

Министерство образования и науки Российской Федерации

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л.ШТИГЛИЦА»

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе

Голикова И.С.

/ _____ /

«26» ноября 2025 г.

РАБОЧИЕ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИН

Уровень высшего образования	Подготовка кадров высшей квалификации в ассистентуре-стажировке
Специальность	54.09.05. Искусство графики (по видам)
Вид (программа)	Анимация и компьютерная графика
Квалификация выпускника	Художник-график высшей квалификации. Преподаватель творческих дисциплин в высшей школе
Выпускающая кафедра	Анимации и медиадизайна
Нормативный срок обучения:	2 года
Форма обучения:	очная

г. Санкт-Петербург

2025 г.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по УР

И.С. Голикова

26.11.2025 г.

Иностранный язык

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра гуманитарных и инженерных дисциплин**

Учебный план 54.09.05_26_АКГ.plx
54.09.05 Искусство графики (искусство анимации и компьютерной графики)

Квалификация **Художник-график высшей квалификации. Преподаватель творческих**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **5 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 180 Виды контроля в семестрах:

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 80

контактная работа во время
промежуточной аттестации (ИКР) 0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	1 (1.1)		2 (1.2)		Итого	
	уп	рп	уп	рп		
Неделя	18 3/6		20 1/6			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп	уп	рп
Практические	32	32	32	32	64	64
Итого ауд.	32	32	32	32	64	64
Контактная работа	32	32	32	32	64	64
Сам. работа	76	76	4	4	80	80
Часы на контроль			36	36	36	36
Итого	108	108	72	72	180	180

Программу составил(и):

кандидат филологических наук, Доц., Балаева Светлана Владимировна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по специальности 54.09.05 Искусство графики (по видам) (уровень подготовки кадров высшей квалификации). (приказ Минобрнауки России от 22.03.2016 г. № 272)

составлена на основании учебного плана:

54.09.05 Искусство графики (искусство анимации и компьютерной графики)

утвержденного учёным советом вуза от 26.11.2025 протокол № 3.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от 07.11.2025 г. № 3.

Срок действия программы: 2026-2027 уч.г.

Зав. кафедрой Балаева Светлана Владимировна

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Формирование у ассистентов-стажеров знаний, умений и навыков владения иностранным языком, необходимых для осуществления творческой и педагогической деятельности в иноязычной среде.
-----	--

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.Б
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Для успешного освоения дисциплины "Иностранный язык" обучающемуся необходимо владеть языком так, чтобы он мог понимать основное содержание текстов и разговоров в рамках бытовых и профессиональных тем, а также сам мог участвовать в диалоге или дискуссии
2.1.2	Производственная практика: творческая.
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	В результате освоения дисциплины «Иностранный язык» формирует устойчивые навыки работы с иностранной литературой и научными источниками на иностранном языке, которые могут помочь с изучением иностранного опыта для освоения специальных дисциплин, а также написания научной работы:
2.2.2	Дидактика высшей школы
2.2.3	Производственная практика: педагогическая
2.2.4	Защита реферата
2.2.5	Представление творческо-исполнительской работы (проекта)

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-4: способностью аргументированно отстаивать личную позицию в отношении современных процессов в области искусства и культуры	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать специфическую терминологию и понятийный аппарат, используемый в критике и теории современного искусства</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь формулировать и излагать собственную позицию по отношению к конкретному явлению или проблеме</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть языком профессиональной коммуникации в сфере современного искусства для ведения диалога с экспертами и заинтересованной аудиторией</p>

УК-5: способностью пользоваться иностранным языком как средством профессионального общения	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать специальную терминологию и ключевые понятия профессиональной области на иностранном языке</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь извлекать и интерпретировать необходимую информацию из профессиональных источников на иностранном языке</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыком устного профессионального общения на иностранном языке в пределах изученной тематики</p>

ПК-16: готовностью разрабатывать и реализовывать собственные и совместные с коллегами из образовательных организаций и учреждений культуры просветительские проекты в целях популяризации искусства в широких слоях общества, в том числе, и с использованием возможностей радио, телевидения, информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет")	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)

:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать теоретические основы, методы и современные медиа-форматы проектной деятельности в сфере художественного просвещения</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь разрабатывать концепцию и плана реализации просветительского проекта в кооперации с другими участниками</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыком организации и реализации полного цикла просветительского проекта в команде</p>
---	--

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Лексико-семантические особенности перевода		
1.1	Анализ лексико-семантических особенностей перевода, характерных для иноязычного научного стиля /Пр/	1	10
1.2	Анализ лексико-семантических особенностей перевода, характерных для иноязычного научного стиля /Ср/	1	12
1.3	Структурно-синтаксические и грамматические особенности перевода /Пр/	1	10
1.4	Структурно-синтаксические и грамматические особенности перевода /Ср/	1	22
	Раздел 2. Способы преобразования письменной научной речи в разговорную		
2.1	Способы преобразования письменной научной речи в разговорную /Пр/	1	6
2.2	Способы преобразования письменной научной речи в разговорную /Ср/	1	12
2.3	Преобразование письменной научной речи в разговорную в процессе работы в российских и международных исследовательских коллективах /Пр/	1	6
2.4	Преобразование письменной научной речи в разговорную в процессе работы в российских и международных исследовательских коллективах /Ср/	1	30
	Раздел 3. Практика подготовленного перевода посредством анализа его лексики и грамматики		
3.1	Подготовка перевода, лексико-грамматический анализ переводимого материала с применением новейших информационно-коммуникационных технологий /Пр/	2	10
3.2	Подготовка перевода, лексико-грамматический анализ переводимого материала с применением новейших информационно-коммуникационных технологий /Ср/	2	2
3.3	Трансформация дословного перевода в литературный /Пр/	2	10
	Раздел 4. Поиск синонимической эквивалентности между конструкциями письменного научного стиля и разговорного		
4.1	Аспекты преобразования как: выделение главного и второстепенного /Пр/	2	6
4.2	Сжатие важной информации, присутствующей в письменной речи, до его краткого аналога в устной речи /Пр/	2	6
4.3	Сжатие важной информации, присутствующей в письменной речи, до его краткого аналога в устной речи /Ср/	2	2

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Нестеренко, В. Г.	Английский язык для гуманитарных направлений подготовки: учебное пособие	Саратов: Вузовское образование, 2021	https://www.iprbookshop.ru/107932.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.2	Золотова, М. В., Горшенева, И. А., Артамонова, Л. А., Вихарева, Т. М., Деягина, Л. А., Каминская, Н. В., Мартьянова, Т. В., Золотовой, М. В., Горшеневой, И. А.	Английский язык для гуманитариев: учебник для студентов вузов, обучающихся по гуманитарно-социальным специальностям	Москва: ЮНИТИ-ДАНА, 2017	https://www.iprbookshop.ru/81614.html
Л.1.3	Черницкая Л. А.	Абстрактная живопись в начале XX века: учебно-методическое пособие по английскому языку для художественных вузов по специальностям: "Живопись", "Искусствоведение", "Культурология": учебное пособие	СПб.: Реноме, 2016	
Л.1.4	McCarthy M., Odell F.	English Vocabulary in Use. Elementary.: учебное пособие	Cambridge: University press, 2003	
Л.1.5	Балаева С. В.	Английский язык для аспирантов: хрестоматия для чтения: учебно-методическое пособие для направлений подготовки 50.06.01 искусствоведение, 07.06.01 Архитектура	СПб.: СПГХПА, 2017	
Л.1.6	Брагилевский Д. Ю.	Английские модальные глаголы: учебное пособие для студентов художественных вузов: учебное пособие	СПб.: СПГХПА, 2016	

1. Murphy, R. English Grammar in Use : учебник / R. Murphy. - 3th. ed. - Cambridge : Cambridge University Press, 2007. - 380 р. эл. опт. диск (CD-ROM).

2. Английский язык для гуманитариев : учебник для студентов вузов, обучающихся по гуманитарно-социальным специальностям / М. В. Золотова, И. А. Горшенева, Л. А. Артамонова [и др.] ; под редакцией М. В. Золотовой, И. А. Горшеневой. — Москва : ЮНИТИ-ДАНА, 2017. — 368 с. — ISBN 978-5-238-02465-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/81614.html>

3. Английский язык для аспирантов: хрестоматия для чтения : учеб.-метод. пособие для направлений подготовки 50.06.01 искусствоведение, 07.06.01 Архитектура / СПГХПА. Санкт-Петербургская художественно-промышленная академия ; сост. С. В. Балаева. - Электрон. текстовые дан. - СПб. : СПГХПА, 2017. - 88 с. on-line.

4. Брагилевский Д. Ю. Английские модальные глаголы : ечебное пособие для студентов художественных вузов : учебное пособие / Д. Ю. Брагилевский; ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А. Л. Штиглица». Санкт-Петербург: СПГХПА им. А. Л. Штиглица, 2016. 325 с.

5. Брагилевский, Д. Ю. Основы английской грамматики и перевода: учебное пособие / Д. Ю. Брагилевский; ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А. Л. Штиглица». Санкт-Петербург: СПГХПА, 2021. 648 с

6. Винникова, Т. А. Английский язык в сфере искусства : учебное пособие / Т. А. Винникова, М. А. Федорова, И. Н. Чурилова. — Омск : Омский государственный технический университет, 2022. — 138 с. — ISBN 978-5-8149-3418-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/131187.html>

7. Нестеренко, В. Г. Английский язык для гуманитарных направлений подготовки : учебное пособие / В. Г. Нестеренко. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2026. — 81 с. — ISBN 978-5-4487-0789-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/154187.html>

8. Черницкая, Л. А. Абстрактная живопись в начале XX века: учебно-методическое пособие по английскому языку для художественных вузов по специальностям: "Живопись", "Искусствоведение", "Культурология" = Abstract painting at the beginning of the XXth century : учебное пособие / Л. А. Черницкая. - Электрон. текстовые дан. - СПб. : Реноме, 2016. - 47 с.+on-line : ил.

6.2. Электронные учебные издания и электронные образовательные ресурсы

Э1	Английский язык для гуманитарных направлений подготовки : учебное пособие / сост. В. Г. Нестеренко. Саратов : Вузовское образование, 2021. 81 с.	https://www.iprbookshop.ru/107932.html
----	--	---

6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Другое - указать в приложении со ссылкой
6.3.2.2	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-225	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Методические рекомендации по контактной работе:

РАЗДЕЛ 1. ЛЕКСИКО-СЕМАНТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА

Для успешного освоения техники перевода с английского языка на русский необходимо знакомство с явлением семантической структуры слова, что выступает как комплекс всех его словарных значений. Среди них есть основное или основные значения, по отношению к которым остальные значения возникают путём каких-либо ассоциативных связей с ними. При переводе необходимо уметь выбрать из всех этих значений то, которое наиболее приемлемо для данного контекста.

РАЗДЕЛ 2. СПОСОБЫ ПРЕОБРАЗОВАНИЯ ПИСЬМЕННОЙ НАУЧНОЙ РЕЧИ В РАЗГОВОРНУЮ

Правильный перевод зависит и от умения осуществлять лексико-грамматический анализ переводимого материала, находя в нём то, что наиболее характерно для его лексики и грамматики. Необходимо составить глоссарий с разграничением лексики на терминологическую и общеупотребительную, проанализировав её с точки зрения наличия синонимов, антонимов, интернациональных слов. Для установления при переводе правильного контекстуального значения слова нужно учитывать явление лексической синонимии и синонимической эквивалентности в русском языке. При лексической синонимии разные по своей фонетической и графической форме слова имеют одинаковые или близкие значения, и из синонимов, которые объединяются в ряды на основании их синонимической эквивалентности, необходимо выбрать то слово, которое отвечает смыслу и стилю данного высказывания.

РАЗДЕЛ 3. ПРАКТИКА ПОДГОТОВЛЕННОГО ПЕРЕВОДА ПОСРЕДСТВОМ АНАЛИЗА ЕГО ЛЕКСИКИ И ГРАММАТИКИ

Знание грамматики переводимого материала также необходимо для установления правильного значения слов, так как каждое грамматическое явление включает правила его перевода на русский язык. Так, объектный и субъектный инфинитивные обороты переводятся на русский язык дополнительным придаточным предложением; притяжательный падеж — родительным падежом, а конструкция «цепочка слов» — фразой, где последнее слово или слова в «цепочке слов» выступают как основные, а все те слова, которые им предшествуют, переводятся как определения к ним. Для расширения словарного запаса слов рекомендуется выучивать наизусть наиболее характерные для данного иноязычного материала лексические единицы, контролируя знание их путём прямого и обратного перевода. Кроме того, полезно составлять из них фразы и предложения, ставя их таким образом в определённый речевой контекст.

РАЗДЕЛ 4. ПОИСК СИНОНИМИЧЕСКОЙ ЭКВИВАЛЕНТНОСТИ МЕЖДУ КОНСТРУКЦИЯМИ ПИСЬМЕННОГО НАУЧНОГО СТИЛЯ И РАЗГОВОРНОГО

Трансформация дословного перевода в литературный предполагает выполнение при переводе всех вышеуказанных рекомендаций. С тем, чтобы понять разницу между дословным и литературным переводом, рекомендуется провести их параллель в письменной форме, сделав вначале дословный, а затем литературный перевод. Это особенно полезно делать в случаях труднопереводимых сегментов иноязычного материала.

Выполнение заданий по разговорной практике предполагает соблюдение следующих этапов:

1. Установление по словарю правильного произнесения лексических единиц переводимого материала, согласно их фонетической транскрипции, как и использование для этой цели интернета, где есть функция звукового произнесения английских слов;
2. Чтение данного материала вслух на английском языке несколько раз для закрепления правильного произношения;
3. Выучивание наизусть какого-либо его сегмента, стараясь при этом как можно меньше использовать его письменную форму: в его устном изложении необходимо достичь уровня свободного владения им, что даст возможность использовать входящие в него слова, фразы и словосочетания в собственной речи на английском языке;

При наличии достаточного словарного запаса можно, миновав предыдущий этап, перейти к подготовке пересказа в форме

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по УР

И.С. Голикова

26.11.2025 г.

