlon 64x2 Dual core 5000+ (2 cpu)/2Gb/150Gb/817Mb/Nvidia GeForce 8200, проектор Acer P5280 – для демонстрации учебно-методического материала. Программное обеспечение: MS Office 2007.

Студенты имеют доступ к электронно-библиотечным системам, а также доступ к информационно-образовательной среде СГТУ.