История и философия искусства, культуры рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Кафедра общественных дисциплин и истории искусств		
Учебный план	54.09.05_26_АКГ.plx 54.09.05 Искусство графики (искусство анимации и компьютерной графики)		
Квалификация	Художник-график высшей квалификации. Преподаватель творческих		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	5 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	180	Виды контроля в семестрах:	
в том числе:			
аудиторные занятия	0		
самостоятельная работа	120		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	3 (2.1)		Итого	
	18			
Неделя	уп	рп	уп	рп
Лекции	8	8	8	8
Практические	16	16	16	16
Итого ауд.	24	24	24	24
Контактная работа	24	24	24	24
Сам. работа	120	120	120	120
Часы на контроль	36	36	36	36
Итого	180	180	180	180

Программу составил(и):

Доц., Элькан Ольга Борисовна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по специальности 54.09.05 Искусство графики (по видам) (уровень подготовки кадров высшей квалификации). (приказ Минобрнауки России от 22.03.2016 г. № 272)

составлена на основании учебного плана:

54.09.05 Искусство графики (искусство анимации и компьютерной графики)

утвержденного учёным советом вуза от 26.11.2025 протокол № 3.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от 10.10.2025 г. № 2.

Срок действия программы: 2026-2027 уч.г.

Зав. кафедрой Панфилов Никита Владимирович

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Цель освоения дисциплины (модуля) "История и философия искусства, культуры" заключается в развитие у ассистентов-стажеров интереса к фундаментальным эстетическим знаниям, стимулирование потребности к философским оценкам художественной деятельности, усвоение специфики искусствоведческого знания и искусствоведческой методологии, ее роли в современном обществе.
-----	--

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.Б
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Ассистент-стажер должен обладать базовыми знаниями по всемирной истории искусства и культуры, полученными в рамках предыдущего образования, а также иметь навыки анализа художественных произведений и текстов
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Освоение дисциплины (модуля) "История и философия искусства, культуры" формирует у ассистента-стажера системное понимание генезиса и развития художественных практик, а также терминологический аппарат для критического анализа.

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-1: готовностью овладевать информацией в области исторических и философских знаний для обогащения содержания своей педагогической и художественно-творческой деятельности

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основные исторические и философские концепции, релевантные для педагогической и художественно-творческой деятельности</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь целенаправленно отбирать интегрировать информацию из области исторических и философских знаний для обогащения содержания педагогической и художественно-творческой деятельности</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыком критического анализа и творческого применения историко-философских знаний в профессиональной деятельности</p>

УК-2: способностью видеть и интерпретировать факты, события, явления сферы профессиональной деятельности в широком историческом и культурном контексте

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основные исторические эпохи, культурные традиции и их влияние на развитие профессиональной сферы деятельности</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь анализировать и интерпретировать явления профессиональной деятельности через призму исторического и культурного контекста</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыком контекстуального анализа профессиональных практик с учетом их исторической обусловленности и культурной специфики</p>

ПК-4: способностью к оценке своего творческого и профессионального уровня по отношению к течениям в современном искусстве и изменяющейся социальной практики, к переоценке накопленного опыта, анализу своих возможностей, умению приобретать новые знания и навыки

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
:	

:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основные течения и тенденции современного искусства, их связь с социальными практиками и критерии профессиональной оценки данной области</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь проводить критический самоанализ творческого и профессионального уровня, выявляя точки роста и актуальные направления для развития в контексте современной художественной практики</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыком рефлексивной практики и построения индивидуальной образовательной траектории для непрерывного профессионального совершенствования в меняющемся художественном контексте</p>
---	---

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. История и философия искусства, культуры		
1.1	1.1. Предмет, основные категории и подходы к пониманию культуры как исторического и социального явления 1.2. Основные теоретические концепции культуры 1.3. Проблема обеспечения целостности, единства, идентичности, самовоспроизводства сверхсложной системы культуры 1.4. История культурологии как научного знания 1.5. Научные школы культурологии /Лек/	3	2
1.2	1.1. Границы и множественность подходов в определении феномена культуры 1.2. Культурная динамика и устойчивость: основные механизмы 1.3. Формирование мировоззренческих и методологических установок в изучении культуры 1.4. Проблемы типологизации, взаимосвязь структуры и функций культуры 1.5. Механизмы взаимодействия культуры и цивилизации /Пр/	3	3
1.3	1.1. Культурология как основание синтеза современных гуманитарных наук 1.2. Современная дискуссия о предметном поле культурологии 1.3. Культура как социальный опыт 1.4. Культура как совокупный духовный опыт 1.5. Культура как знаково-символическая система 1.6. Современная религиозная культурология 1.7. Современные тенденции в формировании отечественной культурологии /Ср/	3	24
1.4	2.1. Концептуальные подходы к истории культуры и искусства 2.2. Синкретизм первобытной культуры, ее формы, функции и этапы развития 2.3. Наглядность и предметность, ритуальность и обрядность, стабильность государства и культуры как основные признаки древнеегипетской культуры 2.4. Синтез дионисийского и аполлонического начала в античной культуре 2.5. Теоцентризм как основное содержание средневековой культуры 2.6. Гуманизм как основное содержание ренессансной культуры 2.7. Переход от религиозного креационизма к естественнонаучной картине мира нового времени 2.8. Вариативность культуры технократического общества 2.9. Историко-культурологические исследования современности /Лек/	3	2
1.5	2.1. Понятие традиционной культуры древнего мира 2.2. Греческий полис как основа греческой культуры 2.3. Христианская церковь как средоточие духовной жизни средневековья 2.4. Культура Древней Руси 2.5. Культура Средневековой Руси 2.6. Культура России Нового времени 2.7. Истоки отечественной культурологической мысли 2.8. Историко-культурологические исследования в современной России 2.9. Создание истоков актуальных художественных практик на рубеже XX-XXI веков /Пр/	3	3

1.6	<p>2.1. Анимизм, тотемизм, фетишизм и магия как ранние формы первобытной духовной культуры</p> <p>2.2. Определяющая роль религии в системе древнеегипетской культуры</p> <p>2.3. Античная концепция «подражания» и зарождение европейской теории художественного творчества</p> <p>2.4. Проблема взаимоотношения светской (городской, замковой, крестьянской) и религиозной (монастырской) культур в едином средневековом социокультурном пространстве</p> <p>2.5. Становление и развитие науки и образования в средневековую эпоху</p> <p>2.6. Вопросы разрыва и преемственности эпохи Возрождения и Средневековья</p> <p>2.7. Гуманистическая концепция мира и человека, её отличие от средневековой, пантеизм и антропоцентризм</p> <p>2.8. Протестантская этика</p> <p>2.9. Унификация образа жизни индустриальной эпохи</p> <p>2.10. Наука как социальный фактор XX века /Ср/</p>	3	24
1.7	<p>3.1. Искусство как феномен в системе культуры</p> <p>3.2. Исторические закономерности развития искусства</p> <p>3.3. История искусствоведения как науки</p> <p>3.4. Научные школы искусствоведения</p> <p>3.5. Творческая личность и творческий процесс в искусстве</p> <p>3.6. Художественно-критический анализ произведений разных видов искусства /Лек/</p>	3	2
1.8	<p>3.1. История понятия искусства</p> <p>3.2. Морфология искусства</p> <p>3.3. Теории происхождения искусства(игровая, трудовая, миметическая и др.)</p> <p>3.4. Иерархия видов искусства и ее историческая подвижность.</p> <p>3.5. Традиции и новаторство в искусстве</p> <p>3.6. Процессы взаимовлияния видов искусства /Пр/</p>	3	3
1.9	<p>3.1. Функции искусства</p> <p>3.2. Коммуникативный аспект искусства</p> <p>3.3. Сущность и природа искусства.</p> <p>3.4. Искусство и культурные практики</p> <p>3.5. Стиль и метод в искусстве</p> <p>3.6. Эволюция статуса художника в культуре</p> <p>3.7. Зритель и потребитель искусства. /Ср/</p>	3	24
1.10	<p>4.1. Искусство первобытного общества</p> <p>4.2. Искусство Древнего мира: Древнего Египта, Месопотамии, античной Греции и Рима.</p> <p>4.3. Искусство Византии и Средних веков</p> <p>4.4. Искусство итальянского и Северного Ренессанса</p> <p>4.5. Русское искусство IX — начала XX в.</p> <p>4.6. Искусство Западной Европы XVII — начала XIX в.</p> <p>4.7. Особенности развития искусства конца XIX–XX веков. /Лек/</p>	3	2
1.11	<p>4.1. Мобильное искусство палеолита.</p> <p>4.2. Архитектура Древнего, Среднего и Нового Царств Древнего Египта.</p> <p>4.3. Миф — основа развития и искусства Древней Греции</p> <p>4.4. Искусство времен Римской империи.</p> <p>4.5. Византия как пример имперского стиля.</p> <p>4.6. Искусство западноевропейского Средневековья как художественная картина мира.</p> <p>4.7. Творчество художников Раннего, Высокого и Позднего Возрождения.</p> <p>4.8. Эволюция древнерусского зодчества (X–XVII вв.) .</p> <p>4.9. Древнерусская живопись XII–XVII вв.</p> <p>4.10. Художественные тенденции в русской культуре XVIII — начала XX в.</p> <p>4.11. Русское искусство XVIII в.: барокко, классицизм, рококо, ампир.</p> <p>4.12. Основные этапы развития искусства классического типа.</p> <p>4.13. Импрессионизм как художественное явление второй половины XIX в.</p> <p>4.14. Искусство эпох модерна и постмодернизма. /Пр/</p>	3	4

1.12	4.1. Архитектура пирамид и храмов – отражение идеи Вечной жизни в культуре Древнего Египта. 4.2. Отличительная черта месопотамского стиля в культовых и общественных сооружениях . 4.3. Эволюция греческой скульптурной пластики 4.4. Семь древнейших чудес света. 4.5. Восточно-христианское мировосприятие в архитектуре византийского храма. 4.6. Готический собор – синтез искусств (архитектура, скульптура, витражи, музыка). 4.7. Мировоззренческие основы культуры Ренессанса 4.8. Творчество Леонардо да Винчи, Рафаэля Микеланджело. 4.9. Христианский храм – подобие христианского мироустройства. 4.10. Образы и сюжеты древнерусской живописи. 4.11. Классицизм в русской архитектуре вт.п. XVIII в. – н. XIX в. 4.12. Пути развития русской живописи рубежа XIX–XX вв. 4.13. Основные тенденции развития современного искусства. /Ср/	3	24
1.13	5.1. Социальная сущность архитектуры, типы архитектурных конструкций. 5.2. Пути развития европейской архитектурной традиции. 5.3. Объемно-пространственные характеристики скульптурных произведений 5.4. Живописные техники, виды живописи как отражение функции произведения. 5.5. Готика как основа европейской идентичности и модель синтеза искусств. 5.6. Барокко как художественное явление. 5.7. Взаимодействие тенденций барокко и реализма в живописи 5.8. Классицизм как исторический художественный стиль Нового времени 5.9. Романтизм в европейском искусстве 5.10. Импрессионизм в живописи и скульптуре XX в. /Пр/	3	3
1.14	5.1. Классификация искусства 5.2. Виды и жанры искусства 5.3. Архитектура как функциональное искусство 5.4. Скульптура как вид искусства. 5.5. Изобразительное искусство. 5.6. Декоративно-прикладное искусство 5.7. Музыка как вид искусства 5.8. Типы организации пространства в архитектуре. 5.9. Абстрактность, материальность и другие свойства архитектуры. 5.10. Особенности русского ампира в архитектуре и скульптуре. 5.11. Скульптура как элемент архитектурного декора. 5.12. Современная скульптура как элемент городской среды. 5.13. Скульптура как элемент архитектурного декора. 5.14. Современная скульптура как элемент городской среды. 5.15. Рисунок как основа изобразительного искусства. 5.16. Графика как вид искусства. 5.17. Пространство пейзажного натурализма. 5.18. Живопись и проблема репрезентации станковой картины как формы европейской идентичности. 5.19. Пейзажная живопись в России середины XIX в. 5.20. Эволюция исторического жанра в русском искусстве середины XVIII — XIX в. 5.21. Особенности стиля рококо. 5.22. Развитие эстетики барокко. 5.23. Эстетика классицизма и ее проявление в архитектуре и живописи. 5.24. Искусство декаданса. 5.25. Европейский авангард. 5.26. Русский авангард. 5.27. Основные течения постмодерна. /Ср/	3	24

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Алпатов М. В.	Этюды по всеобщей истории искусств. Западноевропейское искусство. Русское и советское искусство: к изучению дисциплины	М.: Советский художник, 1979	

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.2	Борев, Ю. Б.	Художественная культура XX века (теоретическая история): учебник для студентов вузов	Москва: ЮНИТИ-ДАНА, 2017	https://www.iprbookshop.ru/81716.html
Л.1.3	Хренов, Н. А.	Искусство в исторической динамике культуры	Москва: Согласие, 2015	https://www.iprbookshop.ru/43928.html
Л.1.4	Винкельман И. И.	История искусства древности. Малые сочинения: сборник научных трудов	СПб.: Алетейя, 2000	
Л.1.5	Виппер Б. Р.	Введение в историческое изучение искусства: научное издание	М.: В. Шевчук, 2004	

1. Алленов, М. М. Русское искусство X - нач. XX в. : к изучению дисциплины / М. М. Алленов, О. С. Евангулова, Л. И. Лифшиц. - М. : Искусство, 1989. - 479 с. : ил.
2. Андреева, Е. Ю. Постмодернизм: Искусство второй половины XX- начала XXI века. : научное издание / Е. Ю. Андреева. - СПб. : Азбука-классика, 2007. - 488 с. : ил.
3. Борев, Ю. Б. Художественная культура XX века : (теоретическая история) : учебник для студентов вузов / Ю. Б. Борев. Москва : ЮНИТИ-ДАНА, 2015. 495 с. // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : сайт. URL: <https://www.iprbookshop.ru/81716.html>
4. Визуальные искусства в современном художественном и информационном пространстве : сборник научных статей / [Т. В. Агеева, А. Г. Алексеев, Л. И. Балаганская и др.]. Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2016. 308 с. // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : сайт. URL: <https://www.iprbookshop.ru/55755.html>
5. Виппер, Б. Р. Введение в историческое изучение искусства : научное издание / Б. Р. Виппер. - М. : В. Шевчук, 2004. - 368 с.
6. История искусства зарубежных стран. Первобытное общество. древний Восток. Античность : учебник / Институт им. И. Е. Репина, Академия Художеств СССР ; ред.: М. В. Доброклонский, А. П. Чубова. - 4-е изд., переработ. и доп. - М. : Изобразительное искусство, 1980. - 384 с. : ил.
7. История искусства зарубежных стран XVII–XVIII веков : Учебник для студентов высших учебных заведений / [А. Г. Федоров и др.]; под редакцией В. И. Раздольской; Российская академия художеств, СПГАИЖСА им. И. Е. Репина. [изд. 3-е, перераб.]. Москва : В. Шевчук, 2009. 498 с.
8. История искусства зарубежных стран: Средние века и Возрождение : учебник / ред. Ц. Г. Нессельштраус. - 3-е изд., перераб. и доп. - М. : Сварог и К, 2003. - 672 с. : ил.
9. Маньковская, Н. Б. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации / Н. Б. Маньковская, В. В. Бычков. Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С. А. Герасимова (ВГИК), 2011. 208 с. // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : сайт. URL: <https://www.iprbookshop.ru/30638.html>
10. Моран, А. де. История декоративно-прикладного искусства : От древнейших времен до наших дней : с приложением статьи Жеральда Гассио-Талабо о дизайне / А. де Моран; перевод с фр. Москва : В. Шевчук, 2012. 643 с.
11. Никитина, И. П. Философия искусства : учебник для вузов / И. П. Никитина. - 3-е изд. - Москва : Юрайт, 2023. - 474, [1] с.
12. Хренов, Н. А. Искусство в исторической динамике культуры / Н. А. Хренов. Москва : Согласие, 2015. 752 с. // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART. URL: <https://www.iprbookshop.ru/43928.html>

6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Лаборатория Касперского
6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем	
6.3.2.1	Другое - указать в приложении со ссылкой
6.3.2.2	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL: http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108
6.3.2.3	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-420	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Лекционные и практические занятия должны давать систематизированные основы научных знаний по дисциплине, раскрывать состояние и перспективы развития соответствующей области науки, концентрировать внимание обучающихся

на наиболее сложных, узловых вопросах, стимулировать их активную познавательную деятельность и способствовать формированию творческого мышления.

Прослушивание лекционного курса аспирантами предполагает, во-первых, ориентацию на новейший материал, относящийся к каждой конкретной теме. Во-вторых, получение исходной основы самостоятельного изучения того, что и относится к теме, но в лекции не рассматривается, и что, естественно лектором оговаривается. Проведение практических занятий (лекция-беседа) представляет собой диалог преподавателя с обучающимися. Лекция с эвристическими элементами позволяет обучающимся, опираясь на имеющиеся знания, вести вместе с преподавателем поиск решения по какой-либо проблеме, обсуждаемой на лекции. Лекция с элементами обратной связи предусматривает участие аспирантов в обсуждении материала посредством ответов на поставленные преподавателем вопросы.

Сконцентрируем внимание на основных положениях, относящихся к подготовке, проведению и усвоению обучающимися материала дисциплины (модуля) «Теория и история культуры, искусства».

1. Преподаватель должен до проведения лекционных занятий четко знать источниковедческую базу и литературу по излагаемой теме.

2. Лекционные занятия состоят из следующих элементов:

— организационный: в него входят приветствие, проверка готовности обучающихся к занятиям, выявление отсутствующих, сообщение плана занятия;

— основной: в нем излагается лекционный материал в целом;

— заключительный: подводятся итоги лекции, дается задание к следующему занятию.

3. При проведении первого лекционного занятия преподавателю рекомендуется:

— представиться аудитории и дать краткую информацию о себе;

— назвать преподаваемую дисциплину и показать ее место в системе других дисциплин, т.е. раскрыть структурно-логическую схему подготовки аспиранта и указать ее связь с другими дисциплинами;

— ознакомить кратко с учебной программой дисциплины и тематикой;

— разъяснить формы контроля знаний обучающихся (кандидатский экзамен);

4. Лекция — это содержательная и организационная единица образовательного процесса, поэтому она должна быть логически выстроенной, иметь заверченный характер. Лекционный материал должен отражать современный уровень научной теории. Преподаватель раскрывает проблемность излагаемого материала, указывает на различные точки зрения ученых и практиков. Особенность гуманитарных дисциплин предполагает наличие ссылок на наиболее репрезентативные источники и литературу.

Каждая последующая лекция должна начинаться с напоминания того материала, который излагался на предыдущей лекции, — таким образом прослеживается преемственность учебного материала. Преподаватель может в конце занятий оставить время для ответов на вопросы обучающихся или предоставить возможность им задавать вопросы по ходу лекции. В конце лекции, как правило, подводятся итоги и определяется задание для самостоятельной работы.

В ходе подготовки к сдаче кандидатского минимума по теории и истории культуры, искусства ознакомить со структурой экзамена, основными требованиями к ответу на экзамене, содержанием программы, рекомендованной литературой, примерным списком вопросов, выносимых на экзамен, а также предложить рекомендации по подготовке к практическим занятиям по программе курса.

Методические рекомендации по работе с литературой. Обращение к учебной и научной литературе необходимо, как минимум трижды: перед лекцией, после лекции и перед экзаменом. О причине этого специально речь идет ниже. При первом и втором обращении необходимо делать конспекты — такие, которые сразу позволили бы воспроизвести в памяти прочитанный материал. Если конспектирование было квалифицированным, то непосредственно перед экзаменом достаточно воспользоваться имеющимися конспектами. Это значительно экономит время и придает направленность предэкзаменационной подготовки.

К учебной литературе целесообразно обращаться после того, как научная литература освоена, и содержание определенной темы представляется относительно конкретно. Это обращение позволит сделать следующее:

— упорядочить освоенный материал, придав ему в своем информационном запасе такую выраженность, которая позволит без особых затруднений выразить его на экзамене;

— найти ответы на вопросы, вставшие при обращении к научной литературе;

— представить более или менее полно содержание своих ответов на вопросы экзаменационного билета — содержание, вытекающее из единства между соответствующим разделом рабочей программы, с одной стороны, и соответствующими разделами литературных источников, как научных, так и учебных, с другой;

— наметить положения, подлежащие обязательному раскрытию, и положения, которые следует раскрывать, если того потребуют экзаменаторы. Ведь любой опытный экзаменуемый, — а сдающий кандидатский экзамен именно таким является, — должен знать, что об экзаменационном ответе судят не только потому, что было сказано, но и потому, что сказано не было, хотя не явно стояло за сказанным.

Методические рекомендации по подготовке к кандидатскому экзамену. Формой итоговой аттестации является кандидатский экзамен, который проводится в формате устного собеседования и состоит из двух частей. В первой части экзамен проходит в форме устного ответа на экзаменационный билет, который содержит два вопроса, не связанных с областью его научной специализации. Вопросы сформулированы в самой общей форме в соответствии с разделами содержания программы. Аспиранту отводится достаточное время для подготовки ответа в письменной форме, которым он может пользоваться в процессе устного ответа. Аспиранту следует продумать структуру излагаемого материала, ориентируясь на последовательное изложение от общих положений, дающих представление об эпохе и сути культурного феномена / художественного явления, к более частным сведениям. Вопросы хронологии следует отнести к началу ответа на вопрос. Терминологические вопросы необходимо четко формулировать применительно к каждой конкретной теме. Логика ответа выстраивается от теоретических аспектов — к прикладным. Ответ на вопрос завершается выводами, в которых желательно ясно и лаконично дать оценку культурного / художественного явления, подчеркнуть его важность и новизну по сравнению с предыдущим этапом и значимость для последующего развития. После окончания выступления аспиранту

могут быть заданы вопросы по существу изложенного материала. Во второй части экзамена аспирант представляет свое диссертационное исследование и отвечает на вопросы, с ним связанные. Эти вопросы могут включать уточнение формулировки темы, научной значимости и новизны, собранную и проработанную исследовательскую базу, характер изучаемых материалов, историографию по теме, апробацию, степень готовности. Вопросы могут быть как узкого специального характера применительно к заявленной теме, так и более широкого, касающегося как проблематики диссертации, так и контекста художественной эпохи, с ней связанной. Важной составляющей ответа на экзамене является связность и логическая стройность повествования, правильная речь, уместное использование научных терминов.

Программу составил(и):

Доцент, Балаева Светлана Владимировна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по специальности 54.09.05 Искусство графики (по видам) (уровень подготовки кадров высшей квалификации). (приказ Минобрнауки России от 22.03.2016 г. № 272)

составлена на основании учебного плана:

54.09.05 Искусство графики (искусство анимации и компьютерной графики)

утвержденного учёным советом вуза от 26.11.2025 протокол № 3.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от 07.11.2025 г. № 3.

Срок действия программы: 2026-2027 уч.г.

Зав. кафедрой Балаева Светлана Владимировна

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Формирование у аспирантов знаний, умений и навыков представления об изменениях подходов к процессу обучения, закономерностях и ведущих характеристиках формирования личности обучающихся.
1.2	Формирование у аспирантов знаний, умений и навыков представления об основных коммуникативно-стилистических особенностях научного стиля речи.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.Б
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Перед освоением дисциплины "Дидактика высшей школы" обучающемуся необходимо иметь представление о преподавательской деятельности и иметь глубокие познания в своей предметной области
2.1.2	Нормативно-правовые основы высшего образования
2.1.3	Методика преподавания творческих дисциплин в высшей школе
2.1.4	Методика и практика научного исследования
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	В результате освоения дисциплины «Дидактика высшей школы» формируется базовый понятийный аппарат и умения проектирования образовательного процесса, необходимые для успешного освоения специальных дисциплин с точки зрения методики их преподавания, а также для успешного прохождения педагогической практики.
2.2.2	Производственная практика: педагогическая
2.2.3	Защита реферата
2.2.4	Представление творческо-исполнительской работы (проекта)

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-4: способностью аргументированно отстаивать личную позицию в отношении современных процессов в области искусства и культуры	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать ключевые имена, произведения и концепции в современном искусстве</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь формулировать и обосновывать личную позицию, используя релевантные примеры из искусства и теоретические концепции</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыком ведения дискуссии: способность аргументированно защищать свою позицию и корректно парировать контраргументы</p>
ПК-6: готовностью демонстрировать владение основными формами, средствами и методами педагогической деятельности в области художественного образования	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать систему дидактических средств, включая традиционные и современные</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь создавать мотивирующую образовательную среду и управлять групповой динамикой в творческом коллективе</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть методикой конструктивной критики, позволяющей оценить работу и направить ученика на ее улучшение, не подавляя творческую инициативу</p>
ПК-13: готовностью содействовать формированию образовательного и культурно-просветительского пространства, вмещающего в себя все многообразие современных достижений национальной художественной практики и культуры	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)

:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать формы и технологии взаимодействия с различными аудиториями в рамках культурно-просветительской деятельности</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь разрабатывать сценарии и контент мероприятий, раскрывающих многообразие современной национальной художественной практики</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками использования современных медиа- и цифровых технологий для расширения и популяризации культурно-образовательного пространства</p>
---	---

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Образование как глобальный объект педагогики и психологии		
1.1	1.1. Цели и задачи образования. Функции современного профессионального образования. Требования к современному педагогу высшей школы. /Лек/	1	2
1.2	1.2. Биопсихосоциальные основы развития личности в контексте учебного процесса и образования. Педагогические категории, обеспечивающие функционирование педагогического процесса. Личностно-ориентированные парадигмы в образовании. /Лек/	1	2
1.3	2.1. Классификация методов обучения. Виды учебной деятельности преподавателя в вузе: лекции, семинары, практические и лабораторные занятия. /Лек/	1	1
1.4	2.2. Педагогические мастерские. Технология развития критического мышления методом чтения и письма. /Пр/	1	2
1.5	3.1. Систематика учебных и воспитательных задач. Особенности системного подхода в образовательных системах. Технология проблемного обучения. /Пр/	1	2
1.6	4.1. Психология студенчества. Профессиональная социализация личности. Психология учебных и социальных групп. Педагогический коллектив. /Лек/	1	2
1.7	4.2. Самообразование как средство повышения эффективности профессиональной деятельности педагога. /Пр/	1	2
1.8	5.1. Виды и компоненты общения. Стили педагогического общения. Самопрезентация преподавателя. /Лек/	1	1
1.9	5.2. Управление познавательной деятельностью и ее проявление на учебном занятии. Организация преподавателем обратной связи. /Пр/	1	2
1.10	Выполнение контрольного задания — подготовка интервью и написание научного эссе. /Ср/	1	20
	Раздел 2. Дидактика высшей школы		
2.1	6.1. Научный стиль: специфические языковые средства. Синтаксические особенности научного стиля. Стиль и жанры академических текстов. Основные признаки научного стиля. /Пр/	2	2
2.2	7.1. Оформление письменной работы. Правила цитирования. Прямое и косвенное цитирование. Варианты оформления сносок. Исследовательская работа: введение, заключение, основная часть, библиография. /Пр/	2	2
2.3	7.2. Терминоведение и термины. Введение термина в научный текст. /Пр/	2	2
2.4	8.1. Основные принципы и приемы аргументации. Ведение научной дискуссии /Пр/	2	2
2.5	8.2. Научные конференции, школы, семинары. /Пр/	2	2
2.6	9.1. Речевые средства оформления разных частей презентации. Логические переходы. Основы русской орфоэпии. /Пр/	2	2
2.7	9.2. Устное выступление. /Пр/	2	4
2.8	Выполнение контрольного задания — написание аннотации, рецензии на монографию, научной статьи. /Ср/	2	38

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)				
6.1. Рекомендуемая литература				
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Будильцева, М. Б., Варламова, И. Ю., Пугачёв, И. А.	Основы риторики и коммуникации. Нормативный и коммуникативный аспекты современной риторики: учебное пособие	Москва: Российский университет дружбы народов, 2013	https://www.iprbookshop.ru/22232.html
Л.1.2	Голуб, О. Ю., Тихонова, С. В.	Теория коммуникации: учебник	Москва: Дашков и К, Ай Пи Эр Медиа, 2016	https://www.iprbookshop.ru/57124.html
Л.1.3	Дзялошинский, И. М.	Коммуникация и коммуникативная культура: учебное пособие	Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2022	https://www.iprbookshop.ru/115017.html
Л.1.4	Кузнецов, И. Н.	Риторика, или Ораторское искусство: учебное пособие для студентов вузов	Москва: ЮНИТИ-ДАНА, 2017	https://www.iprbookshop.ru/81843.html
Л.1.5	Пахальян, В. Э.	Практическая психология в сфере образования: методология и технология: учебное пособие	Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2022	https://www.iprbookshop.ru/122077.html
Л.1.6	Самойлов, В. Д.	Педагогика и психология высшей школы. Андрогогическая парадигма: учебник для студентов вузов	Москва: ЮНИТИ-ДАНА, 2017	https://www.iprbookshop.ru/81528.html
Л.1.7	Арсланов В. Г.	Западное искусствознание XX века: монография	М.: Академический проект, 2005	
Л.1.8	Быковская, Г. А., Баранов, Д. А., Черных, В. Д., Шмырева, О. И.	Основы формирования личности (социология, правоведение, психология, культурология): учебное пособие	Воронеж: Воронежский государственный инженерных технологий, 2023	https://www.iprbookshop.ru/137494.html

1. Арсланов, В. Г. Западное искусствознание XX века : монография / В. Г. Арсланов. Москва: Академический проект; Традиция, 2005.- 864 с.
2. Будильцева, М. Б. Основы риторики и коммуникации. Нормативный и коммуникативный аспекты современной риторики : учебное пособие / М. Б. Будильцева, И. Ю. Варламова, И. А. Пугачёв. Москва: Российский университет дружбы народов, 2013. -118 с. Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : сайт. URL: <https://www.iprbookshop.ru/22232.html>
3. Вербицкая, Л. А. Давайте говорить правильно. Пособие по русскому языку : учебное пособие / Л. А. Вербицкая. - 4-е изд., испр. - М. : Высшая школа, 2008. - 264 с.
4. Голуб, О. Ю. Теория коммуникации : учебник / О. Ю. Голуб, С. В. Тихонова. Москва: Дашков и К, Ай Пи Эр Медиа, 2016.- 338 с. Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : сайт. URL: <https://www.iprbookshop.ru/57124.html>
5. Дзялошинский, И. М. Коммуникация и коммуникативная культура : учебное пособие / И. М. Дзялошинский. Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2022.- 606 с. Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : сайт. URL: <https://www.iprbookshop.ru/115017.html>
6. Зверева, Е. Н. Русский язык и культура речи в профессиональной коммуникации : учебное пособие / Е. Н. Зверева, С. С. Хромов. Москва: Евразийский открытый институт, 2012.- 432 с. Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : сайт. URL: <https://www.iprbookshop.ru/14648.html>
7. Ищенко, Т. Н. Методологические основы психологии : учебное пособие / Т. Н. Ищенко. Красноярск: Сибирский государственный университет науки и технологий имени академика М. Ф. Решетнева, 2021. -128 с. Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : сайт. <https://www.iprbookshop.ru/116640.html>
8. Козлов, В. В. Психология творчества. Свет, сумерки и темная ночь души : монография / В. В. Козлов. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2026. — 72 с. — ISBN 978-5-4497-4905-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/155396.html>
9. Кузнецов, И. Н. Риторика, или Ораторское искусство : учебное пособие для студентов вузов / И. Н. Кузнецов. М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2017.- 431 с. Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : сайт. URL: <https://www.iprbookshop.ru/81843.html>
10. Любарт, Т. Психология креативности / [авт. Т. Любарт, К. Муширу, С Торджман., Ф. Зенасни]; пер. Д. В. Люсин. 2-е изд. Москва: Когито-Центр, 2019. 216 с. Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : сайт. URL: <https://www.iprbookshop.ru/88291.html>
11. Пахальян, В. Э. Практическая психология в сфере образования : Методология и технология: учебное пособие / В. Э. Пахальян. Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2022. -331 с. Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : сайт. URL: <https://www.iprbookshop.ru/122077.html>
12. Самойлов, В. Д. Педагогика и психология высшей школы: учебник / В. Д. Самойлов. М., Вологда: Инфра-Инженерия, 2021. 248 с. Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : сайт. URL: <https://www.iprbookshop.ru/114950.html>
13. Солганик, Г. Я. Основы лингвистики речи : учебное пособие / Г. Я. Солганик. М.: Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова, 2010.- 128 с. Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : сайт. URL: <https://www.iprbookshop.ru/13186.html>

6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

6.3.1.1 Microsoft Office

6.3.1.2 Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1 Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iprbookshop.ru>

6.3.2.2 Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU [Электронный ресурс]: URL: <https://elibrary.ru/>

6.3.2.3 Другое - указать в приложении со ссылкой

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-225	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Основу теоретического обучения аспирантов по дисциплине составляют лекции, дающие систематизированные знания обучающимся о наиболее сложных и актуальных проблемах дидактики высшей школы. На лекциях особое внимание уделяется не только усвоению обучающимися изучаемых вопросов, но и стимулированию их активной познавательной деятельности, творческого мышления, развитию научного мировоззрения, профессионально значимых качеств. Практические занятия ведутся в лекционном формате интерактивного характера, то есть в виде лекции-дискуссии. На занятиях обучающиеся должны вести конспект, а также, дополнительно к аудиторным занятиям, углублять полученные знания, изучая рекомендуемую литературу. Обучающимся следует посещать все занятия, выполнять задания по дисциплине, стараться сразу же задавать вопросы в случаях, когда материал не полностью понятен.

РАЗДЕЛ 1. ОБРАЗОВАНИЕ КАК ГЛОБАЛЬНЫЙ ОБЪЕКТ ПЕДАГОГИКИ И ПСИХОЛОГИИ

РАЗДЕЛ 2. ДВУХСТОРОННЕЕ ЕДИНСТВО ОБУЧЕНИЯ-УЧЕНИЯ В ОБРАЗОВАНИИ. ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ КОНЦЕПЦИИ УЧЕНИЯ. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
РАЗДЕЛ 3. ВОСПИТАНИЕ КАК ПРОЦЕСС ИНТЕРИОРИЗАЦИИ ЛИЧНОСТЬЮ ОБЩЕЧЕЛОВЕЧЕСКИХ ЦЕННОСТЕЙ
РАЗДЕЛ 4. ПЕДАГОГ И ОБУЧАЮЩИЙСЯ КАК СУБЪЕКТЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
РАЗДЕЛ 5. ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ СУБЪЕКТОВ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ. ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ОБЩЕНИЕ КАК ФОРМА ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

ПОДГОТОВКА ИНТЕРВЬЮ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ ОДНОЙ ИЗ ТВОРЧЕСКИХ КАФЕДР АКАДЕМИИ

Для того, чтобы взять интервью нужно определиться с целью беседы.

Основные задачи интервью с педагогом таковы:

1. Написать портрет героя. Этот портрет может быть обобщенным или глубоким и конкретным. Нужно определиться, что важнее для конкретного интервью — личность педагога или его опыт. Нужно определить с поводом интервью: можно выбрать какое-то конкретное событие или поговорить в общем о педагогической деятельности.
2. Необходимо определиться с форматом. Их может быть два: «вопрос-ответ» или «монолог». Формат «вопрос — ответ» подойдет, если есть список точных вопросов и у вас может получиться дискуссия. Формат «монолог» подойдет, если в окончательном варианте, речь спикера будет оформлена в сплошной текст. Такой формат подойдет для творческих биографий и экспертных текстов.

Подготовительная работа. Необходимо по возможности узнать как можно больше о герое интервью, понимать основные термины, выделить важные процессы. Стоит узнать (если возможно), что происходило в этой области в последнее время. Стоит поискать информацию о педагоге в открытых источниках, информационных ресурсы. Если информации о герое интервью мало или ее нет, то нужно определиться для себя, какие вопросы наиболее важны, каким может быть ход беседы и к какому вопросу стоит выделить. Далее необходимо составить список вопросов. Их следует выстроить так, чтобы они раскрывали тему и вели туда, куда нужно. Вопросы должны идти в логической последовательности, чтобы разговор плавно перетекал от одной проблемы к другой. Следовать этому порядку в процессе разговора не обязательно, но сама эта подготовка нужна. Вопросы нужно прописать четко и последовательно. Лучше формулировать открытые вопросы («как?», «кто?», «когда?», «зачем?»). Если задан закрытый вопрос (с ответом «да» или «нет»), то стоит спросить «почему?». Организация. Об интервью нужно обязательно договориться заранее, следует также спросить, нужно ли отправить вопросы заранее. Некоторые спикеры могут захотеть подумать над ними до интервью. Возможен формат письменного интервью, но его стоит избегать. Многие ответы можно получить только в формате непосредственного общения. Беседу следует начинать с общих вопросов. Будьте пунктуальны. Не опаздывайте, согласуйте заранее время и продолжительность интервью. Следите за временем. Будьте вежливы. После интервью, когда письменный текст будет подготовлен, покажите его спикеру для согласования.

НАПИСАНИЕ НАУЧНОГО ЭССЕ

Эссе пишется на основе выполненного первого контрольного задания (интервью). Задача эссе: проанализировать интервью с преподавателем, описать основные трудности, с которыми сталкивается преподаватель в ходе педагогической деятельности, предложить пути устранения этих трудностей, решения основных педагогических проблем.

Научное эссе — это самостоятельная письменная работа, содержащая субъективные соображения автора по теме в целом и/или по ее отдельным аспектам и вопросам.

Эссе должно:

- содержать описание рассматриваемой проблемы;
- включать самостоятельно проведенный анализ этой проблемы, подходов к ее решению и их оценки;
- содержать выводы, обобщающие авторскую позицию по выделенной проблеме;

Особенность научного эссе состоит в четко сформированной авторской позиции по обсуждаемому вопросу. Автору эссе необходимо сформулировать собственное мнение по проблеме.

Эссе должно быть озаглавлено. Заглавие должно отражать суть проблемы.

Предлагаемая структура эссе:

1. Введение — суть проблемы. Можно ответить на следующие вопросы: Почему это важно и кому это нужно? Когда появилась проблема, какие ее решения уже предложены, кем? Каковы достоинства и недостатки предложенных решений?
2. Основная часть — теоретические основы выбранной проблемы и изложение основного вопроса, основное смысловое содержание эссе. Можно ответить на следующие вопросы: Каково современное состояние дел в этой области? В чем основное противоречие, которое лежит в основе проблемы?
3. Заключение — обобщение и выводы по теме.

РАЗДЕЛ 6. ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ СТИЛИСТИКА. ОСОБЕННОСТИ НАУЧНОГО ДИСКУРСА

Для того, чтобы освоить данный функциональный стиль, необходимо усвоить и научиться выявлять в конкретных текстах его характерные черты и языковые признаки.

К основным чертам научного стиля принято относить:

- логичность изложения (все части текста жёстко связаны по смыслу и располагаются строго последовательно; выводы вытекают из фактов, излагаемых в тексте);
- точность (тщательный подбор слов, использование слов в их прямом значении, широкое употребление терминов и специальной лексики);
- отвлечённость и обобщённость (использование абстрактных понятий, слов с отвлечённым значением);
- объективность (требование количественных и качественных характеристик, объективных и достоверных).

В научном стиле речи можно выделить несколько подстилей, или разновидностей:

1. Собственно научный (диссертации, монографии, статьи научных журналов, инструкции, ГОСТы, энциклопедии);
2. Научно-популярный (научные статьи в газетах, научно-популярных журналах, научно-популярные книги,

публичные выступления по радио, телевидению на научные темы, выступления учёных, специалистов перед массовой аудиторией);

3. Научно-учебный (учебная литература по разным дисциплинам для разных типов учебных заведений, справочники, пособия).

Наиболее общими особенностями лексики научного стиля являются:

- употребление слов в их прямом значении;
- отсутствие образных средств (эпитетов, метафор, художественных сравнений, поэтических символов, гипербол);
- широкое использование абстрактной лексики и терминов.

К морфологическим особенностям научного стиля относится то, что в научном тексте практически не используются глаголы 1 и 2 лица единственного числа. Глаголы в настоящем времени с «вневременным» значением очень близки к отглагольным существительным: перематывает — перемотка. В научном тексте встречается мало прилагательных, причём многие из них употребляются в составе терминов, имеют точное, узкоспециальное значение.

К синтаксическим особенностям научного стиля относятся:

- особые обороты;
- использование слова далее в функции вводного слова: Далее. Это явление хорошо изучено...;
- использование слов «данный», «известный», «соответствующий» в качестве средства связи;
- использование цепочки родительных падежей.

В научной речи больше, чем в других стилях, употребляются сложные предложения, особенно сложноподчинённые.

РАЗДЕЛ 7. ОФОРМЛЕНИЕ ПИСЬМЕННОЙ РАБОТЫ

Все научные статьи подготавливаются в соответствии с определенными нормами. Редакции научных изданий обязательно представляют на своем веб-сайте образец оформления. Однако существуют общие нормы, которые необходимо учитывать для всех письменных документов (статьи, рецензии и др.).

Общие требования:

- минимальный объём для научной статьи — 0,5 а. л., максимальный — 1 а. л. 1 а. л. (авторский лист) = 40 тысяч печатных знаков.
- формат А4;
- поля 2,5 см со всех сторон;
- шрифт Times New Roman 12–14; межстрочный интервал 1,5; абзацный отступ 1–1,25 см; выравнивание по ширине;
- ориентация книжная, без переносов; желательно без постраничных сносок.

Обязательные структурные элементы:

- индекс УДК располагается в левом верхнем углу первой страницы¹.
- краткая аннотация статьи на русском языке (курсивом), рекомендуемый средний объём аннотации 100 слов, размещается по центру первой страницы;
- ключевые слова и фразы (5–7), размещаются под аннотацией;
- перевод аннотации и ключевых слов на английский язык;
- фамилия, имя, отчество автора, полное название вуза, e-mail по левому краю вверху первой страницы, ниже то же самое на английском языке;
- название статьи по центру без отступа прописными буквами, строкой ниже перевод названия на английский язык;
- текст статьи; список литературы.

Ссылки в тексте оформляются так — [1, с. 195], [3, с. 20; 7, с. 68], [4], [8, д. 143, л. 8]; фамилии и инициалы цитируемых авторов пишутся раздельно — М. В. Ломоносов (в статье), Петров С. Н. (в списке литературы). Список литературы, оформленный согласно действующему ГОСТ, приводится в алфавитном порядке в конце статьи в виде нумерованного списка.

Рисунки и таблицы, располагающиеся по тексту статьи, должны быть также выполнены отдельно в формате .tif или .jpeg, иметь единую нумерацию и прилагаться к электронному варианту статьи.

РАЗДЕЛ 8. ВЕДЕНИЕ НАУЧНОЙ ДИСКУССИИ

Научная дискуссия — это «соствязание умов», требующее особой культуры и знания основных правил. Неумение выслушать оппонента, понять его позицию, нетерпимость к чужому мнению, несоблюдение таких норм, как тактичность и корректность — признаки низкой культуры дискуссии, точнее — ее отсутствия. А это приводит к бесплодности споров, тупиковым и конфликтным ситуациям.

Основные условия ведения дискуссии:

1. Определить предмет спора и цель дискуссии; знать, чего хотите добиться.
2. Четко сформулировать положения, которые собираетесь отстаивать.
3. Заранее определить основные понятия, чтобы не было разночтений.
4. Отказаться от мысли, что вам поверят на слово; продумать все аргументы и факты, которые вы приведете оппоненту;

Найти правильное решение обсуждаемого вопроса можно лишь с соблюдением этических норм общения, а именно:

- уважительно относиться к чужому мнению, даже если оно на первый взгляд абсурдно;
- стремиться понять чужое мнение, для чего следует запастись терпением, мобилизовать свое внимание, чтобы выслушать оппонента;
- придерживаться одного предмета спора;
- избегать моментов, приводящих к возникновению конфликтов; искать точки сближения, чтобы выработать общее решение;
- не переходить на личности, избегать запелляционных выражений типа «глупости говорите», «это ерунда» и т.п.; ирония и сарказм допустимы, но без оскорблений и унижения оппонента;

- стремиться к убедительной и добросовестной интерпретации фактов;
 - уметь признавать свою неправоту, не злорадствовать, если оппонент потерпел в споре поражение, благородно отнестись к проигравшей стороне, дать ей возможность спасти свою научную репутацию, отметив положительные моменты в позиции оппонента;
 - потреблять речевые этикетные формулировки для выражения сомнения, несогласия, обращения к оппоненту («Благодарю за интересный вопрос», «Не могу разделить вашей точки зрения» и т.д.);
 - опасаться проявления излишних эмоций, особенно злости и раздражения.
- Стиль поведения во время дискуссии должен быть предельно вежливым. Выдержанный человек имеет большие шансы на успех в дискуссии, поэтому горячность и неврастеничность неуместны. Главное в споре — доводы, логика, доказательства, а мимика, жесты, восклицания в качестве аргументов применять не следует.
- Эти требования относятся к ведению любой дискуссии. Однако этические нормы научной дискуссии более строги и кроме выше перечисленного предполагают:
- обязательное наличие общего предмета и единого научного языка дискуссии;
 - признание автономности и свободы оппонента, уважение к нему, установку на сотрудничество;
 - соблюдение принципа демократизма и недопустимость конформизма;
 - ясность, точность, лаконичность, последовательность и логичность изложения;
 - истинность и аргументированность; недопустимость использования спекулятивных приемов в дискуссии.

Наиболее типичные ошибки, допускаемые участниками дискуссий:

1. Наличие завышенного представления об информированности оппонента, из-за чего ослабляете свою аргументацию;
 2. Наличие наивного предположения о том, что оппонент думает так же, как и вы, что вы — единомышленники, не принимая во внимание, что мотивы у вас разные.
 3. Завышение собственных возможностей и способностей, недооценка оппонента. Приписывание оппоненту несуществующих мотивов поведения, вследствие чего формируется ложная установка на его восприятие и подбираются неадекватные аргументы и контраргументы.
 4. Чрезмерная апелляция к уму собеседника, забывая о необходимости эмоционального воздействия и наоборот, «эксплуатируете» чувства слушателей, пренебрегая логическими аргументами.
 5. Не умение слушать и слышать оппонента.
- Не допуская подобных ошибок, умело, культурно проводя дискуссии, вы сможете проникнуть в суть проблемы, решить ее и, тем самым, укрепить свои позиции.

РАЗДЕЛ 9. УСТНОЕ ВЫСТУПЛЕНИЕ

В этом разделе необходимо рассмотреть процесс подготовки к докладу на конференциях и всех научных мероприятиях, где потребуются делать монологическое сообщение.

1. Тема доклада должна соответствовать его содержанию. Часто начинают доклад писать об одном, но в ходе написания акценты смещаются, и доклад сильно отличается от первоначальной задумки, а тема так и остается. Поэтому, после того, как вы подготовили доклад, еще раз сравните содержание и название. Это важно, потому что слушатели могут почувствовать себя обманутым, придя на одно, а услышав совсем иное.
2. Тема доклада должна соответствовать теме конференции. В каждой тематике есть множество направлений. Посмотрите на все секции. Вписываетесь ли вы в данную среду? В рамках этого замечания, можно выделить соответствие вашего доклада уровню подготовки аудитории. Хотя бы условно определите, на кого рассчитан ваш доклад: профессионалов в вашей сфере, новичков или средний уровень, и сравните с потенциальной аудиторией.
3. Презентация может помочь вашему выступлению. Презентация — очень важная часть доклада, которую часто недооценивают. Следует понимать, что подавляющее число людей — визуалы. Да и те, кто привык воспринимать много информации на слух, намного лучше ее поймут и запомнят, если она будет подтверждена визуальными образами. Презентация должна быть не большая но и не маленькая: 15–25 слайдов, информация там должна быть изложена тезисно, подтверждая ваши слова. Люди не будут вчитываться в большое количество информации на слайде. Главный принцип: презентация должна согласовываться с докладом и иллюстрировать то, что вы говорите. Если это исследования — то должны быть таблицы и графики, если это рассказ, то тексты и тезисы.
4. Голос. Далеко не все могут делать доклады. У некоторых людей изначально неправильно поставлен голос, есть дефекты дикции. Конечно, это исправляется тренировками. Но часто бывает так, что и доклад интересный, и презентация неплохая, но уже через 10 минут все спят. Тихий, убаюкивающий голос докладчика — это самое страшное.
5. Репетиция. Доклады следует читать, засекая время. Это поможет обнаружить непонятные, неясно изложенные в докладе моменты, а также уложиться в регламент.
6. Необходимо хорошо знать тему доклада. Докладчик должен хорошо разбираться в своем предмете. После доклада обязательно будут вопросы, на которые нужно ответить правильно. Кроме того, докладчик должен не только знать тему, она ему должна быть интересна.
7. Новизна. Любой доклад должен иметь элементы новизны, т.е. что-то, о чем раньше не говорили. Или же, иной взгляд на уже известный предмет.
8. Достоверность. В докладе следует использовать только проверенные данные. Если нет данных, то и не ссылайтесь на них. Ведь в дальнейшем, кто-то будет точно так же ссылаться на вас, на непроверенные или заведомо

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по УР

И.С. Голикова

26.11.2025 г.

Методика преподавания творческих дисциплин в высшей школе

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Кафедра гуманитарных и инженерных дисциплин		
Учебный план	54.09.05_26_АКГ.plx 54.09.05 Искусство графики (искусство анимации и компьютерной графики)		
Квалификация	Художник-график высшей квалификации. Преподаватель творческих		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	2 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	72	Виды контроля в семестрах:	
в том числе:			
аудиторные занятия	0		
самостоятельная работа	40		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	1 (1.1)		Итого	
	уп	рп	уп	рп
Неделя	18 3/6			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	8	8	8	8
Практические	24	24	24	24
Итого ауд.	32	32	32	32
Контактная работа	32	32	32	32
Сам. работа	40	40	40	40
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):

Доц., Балаева Светлана Владимировна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по специальности 54.09.05 Искусство графики (по видам) (уровень подготовки кадров высшей квалификации). (приказ Минобрнауки России от 22.03.2016 г. № 272)

составлена на основании учебного плана:

54.09.05 Искусство графики (искусство анимации и компьютерной графики)

утвержденного учёным советом вуза от 26.11.2025 протокол № 3.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от 07.11.2025 г. № 3.

Срок действия программы: 2026-2027 уч.г.

Зав. кафедрой Балаева Светлана Владимировна

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	формировать способность осуществлять профессиональную педагогическую деятельность по творческим дисциплинам в образовательных организациях высшего образования, реализовывать образовательные программы уровня высшего образования (бакалавриат, магистратура, ассистентура-стажировка);
1.2	формировать способность к использованию современных технологий художественного образования в профессиональной педагогической и просветительской деятельности в художественных образовательных учреждениях и организациях.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.Б
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Для успешного освоения дисциплины "Методика преподавания творческих дисциплин в высшей школе" обучающемуся необходимо иметь высшее образования в творческой области и практический опыт профессиональной художественной деятельности. Отдельным плюсом будет наличие первичного опыта преподавания.
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	В результате освоения дисциплины «Методика преподавания творческих дисциплин в высшей школе» формируются теоретические знания и практические умения, необходимые для успешного освоения специальных дисциплин с точки зрения методики их преподавания, а также для успешного прохождения педагогической практики.

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-3: способностью свободно анализировать исходные данные в области искусства и культуры для формирования суждений по актуальным проблемам профессиональной деятельности художника-графика (художественно-творческой и педагогической)	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать методы и критерии формального, стилистического и контекстуального анализа произведений живописи</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь на основе анализа художественных произведений, исторического и современного контекста формулировать и обосновывать собственные творческие и педагогические решения</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыком комплексного анализа для самостоятельного формирования аргументированной позиции в художественно-творческой и педагогической деятельности</p>
ПК-6: готовностью демонстрировать владение основными формами, средствами и методами педагогической деятельности в области художественного образования	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основные формы организации педагогической деятельности в художественном образовании</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь разрабатывать структуры и содержание учебного занятия (технологическую карту) по конкретной теме</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыком проведения учебных занятий разных форм по основным художественным дисциплинам</p>
ПК-7: способностью применять знание основ психологии личности и социальной психологии, особенности психологии художественного творчества в своей педагогической деятельности	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)

:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать теоретические основы и закономерности построения художественной формы в контексте собственной творческой специализации</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь свободно применять выразительные средства для целостного воплощения творческого замысла в авторских произведениях</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть техникой и профессиональным мастерством в выбранном виде искусства на уровне, обеспечивающем создание качественных авторских работ, готовых к публичному представлению</p>
---	---

ПК-8: способностью дать психологическую характеристику личности (ее темперамента, способностей), интерпретацию собственного психологического состояния, владеть простейшими приемами психологической саморегуляции

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основные психологические понятия и теории, описывающие структуру личности, эмоциональные состояния и базовые техники психической саморегуляции</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь проводить базовый психологический анализ индивидуальных особенностей личности и применять приемы для коррекции психологического состояния</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыком использования простейших техник психологической саморегуляции для решения задач профессиональной деятельности и личностного развития</p>

ПК-9: способностью преподавать творческие дисциплины на уровне, соответствующем требованиям федеральных государственных образовательных программ в области изобразительного искусства

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать содержания и требования федеральных государственных образовательных стандартов (ФГОС) и примерных основных образовательных программ по изобразительному искусству для соответствующего уровня образования</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь разрабатывать и проводить учебные занятия по творческим дисциплинам в соответствии с требованиями ФГОС и возрастными особенностями обучающихся</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть методикой преподавания изобразительного искусства, обеспечивающей достижение обучающимися планируемых результатов, определенных ФГОС</p>

ПК-10: способностью анализировать актуальные проблемы и процессы в области художественного образования, на практике применять методы психолого-педагогических наук и результаты исследований педагогики в области художественного образования в своей педагогической деятельности

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
---	--

:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать ключевые тенденции, проблемы и вызовы в современном художественном образовании, а также основные теории и методы психолого-педагогических наук, применяемых в данной области</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь выявлять и анализировать актуальные проблемы в своей педагогической практике и целенаправленно применять современные психолого-педагогические подходы для их эффективного решения</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыком интеграции результатов научных исследований в области педагогики искусства и методов психолого-педагогических наук в практику преподавания для модернизации образовательного процесса</p>
---	--

ПК-11: способностью разрабатывать и применять современные образовательные технологии, выбирать оптимальную цель и стратегию обучения, создавать творческую атмосферу образовательного процесса

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать современные образовательные технологии и их дидактические возможности для применения в области художественного образования</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь проектировать образовательный процесс, выбирая и комбинируя современные технологии, методы и стратегии для достижения конкретных педагогических целей в творческой атмосфере</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками создания и поддержания творческой образовательной среды через применение современных педагогических технологий и гибкое управление процессом обучения</p>

ПК-12: способностью формировать профессиональное мышление, внутреннюю мотивацию обучаемого, систему ценностей, направленных на гуманизацию общества

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать теоретические основы и методики формирования ценностных ориентаций профессионального мышления и внутренней мотивации в образовательном процессе</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь целенаправленно применять педагогические средства и методы для развития у обучающихся профессионального мышления, внутренней мотивации и гуманистических ценностей</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыком проектирования и реализации образовательного процесса, направленного на становление профессионального мышления и гуманистической системы ценностей обучающихся</p>

ПК-13: готовностью содействовать формированию образовательного и культурно-просветительского пространства, вмещающего в себя все многообразие современных достижений национальной художественной практики и культуры

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
---	--

:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать принципы и методы проектирования интеграционных образовательных и культурно-просветительских программ</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь анализировать и отбирать значимые явления современного национального искусства для включения в образовательные программы</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть методами организации взаимодействия между образовательными учреждениями и культурными институциями для создания единого просветительского пространства</p>
---	---

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Методика реализации образовательных программ в области живописи		
1.1	1.1. Особенности реализация образовательных программ в области живописи. /Лек/	1	3
1.2	1.2. Методика и технология проведения лекции по творческим дисциплинам. /Лек/	1	3
1.3	1.3. Методика и технология проведения практического занятия по творческим дисциплинам. /Пр/	1	12
1.4	1.4. Методика и технология проведения мастер-класса в области живописи. /Пр/	1	12
	Раздел 2. Методика формирования профессионального мышления художника живописца в преподавании творческих дисциплин		
2.1	2.1. Технология разработки учебно-методических материалов по творческим дисциплинам в высшей школе /Лек/	1	2
2.2	2.2. Современные образовательные технологии в преподавании творческих дисциплин. /Ср/	1	40

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Узунов, Ф. В., Узунов, В. В., Узунова, Н. С.	Современные образовательные технологии: учебное пособие	Симферополь: Университет экономики и управления, 2016	https://www.iprbookshop.ru/54717.html
Л.1.2	Киплик Д.И.	Техника живописи: к изучению дисциплины	М.: Сварог, 1998	
Л.1.3	Кашекова, И. Э.	Изобразительное искусство: учебник для вузов	Москва: Академический Проект, 2013	https://www.iprbookshop.ru/60369.html
Л.1.4	Крачмер В. В.	Живопись. Эскиз живописного произведения: Учебно-методическое пособие для всех направлений бакалавриата и специалитета, реализуемых в СПГХПА им. А. Л. Штиглица	СПБ.: СПГХПА, 2020	
Л.1.5	Кудрявцева Т. И.	Конструктивный натюрморт: Методика выполнения задания по дисциплине "Живопись": учебно-методическое пособие для направлений подготовки: 54.03.01. Дизайн, 54.03.02. ДПИ и народные промыслы, 54.05.01. МДИ 54.05.02. Живопись, 54.05.03. Графика	СПБ.: СПГХПА, 2017	

1. Барциц, Р. Ч. Художественная графика. Введение в методику преподавания : монография / Р. Ч. Барциц. — 3-е изд. — Москва : Московский педагогический государственный университет, 2024. — 223 с. — ISBN 978-5-4263-0447-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/145854.html>
2. Беляева, О. А. Образовательные технологии : учебно-методическое пособие / О. А. Беляева, Т. А. Бобрович. — 3-е изд. — Минск : Республиканский институт профессионального образования (РИПО), 2024. — 184 с. — ISBN 978-985-895-227-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/143031.html>
3. Борисов, В. Ю. Методика обучения преподаванию изобразительного искусства в вопросах и ответах. Готовимся к экзамену : учебно-методическое пособие / В. Ю. Борисов, Н. Н. Борисов. — 2-е изд. — Москва : Московский педагогический государственный университет, 2024. — 80 с. — ISBN 978-5-4263-0616-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/146074.html>
4. Кириллова, О. С. Методические рекомендации по учебной и производственной практике. Направление подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование», профиль «Художественное образование» : учебно-методическое пособие / О. С. Кириллова, Л. М. Садкова. — Волгоград : Волгоградский государственный социально-педагогический университет, 2018. — 84 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/74236.html>
5. Плешивцев, А. А. Рисунок. Основы композиции и техническая акварель : учебное пособие для СПО / А. А. Плешивцев. — 2-е изд. — Саратов, Москва : Профобразование, Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 100 с. — ISBN 978-5-4488-1964-3, 978-5-4497-2861-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/138330.html>
6. Узунов, Ф. В. Современные образовательные технологии : учебное пособие / Ф. В. Узунов, В. В. Узунов, Н. С. Узунова. — Симферополь : Университет экономики и управления, 2016. — 113 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/54717.html>
7. Штаничева, Н. С. Живопись : учебное пособие для вузов / Н. С. Штаничева, В. И. Денисенко. — Москва : Академический проект, 2020. — 303 с. — ISBN 978-5-8291-3058-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/110049.html>

6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

6.3.1.1 Microsoft Office

6.3.1.2 Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1 Другое - указать в приложении со ссылкой

6.3.2.2 Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам. Раздел. Информатика и информационные технологии» [Электронный ресурс]. URL: http://window.edu.ru/catalog/?p_rubr=2.2.75.6

6.3.2.3 Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU [Электронный ресурс]: URL: <https://elibrary.ru/>

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-225	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Дисциплина «Методика преподавания творческих дисциплин высшей школы» включает следующие виды учебной работы: лекции, практические занятия, индивидуальные занятия, самостоятельная работа студентов. Индивидуальные занятия по дисциплине предполагаются по наиболее сложным темам в каждом разделе дисциплины и проводятся в форме консультаций. Самостоятельная работа по дисциплине «Методика преподавания творческих дисциплин высшей школы» предусмотрена по каждому разделу в соответствии с тематическим планом рабочей учебной программы. Содержание самостоятельной работы обучающихся связано с тематикой и содержанием аудиторных занятий. Самостоятельная работа является обязательным видом его учебной работы, которая выполняется в соответствии с выданным преподавателем заданием и в отведенные сроки.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по УР

И.С. Голикова

26.11.2025 г.

Нормативно-правовые основы высшего образования рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Кафедра общественных дисциплин и истории искусств		
Учебный план	54.09.05_26_АКГ.plx 54.09.05 Искусство графики (искусство анимации и компьютерной графики)		
Квалификация	Художник-график высшей квалификации. Преподаватель творческих		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	2 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	72	Виды контроля в семестрах:	
в том числе:			
аудиторные занятия	0		
самостоятельная работа	52		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	1 (1.1)		Итого	
	уп	рп	уп	рп
Неделя	18 3/6			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	4	4	4	4
Практические	16	16	16	16
Итого ауд.	20	20	20	20
Контактная работа	20	20	20	20
Сам. работа	52	52	52	52
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):

Доц., Панфилов Никита Владимирович; Ергина Алена Сергеевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по специальности 54.09.05 Искусство графики (по видам) (уровень подготовки кадров высшей квалификации). (приказ Минобрнауки России от 22.03.2016 г. № 272)

составлена на основании учебного плана:

54.09.05 Искусство графики (искусство анимации и компьютерной графики)

утвержденного учёным советом вуза от 26.11.2025 протокол № 3.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от 10.10.2025 г. № 2.

Срок действия программы: 2026-2027 уч.г.

Зав. кафедрой Панфилов Никита Владимирович

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Целью изучения дисциплины (модуля) «Нормативно-правовые основы высшего образования» является формирование у ассистентов-стажеров углубленных профессиональных знаний о правовых нормах, регламентирующих общественные отношения, складывающиеся в области высшего образования, развитие навыков и умений реализации правовых норм в профессиональной деятельности.
-----	--

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:		Б1.Б
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Изучение дисциплины (модуля) «Нормативно-правовые основы высшего образования» предполагает наличие у ассистентов-стажеров минимальных знаний и умений по правоведению, полученных в результате освоения основной образовательной программы высшего образования (специалитет, магистратура).	
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Освоение дисциплины (модуля) «Нормативно-правовые основы высшего образования» обеспечивает ассистента-стажера системным пониманием правового поля и регламентов образовательной деятельности.	

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ**ПК-6: готовностью демонстрировать владение основными формами, средствами и методами педагогической деятельности в области художественного образования**

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основные формы, средства и методы педагогической деятельности, их специфику применения в области художественного образования</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь целенаправленно применять основные формы, средства и методы обучения в практической педагогической деятельности с учетом особенностей художественного образования</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыком комплексного использования форм, средств и методов педагогической деятельности для решения образовательных задач в области художественного образования</p>

ПК-9: способностью преподавать творческие дисциплины на уровне, соответствующем требованиям федеральных государственных образовательных программ в области изобразительного искусства

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать требования федеральных государственных образовательных стандартов (ФГОС) к структуре, содержанию и результатам обучения по творческим дисциплинам в области изобразительного искусства</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь разрабатывать и проводить учебные занятия по творческим дисциплинам, обеспечивающие достижения обучающимися планируемых результатов ФГОС</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть методикой преподавания изобразительного искусства, соответствующей требованиям ФГОС и направленной на формирование у обучающихся предметных и метапредметных компетенций</p>

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Нормативно-правовые основы высшего образования		
1.1	Нормативные правовые акты в сфере образования /Лек/	1	2

1.2	Современная система высшего профессионального образования в Российской Федерации /Пр/	1	8
1.3	Правовые и организационные основы образовательной деятельности в вузе. Экономические основы образовательной деятельности в вузе /Пр/	1	4
1.4	Юридическая ответственность в сфере образования /Пр/	1	4
1.5	Правовые аспекты работы преподавателя /Лек/	1	2
1.6	Подготовка реферата по выбранной теме /Ср/	1	52

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Кутафин О.Е.	Правоведение: Учебник для неюридических вузов: учебник	М.: Юристъ, 2008	
Л.1.2	Аблѣзгова, О. В.	Правоведение: учебное пособие	Саратов: Ай Пи Эр Медиа, 2010	https://www.iprbookshop.ru/1150.html
Л.1.3	Буянова, А. В., Мацкевич, О. В., Приженникова, А. Н., Буяновой, А. В., Приженниковой, А. Н.	Трудовое право России. Общая часть: учебник	Москва: Прометей, 2019	https://www.iprbookshop.ru/94556.html
Л.1.4	Панфилов Н. В.	Организация самостоятельной работы студентов по дисциплинам "История", "Философия", "Политология", "Социология", "Правоведение": учебно-методическое пособие для всех направлений подготовки и специальностей бакалавриата и специалитета: учебно-методический комплекс	СПБ.: СПГХПА, 2019	
Л.1.5	Малышева В. Н.	Основы права интеллектуальной собственности: учеб.-метод. пособие по направлениям 07.06.01 Архитектура, 50.06.01 Искусствоведение; 05.23.20 Теория и история архитектуры, реставрация и реконструкция историко-культурного наследия. 17.00.04 Изобразительное и дек.-прикл. искусство и архитектура. 17.00.06 Техническая эстетика и дизайн.	СПБ.: СПГХПА, 2017	

1. Белянская, О. В. Правоведение : учебно-методическое пособие / О. В. Белянская, П. В. Ветров, Е. А. Ларина. — Тамбов : Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина, 2020. — 214 с. — ISBN 978-5-00078-349-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/109761.html>
2. Буторин, М. В. Правоведение : учебное пособие / М. В. Буторин. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019. — 180 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102460.html>
3. Димитров, Н. Н. Правоведение для неюридических направлений подготовки (специальности) (в схемах и комментариях) : учебное наглядное пособие / Н. Н. Димитров, А. Н. Булкин ; под редакцией Р. В. Шагиевой. — Москва : Российская таможенная академия, 2018. — 178 с. — ISBN 978-5-9590-1014-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/93206.html>
4. Панфилов, Н. В. Организация самостоятельной работы студентов по дисциплинам "История", "Философия", "Политология", "Социология", "Правоведение": учебно-методическое пособие для всех направлений подготовки и специальностей бакалавриата и специалитета : учебно-методический комплекс / Н. В. Панфилов ; СПГХПА им. А. Л. Штиглица; Кафедра общественных дисциплин и истории искусств. - Электрон. текстовые дан. - СПб. : СПГХПА, 2019. - 67 с. + 1 on-line.
5. Правоведение : учебник / С. В. Барабанова, Ю. Н. Богданова, С. Б. Верещак [и др.] ; под редакцией С. В. Барабановой. — Москва : Прометей, 2018. — 390 с. — ISBN 978-5-907003-67-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/94498.html>
6. Правоведение : учебник для студентов неюридического профиля / С. С. Маилян, О. В. Зиборов, Н. Д. Эриашвили [и др.] ; под редакцией С. С. Маиляна. — 4-е изд. — Москва : ЮНИТИ-ДАНА, 2019. — 431 с. — ISBN 978-5-238-03157-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/109234.html>
7. Правоведение : учебное пособие / составители Д. З. Муртаевой, В. Р. Набиуллиной. — Тюмень : Государственный аграрный университет Северного Зауралья, 2021. — 224 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/108804.html>
8. Правоведение: Учебник для неюридических вузов : учебник / ред. О. Е. Кутафин. - 3-е изд., испр. и доп. - М. : Юристъ, 2008. - 400 с.
9. Сравнительное правоведение : учебное пособие для магистрантов / составитель М. Ю. Осипов. — 2-е изд. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 704 с. — ISBN 978-5-4497-2545-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/135010.html>
10. Юнусова, А. Н. Правоведение : учебное пособие / А. Н. Юнусова. — Саратов : Вузовское образование, 2022. — 118 с. — ISBN 978-5-4487-0822-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/120564.html>

6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

6.3.1.1 Microsoft Office

6.3.1.2 Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1 Другое - указать в приложении со ссылкой

6.3.2.2 Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iprbookshop.ru>

6.3.2.3 Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL:http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
C-229	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

При изучении дисциплины «Нормативно-правовые основы высшего образования» обучающимся необходимо:

1. Глубоко усвоить правовые нормы, которыми регулируются образовательные отношения. Особое внимание обращается на необходимость тщательного изучения норм, содержащихся в Конституции России, так как она является основным законодательным актом государства.
2. Знать федеральные конституционные и федеральные законы, регулирующие образовательные отношения и выступающие наряду с Конституцией РФ, важнейшими источниками права.
3. Знать законы субъектов РФ, которые регулируют многие сферы государственной и правовой жизни в регионах.
4. Понимать роль и значение норм международного права и актов судебных органов для регулирования правовых отношений.
5. Проработать учебную и научную литературу по данной дисциплине.
6. Уметь ориентироваться в действующем законодательстве и правильно применять правовые нормы к конкретным жизненным ситуациям.

Участие ассистентов-стажеров в лекционных и практических занятиях является обязательным условием выполнения

учебного плана и допуска к зачету. Это участие может проявляться в виде выступления на занятии с докладом или сообщением, ответа на поставленный вопрос, дополнения или уточнения положений, высказанных другими выступающими, письменного решения полученных заданий и т.п. В основе всех форм ответов должно лежать глубокое изучение и конспектирование рекомендованных кафедрой теоретических и нормативных источников. Подготовка и участие в практических занятиях способствует более глубокому изучению наиболее сложных тем курса, выработке умений самостоятельной работы с теоретическими и нормативными источниками. Практические занятия призваны обеспечить использование полученных знаний в будущей профессиональной деятельности.

Успеху проведения практических занятий по дисциплине способствует тщательная предварительная подготовка к ним ассистентов-стажеров.

Необходимо ознакомиться с заданием к практическому занятию; определить примерный объем работы по подготовке к ним; выделить вопросы, задачи, ответы на которые или выполнение и решение без предварительной подготовки не представляются возможными; ознакомиться с перечнем законодательных и иных актов, литературных источников, рекомендуемых для изучения. Что касается перечня, то он может быть дополнен или сокращен преподавателем в связи с изменениями в законодательстве и выходом в свет новой литературы. Об этом ассистенты-стажеры информируются накануне подготовки к занятиям. При ответах на вопросы и решении задач необходимо внимательно прочитать их текст и попытаться дать аргументированное объяснение.

Занятия могут проводиться в форме свободной дискуссии при активном участии всех обучаемых. Поэтому ассистенты-стажеры имеют возможность дополнять выступающих, не соглашаться с ними, высказывать и отстаивать альтернативные точки зрения, поправлять выступающих, задавать им вопросы, предлагать для обсуждения новые проблемы, анализировать практику применения законодательства по рассматриваемому вопросу. Дискуссия не исключает стихийного возникновения полемики. Вопросы могут быть заданы и преподавателю.

Разрешается использовать на занятиях записи с ответами на вопросы, задачи, выполненные во время подготовки к ним, тексты нормативных актов, литературные источники. Как за устные, так и за письменные ответы ассистентам-стажерам выставляются оценки.

Обсуждение каждого вопроса, задачи (ситуации) обычно заканчивается кратким заключением преподавателя. По окончании занятия преподаватель подводит итоги дискуссии и высказывает свою точку зрения, отмечает как положительные, так и отрицательные моменты, проявившиеся в ходе занятия. Одновременно преподаватель дает обучающимся задание к следующему практическому или лекционному занятию.

Освоение лекционного материала и закрепление его на практических занятиях предполагает самостоятельную работу ассистентов-стажеров (во внеаудиторное время) над действующим законодательством, что позволит проявить умение выражать свои мысли в устной и письменной форме.

В процессе самостоятельной работы у ассистентов-стажеров по изучению учебной дисциплины могут возникнуть вопросы, ответить на которые им будет затруднительно. В таких случаях рекомендуется обращаться к преподавателям, ведущим занятия, устно или направлять на кафедру письменно сформулированные вопросы, ответы на которые могут быть даны на очередной лекции или практическом занятии.

Изучение учебного материала по конкретной теме курса можно считать законченным лишь тогда, когда ассистент-стажер полностью разобрался в материале, осмыслил его и может самостоятельно ответить на основные вопросы темы, обосновывая свой ответ положениями действующих норм права и теоретических источников.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по УР

И.С. Голикова

26.11.2025 г.

Художественно-творческая и выставочная деятельность

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Кафедра общественных дисциплин и истории искусств				
Учебный план	54.09.05_26_АКГ.plx 54.09.05 Искусство графики (искусство анимации и компьютерной графики)				
Квалификация	Художник-график высшей квалификации. Преподаватель творческих				
Форма обучения	очная				
Общая трудоемкость	2 ЗЕТ				
Часов по учебному плану	72		Виды контроля в семестрах:		
в том числе:					
аудиторные занятия	0				
самостоятельная работа	40				
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0				

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	3 (2.1)		4 (2.2)		Итого	
	уп	рп	уп	рп	уп	рп
Неделя	18		19 1/6			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп	уп	рп
Лекции	8	8			8	8
Практические	8	8	16	16	24	24
Итого ауд.	16	16	16	16	32	32
Контактная работа	16	16	16	16	32	32
Сам. работа	20	20	20	20	40	40
Итого	36	36	36	36	72	72

Программу составил(и):

Горбунова Виктория Валентиновна; Ушакова Елизавета Константиновна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по специальности 54.09.05 Искусство графики (по видам) (уровень подготовки кадров высшей квалификации). (приказ Минобрнауки России от 22.03.2016 г. № 272)

составлена на основании учебного плана:

54.09.05 Искусство графики (искусство анимации и компьютерной графики)

утвержденного учёным советом вуза от 26.11.2025 протокол № 3.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от 10.10.2025 г. № 2.

Срок действия программы: 2026-2027 уч.г.

Зав. кафедрой Панфилов Никита Владимирович

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Формирование целостного представления об основных направлениях в области теории выставочной деятельности. Знакомство с истоками ее формирования и особенностями функционирования в современных условиях. Ознакомление с общими и частными вопросами теории и практики организации деятельности музеев, галерей, ярмарок искусства, а также практикой проектирования и организации собственного выставочного проекта, представления своих творческих работ на различных выставочных площадках.
-----	---

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.Б
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Ассистент-стажер должен иметь высшее профильное образование и иметь личный опыт участия в выставках или других творческих проектах, а также иметь опыт создания творческих работ.
2.1.2	
2.1.3	Методика и практика научного исследования
2.1.4	Дидактика высшей школы
2.1.5	Методика преподавания творческих дисциплин в высшей школе
2.1.6	Композиция (по видам художественно-творческой деятельности)
2.1.7	Специальный рисунок
2.1.8	Специальная живопись
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Освоение дисциплины (модуля) "Художественно-творческая и выставочная деятельность" позволяет ассистенту-стажеру познакомиться с полным циклом разработки собственного проекта: от продумывания концепции до реализации. Этот опыт поможет ему в разработке творческо-исполнительской работе, а также в дальнейшей профессиональной деятельности
2.2.2	Представление творческо-исполнительской работы (проекта)
2.2.3	Защита реферата

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-1: готовностью овладевать информацией в области исторических и философских знаний для обогащения содержания своей педагогической и художественно-творческой деятельности

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
:	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать фундаментальные принципы и понятия, составляющие основу философских концепций научного познания; многообразие форм знания, соотношений рационального и иррационального в человеческой деятельности, особенности функционирования знания в современном информационном обществе; формы и методы научного познания; основные философские, искусствоведческие, культурологические понятия и категории; В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь выявлять систематизировать и критически осмысливать современные модели и концепции научного познания искусства; самостоятельно работать с философскими, искусствоведческими текстами с целью осознания и применения в своей специальности представлений о генезисе различных стилей, направлений, видов и жанров; В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками самостоятельной работы с текстами по истории и философии искусства с целью осознания и применения в своей специальности представлений о генезисе различных стилей, направлений, видов и жанров.

ПК-3: готовностью активно вести художественно-творческую деятельность и представлять ее результаты общественности

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
------------------------------------	--

:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать способы организации и осуществления художественно-творческой деятельности и представления её результатов общественности;</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь вести художественно-творческую деятельность и представлять её результаты общественности.</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками организации и осуществления художественно-творческой деятельности и представления её результатов общественности.</p>
---	---

ПК-5: готовностью демонстрировать навыки работы в творческом коллективе в рамках единого художественного замысла

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - основные направления и особенности выставочной деятельности в современных условиях; - основные нормативные документы, регулирующие выставочную деятельность; - особенности функционирования выставочных мероприятий России и за рубежом; <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - применить полученные теоретические знания на практике в работе над выставочным проектом; - успешно взаимодействовать с участниками творческого коллектива; <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - теоретическими и практическими знаниями, которые раскрывают особенности развития и функционирования выставочных проектов (музейного и немuseumного профиля); - практическими навыками и методами проектирования и организации выставочных проектов и мероприятий; - методиками внедрения культурно-образовательных программ в современную выставочную деятельность

ПК-14: готовностью демонстрировать свою творческую работу на различных уровнях: в музеях, галереях, выставочных залах и выставочных площадках

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать нормативно-правовую базу выставочной деятельности в музейных и немuseumных пространствах; критерии оценки эффективности выставочных проектов;</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять полученные знания осмысления современных музейных практик; приобретать опыт взаимодействия с музейными специалистами различных направлений; получать навыки критического анализа успешных и неудачных кейсов музейной работы, направления развития современных музеев</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть высоким уровнем профессионального мастерства в области изобразительного искусства, готов демонстрировать свою творческую работу на различных уровнях, в музеях, галереях, выставочных залах и выставочных площадках</p>

ПК-15: готовностью участвовать в культурной жизни общества, создавая художественно-творческую и образовательную среду	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основные концепции культуры, искусства и художественного творчества, жанры, направления и стили;</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь определять свою профессионально-личностную роль, статус, позицию при анализе и оценке современных явлений в области культуры;</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть специальной терминологией; навыками анализа явлений и достижений в области культуры и искусства в динамике исторического, художественного и социально-культурного процессов, художественных произведений.</p>

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)			
Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Художественно-творческая и выставочная деятельность		
1.1	1.1. Выставочная деятельность: ее сущность и особенности. История выставочной деятельности. /Лек/	3	2
1.2	1.2. Особенности организации выставочной деятельности в музеях. Галерейное дело (выставки в художественной сфере – внемузейное пространство). Выставочные проекты и ярмарки искусства в современных российских и иностранных музеях. /Лек/	3	2
1.3	2. Место выставочной деятельности в профессиональной ориентации. Этапы проектирования выставки. Куратор и выставка. Дизайн выставки. Сопроводительная документация и техническое обеспечение выставочного проекта (монтаж, упаковка, транспортировка) /Лек/	3	4
1.4	3.1. Анализ выставочного проекта в государственном музее, выставочном пространстве и галерее /Пр/	3	8
1.5	3.2. Введение в историю современного искусства XX-XXI вв. и кураторскую деятельность /Ср/	3	20
1.6	4.1. Разработка собственной концепции выставки. Подготовка выставочного проекта и сопроводительных документов /Пр/	4	16
1.7	4.2. Портфолио, пакет документов художника. Заявки в резиденции. Участие художника в open-коллах Подготовка к проведению своего выставочного проекта /Ср/	4	20

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Ульрих, Обрист, Зайцева, А.	Краткая история кураторства	Москва: Ад Маргинем Пресс, 2014	http://www.iprbooks.hop.ru/51376.html
Л.1.2	Петелин, В. Г.	Основы менеджмента выставочной деятельности: учебник для студентов вузов, обучающихся по специальностям экономики и управления (060000), специальностям «коммерция» (351300) и «реклама» (350400)	Москва: ЮНИТИ-ДАНА, 2017	https://www.iprbookshop.ru/81815.html
Л.1.3	Потапова, С. А.	Экскурсионно-выставочная деятельность: учебное пособие	Москва: Московский гуманитарный университет, 2012	https://www.iprbookshop.ru/14533.html

1. Андреева, Я. А. История выставочной деятельности : учебное пособие для СПО / Я. А. Андреева, Н. Г. Жигалова. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2024. — 95 с. — ISBN 978-5-7937-2620-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/145029.html>
2. Арутюнова, Анна. Арт-рынок в XXI веке : пространство художественного эксперимента / А. Г. Арутюнова. - 4-е изд. - Москва : Изд. дом ВШЭ, 2022. - 226, [1] с.
3. Бердышев, С. Н. Организация выставочной деятельности : учебное пособие / С. Н. Бердышев. — Москва : Дашков и К, Ай Пи Эр Медиа, 2010. — 178 с. — ISBN 978-5-394-00136-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/851.html>
4. Никитин, Ю. А. Выставочная архитектура России XIX - начала XX в : научное издание / Ю. А. Никитин. - СПб. : Коло, 2014. - 416 с. : ил.
5. Петелин, В. Г. Основы менеджмента выставочной деятельности : учебник для студентов вузов, обучающихся по специальностям экономики и управления (060000), специальностям «Коммерция» (351300) и «Реклама» (350400) / В. Г. Петелин. — Москва : ЮНИТИ-ДАНА, 2017. — 447 с. — ISBN 5-238-00935-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/81815.html>
6. Потапова, С. А. Экскурсионно-выставочная деятельность : учебное пособие / С. А. Потапова. — Москва : Московский гуманитарный университет, 2012. — 99 с. — ISBN 978-5-98079-824-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/14533.html>
7. Суворов, Н. Н. Галерейное дело. Обращение произведений искусства : учебное пособие. Рек УМО / Н. Суворов. - СПб. : Лань, 2015. - 287 с. + 16 с.: ил.
8. Тульчинский, Г. Л. Менеджмент в сфере культуры : учебное пособие / Г. Л. Тульчинский, Е. Л. Шекова. - СПб. : Лань, 2003. - 528 с.
9. Шекова, Е. Л. Менеджмент в сфере культуры. Российский и зарубежный опыт / Е. Л. Шекова. - СПб. : Алетей, 2006. - 186 с.
10. Шляхтина, Л. М. Основы музейного дела: теория и практика : учебное пособие / Шляхтина Л. М. - 8-е изд., стер. - Санкт-Петербург : Лань, 2022. - 246, [1] с.

6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

6.3.1.1 Microsoft Office

6.3.1.2 Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1 Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iprbookshop.ru>

6.3.2.2 Национальная электронная библиотека (НЭБ) [Электронный ресурс]: URL:<https://rusneb.ru/>

6.3.2.3 Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU [Электронный ресурс]: URL:<https://elibrary.ru/>

6.3.2.4 Другое - указать в приложении со ссылкой

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
C-229	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Учебная мебель (стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

При изучении дисциплины основной акцент делается на методы активного обучения, а также большому вниманию к практической и самостоятельной работе которые способствуют формированию знаний, профессиональных умений и навыков будущих специалистов, путем привлечения их к интенсивной познавательной деятельности; проявлению Активной позиции обучающихся; самостоятельному принятию решений в условиях повышенной мотивации в организации собственных проектов; взаимосвязи преподавателя и обучающегося. Обязательными составляющими процесса обучения являются средства, методы и способы учебной деятельности, способствующие более эффективному освоению материала студентами: • использование на занятиях презентаций по разделам и темам дисциплины, подготовленных и преподавателем, и студентами; • знакомство студентов с научными публикациями и изданиями по рассматриваемой тематике, с материалами, представленными профессионалами на тематических web-сайтах; • широкое использование мультимедийных средств при проведении практических занятий, электронных опорных конспектов при чтении лекций, предоставление студентам учебной информации на электронных носителях, Интернет-поиск; использование новых подходов к контролю, оцениванию достижений студентов, к стимулированию их к самостоятельной творческой деятельности.

Методические рекомендации для преподавателя представляют собой комплекс рекомендаций и разъяснений, позволяющих преподавателю оптимальным образом организовать преподавание данной дисциплины. Цель лекционных занятий состоит в рассмотрении теоретических вопросов по дисциплине в логически выраженной форме.

В состав лекционного курса включаются: • конспекты лекций, разработанные в соответствии с рабочей программой по данной дисциплине; • списки учебной литературы, рекомендуемой обучающимся в качестве основной и дополнительной по темам лекций, приведенной в УМК; • задания по отдельным темам лекций для самоконтроля обучающихся. Цель практических занятий – развитие самостоятельности обучающихся и приобретение умений и навыков в области музейно-

выставочной работы, организации и проведению самостоятельных творческих, в том числе выставочных проектов, организации участия со своими творческими работами в различных проектах (выставки, ярмарки искусства, арт-резиденции).

Практические занятия по данной дисциплине проводятся в форме семинаров, что позволяет обучающимся привить практические навыки самостоятельной работы с научной литературой, получить опыт публичных выступлений. Семинары способствуют углубленному изучению наиболее сложных проблем в области художественно-творческой и выставочной деятельности и служат основной формой подведения итогов самостоятельной работы студентов. Изучение дисциплины производится в тематической последовательности. Каждому практическому занятию и самостоятельному изучению материала предшествует лекция по данной теме.

Перечень и объем литературы, необходимой для изучения дисциплины, определяется программой курса и рекомендациями преподавателя. При этом актуализируются имеющиеся знания, а также создается база для усвоения нового материала, возникают вопросы, ответы на которые студент получает в аудитории. Самостоятельная работа студентов, предусмотренная учебным планом, должна ориентироваться на более глубокое усвоение изучаемого курса, формировать навыки исследовательской работы и умение применять теоретические знания на практике. Самостоятельная работа должна носить систематический характер, быть интересной и привлекательной для обучающегося. Самостоятельная работа обучающихся является неотъемлемой частью процесса обучения и является средством организации самообразования. Результаты самостоятельной работы контролируются преподавателем и учитываются при аттестации обучающегося дифференцированном на зачете.

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по УР

И.С. Голикова

26.11.2025 г.

Композиция (по видам художественно-творческой деятельности)

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.09.05_26_АКГ.plx
 54.09.05 Искусство графики (искусство анимации и компьютерной графики)

Квалификация **Художник-график высшей квалификации. Преподаватель творческих**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **40 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 1440 Виды контроля в семестрах:

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 1250

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	1 (1.1)		2 (1.2)		3 (2.1)		4 (2.2)		Итого	
	УП	РП	УП	РП	УП	РП	УП	РП		
Неделя	18 3/6		20 1/6		18		19 1/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Практические	25	25	25	25	25	25	25	25	100	100
Итого ауд.	25	25	25	25	25	25	25	25	100	100
Контактная работа	25	25	25	25	25	25	25	25	100	100
Сам. работа	245	245	389	389	317	317	299	299	1250	1250
Часы на контроль	18	18	18	18	18	18	36	36	90	90
Итого	288	288	432	432	360	360	360	360	1440	1440

Программу составил(и):

канд.иск., доцент, Петрухина Оксана Валерьевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по специальности 54.09.05 Искусство графики (по видам) (уровень подготовки кадров высшей квалификации). (приказ Минобрнауки России от 22.03.2016 г. № 272)

составлена на основании учебного плана:

54.09.05 Искусство графики (искусство анимации и компьютерной графики)

утвержденного учёным советом вуза от 26.11.2025 протокол № 3.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от 06.10.2025 г. № 10а.

Срок действия программы: 2025-2027 уч.г.

Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Цель освоения дисциплины «Композиция» по направлению обучения в ассистентуре 54.09.05_26_АКГ заключается в формировании у обучающихся общепрофессиональных и профессиональных компетенций, развитии навыков их реализации в сфере профессионально-художественной деятельности. Она включает овладение комплексом знаний и практических навыков в области композиции, которые соответствуют профессиональным требованиям специальности, развитие творческих способностей, умение профессионально работать с художественными формами на плоскости и в объеме, а также использование разнообразных композиционных приемов.
-----	---

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.Б
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Методика и практика научного исследования
2.1.2	Специальный рисунок
2.1.3	Экспериментальная графика
2.1.4	Искусство компьютерной графики
2.1.5	Генеративное искусство и алгоритмическая графика
2.1.6	Специальная живопись
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Производственная практика: педагогическая
2.2.2	Методика преподавания творческих дисциплин в высшей школе
2.2.3	Защита реферата
2.2.4	Производственная практика: творческая
2.2.5	Генеративное искусство и алгоритмическая графика

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-3: способностью свободно анализировать исходные данные в области искусства и культуры для формирования суждений по актуальным проблемам профессиональной деятельности художника-графика (художественно-творческой и педагогической)	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)

:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> современные направления и тенденции компьютерной графики в контексте искусства и культуры; их историческое развитие и влияние на современные художественные практики. <input type="checkbox"/> теорию восприятия изображения, композиции, колористики и типографики в цифровой среде. <input type="checkbox"/> основные методики анализа художественных источников и культурного контекста графического произведения. <input type="checkbox"/> принципы этики, авторского права и авторства в цифровой графике, а также вопросы лицензирования и публикации визуального контента. <input type="checkbox"/> современные инструменты и технологии (программное обеспечение, алгоритмические подходы, генеративные методы) и их влияние на художественно-творческие процессы. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> свободно идентифицировать культурно-исторические и эстетические пласты в исходных данных для разработки концепции графического проекта. <input type="checkbox"/> анализировать художественные источники, культурные контексты и социальные проблемы для формирования самостоятельного художественного замысла. <input type="checkbox"/> формулировать обоснованные суждения по актуальным проблемам художественно-творческой и педагогической деятельности художника-графика. <input type="checkbox"/> критически оценивать цифровые визуальные идеи и решения, выбирать наиболее уместные средства выражения в конкретном контексте. <input type="checkbox"/> комбинировать традиционные и цифровые техники (рисование, композитинг, трехмерную графику, векторную/растровую графику) для реализации творческих проектов и образовательных материалов. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> навыками системного анализа визуальных данных и культурных контекстов для разработки концепции проекта. <input type="checkbox"/> методами анализа источников информации: музейных материалов, архивных данных, критических текстов и современных цифровых практик. <input type="checkbox"/> методологиями формирования и аргументации художественных концепций в рамках проекта, курса или педагогической программы. <input type="checkbox"/> навыками публичной презентации и критического обсуждения графических работ как в профессиональной среде, так и в образовательном контексте. <input type="checkbox"/> инструментами цифрового дизайна и визуализации, их применением для реализации творческих и педагогических задач.
---	---

ПК-1: готовностью демонстрировать свободное владение выразительными средствами изобразительного искусства при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области профессиональной деятельности

Индикаторы достижения компетенции:

В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)

:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Основные принципы и элементы изобразительного искусства, включая цвет, форму, композицию и текстуру. 2. Историю и теорию компьютерной графики, включая ключевые направления и стили. 3. Современные программные средства и технологии для создания компьютерной графики. 4. Основы художественного анализа и критики графических произведений. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Применять выразительные средства изобразительного искусства для создания оригинальных авторских произведений. 2. Использовать различные инструменты и техники компьютерной графики для реализации творческих идей. 3. Оценивать и анализировать собственные работы и работы других авторов с точки зрения художественной выразительности. 4. Разрабатывать и реализовывать проекты в области компьютерной графики, учитывая требования профессиональной деятельности. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Современными программами для работы с графикой (например, Adobe Photoshop, Illustrator, 3D Max и др.) на уровне, необходимом для создания качественных художественных работ. 2. Навыками работы с различными форматами графических файлов и их оптимизацией для различных медиа. 3. Способностью к самовыражению через компьютерную графику, демонстрируя высокий уровень художественного мастерства и индивидуальности в своих произведениях. 4. Умением представлять и защищать свои художественные идеи и концепции в профессиональной среде.
---	---

ПК-2: способностью осуществлять на высоком художественном и техническом уровне умение собирать, анализировать, синтезировать и интерпретировать явления и образы окружающей действительности, использовать свои наблюдения при создании авторских произведений искусства и находить творческие решения при реализации своих профессиональных задач (замыслов)

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
---	--

:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> основы композиции как теории и практики в искусстве и дизайне, включая принципы баланса, ритма, акцента, пропорций, контраста и динамики пространства. <input type="checkbox"/> визуальную лексику окружающей действительности: формы, фактуры, светотени, цветовые решения, пиктограммы и символы, их смысловые коды и культурные контексты. <input type="checkbox"/> методы сбора визуальных данных: наблюдение, фотографирование, эскизирование, конспектирование и ведение визуальных дневников. <input type="checkbox"/> техники анализа и интерпретации образов и явлений окружающего мира для выработки концепций авторских проектов. <input type="checkbox"/> принципы этики, авторства и лицензирования при использовании чужих образов и источников в графических работах. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> свободно собирать и систематизировать визуальные данные по теме проекта через наблюдение, сбор источников и полевые записи. <input type="checkbox"/> анализировать композиционные решения в разных художественных и индустриальных контекстах, выявлять сильные и слабые стороны образной организации. <input type="checkbox"/> синтезировать элементы наблюдений в целостную художественную концепцию, выстраивая последовательность композиционных действий от идеи к реализации. <input type="checkbox"/> интерпретировать явления и образы окружающей действительности с учетом заданных эстетических и функциональных требований проекта. <input type="checkbox"/> находить творческие решения при разработке авторских замыслов и уметь обосновывать выбор конкретных композиционных стратегий в рамках заданий и проектов. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> навыками системного анализа композиции: анализ пространства, структуры образа, соотношений элементов и их влияния на восприятие. <input type="checkbox"/> методами визуального исследования окружающей действительности и их превращения в художественный материал для работ различной стилистики. <input type="checkbox"/> методологией формирования и аргументации художественных концепций в рамках проекта, включая педагогические задачи при обучении композиции. <input type="checkbox"/> инструментами и техникой выполнения композиций в различных медиа и графических технологиях (рисунок, коллаж, цифровая графика, фотография, принципы верстки). <input type="checkbox"/> навыками критического обсуждения собственных работ и работ коллег, включая умение давать и принимать конструктивную критику.
---	---

ПК-3: готовностью активно вести художественно-творческую деятельность и представлять ее результаты обществу

Индикаторы достижения компетенции:

В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)

:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Современные методы и формы презентации художественных и медиа-проектов, включая выставочные, перформативные и цифровые платформы <input type="checkbox"/> Роль и значение публичного представления творчества в развитии художника и медиа-арт-сообщества <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Активно создавать авторские художественные проекты в области генеративного дизайна и медиа-искусства и готовить их к публичному показу . <input type="checkbox"/> Организовывать и участвовать в выставках, фестивалях, перформансах и других мероприятиях для представления своих работ широкой аудитории. <input type="checkbox"/> Эффективно коммуницировать с аудиторией, объясняя концепцию и технологические аспекты своих проектов <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Навыками самостоятельной художественно-творческой деятельности в области генеративного дизайна и медиа-искусства с ориентацией на общественное восприятие. <input type="checkbox"/> Техниками подготовки и проведения презентаций, выставок и публичных показов медиа-проектов. <input type="checkbox"/> Умением использовать цифровые и традиционные медиа для продвижения и популяризации своих творческих инициатив
---	---

ПК-4: способностью к оценке своего творческого и профессионального уровня по отношению к течениям в современном искусстве и изменяющейся социальной практики, к переоценке накопленного опыта, анализу своих возможностей, умению приобретать новые знания и навыки

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать современные тенденции генеративного дизайна и медиа-искусства в контексте актуальных художественных течений и социальной практики, а также методы самооценки творческой деятельности и профессионального уровня</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Рефлектировать и критически оценивать собственный творческий и профессиональный уровень в свете изменений в искусстве и обществе. <input type="checkbox"/> Анализировать накопленный опыт, выявлять свои сильные и слабые стороны, а также определять направления для обновления знаний и навыков. <input type="checkbox"/> Активно приобретать новые компетенции и адаптировать творчество к современным запросам и технологиям <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Навыками самокритики, переоценки и трансформации творческого опыта с опорой на современные культурные и социальные практики. <input type="checkbox"/> Способностью к самостоятельному обучению, развитию и постоянному обновлению профессиональных компетенций в области дизайна и медиа-искусства

ПК-5: готовностью демонстрировать навыки работы в творческом коллективе в рамках единого художественного замысла

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
---	--

:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Основы командной работы и коммуникативные технологии в творческих коллективных проектах, особенности взаимодействия в междисциплинарных командах в сфере медиа-искусства и генеративного дизайна <input type="checkbox"/> Роли и функции участников творческого процесса в коллективных художественных проектах, а также методы координации и совместного принятия решений <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Эффективно взаимодействовать с коллегами и специалистами из разных областей для реализации единого художественного замысла в проектах генеративного дизайна и медиа-искусства <input type="checkbox"/> Вносить свой вклад в коллективное творчество, согласовывать и адаптировать свои идеи и технические решения в рамках общего замысла <input type="checkbox"/> Решать конфликтные ситуации и поддерживать конструктивный диалог в творческой группе, способствовать сохранению общей направленности проекта <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Навыками работы в команде, включая организацию совместного проекта, управление творческими процессами и профессиональную коммуникацию <input type="checkbox"/> Способностью интегрировать индивидуальное творчество в коллективный художественный продукт с учетом общих целей и концепций <input type="checkbox"/> Умением использовать инструменты коллективного проектирования и взаимодействия в цифровой среде медиа-искусства
---	--

ПК-14: готовностью демонстрировать свою творческую работу на различных уровнях: в музеях, галереях, выставочных залах и выставочных площадках

Индикаторы достижения компетенции:

В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)

:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> принципы подготовки выставочного проекта: концепцию экспозиции, выбор места демонстрации, целевые аудитории и задачи коммуникации художественного образа; <input type="checkbox"/> требования к техническим параметрам экспозиционной среды (освещение, монтаж, защита работ, безопасность выставочного пространства); <input type="checkbox"/> основы музейной и галерейной практики: процедуры входа работ в экспозицию, оформление витрин и стендов, подписи и пояснительные тексты; <input type="checkbox"/> этические и правовые аспекты демонстрации творческих работ, включая авторство, лицензирование и охрану интеллектуальной собственности; <input type="checkbox"/> принципы взаимодействия с кураторами, галеристами и организаторами выставок, а также базовые требования к презентациям и пресс-пакетам. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> подготавливать серию работ к выставке: отбор работ, их последовательность и структура экспозиции, формулировка концепции пространства и коммуникации; <input type="checkbox"/> адаптировать художественные решения под формат экспозиции, учитывать ограничения пространства, световых условий и технических возможностей; <input type="checkbox"/> согласовывать с руководителями площадок и экспертами требования к экспонатам, упаковке, транспортировке и установке; <input type="checkbox"/> представлять свои работы публике, пояснять концепцию и художественный замысел, отвечать на вопросы зрителей и специалистов; <input type="checkbox"/> разрабатывать и оформлять выставочные тексты, подписи к работам и краткие пресс-релизы. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> навыками подготовки экспозиции: выбор форм монтажа, создание макетов и план-схем экспозиции, контроль качества подготовки к транспортировке и установке; <input type="checkbox"/> методами взаимодействия с профессионалами сферы искусств: кураторы, галеристы, менеджеры проектов и педагоги, участие в обсуждениях и презентациях; <input type="checkbox"/> технологическими и эстетическими средствами демонстрации: свет, пространство, звук, мультимедиа и интерактивные элементы, адаптированные под конкретную площадку; <input type="checkbox"/> навыками презентации и критического обсуждения своих и чужих экспозиций в образовательном и профессиональном контексте; <input type="checkbox"/> умением планировать временные рамки проекта выставки, бюджет и ресурсы, включая создание дорожной карты демонстрации работ.
---	---

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Тема 1. Динамическая и стоп-кадровая композиция в анимации Цель: Изучение принципов композиции, ориентированных на временной фактор, движение и кадрирование.		
1.1	Анализ мизансцены. /Пр/	1	7
1.2	Анализ мизансцены. Выполнение заданий /Ср/	1	50
1.3	Анализ мизансцены. Подготовка презентации /Ср/	1	5
1.4	Композиция движения /Пр/	1	7
1.5	Композиция движения. Выполнение заданий /Ср/	1	50

1.6	Композиция движения. Создание 5 рендеров/скетчей с наложенными композиционными сетками. /Ср/	1	10
1.7	Работа с соотношением сторон. /Пр/	1	5
1.8	Работа с соотношением сторон. Выполнение заданий /Ср/	1	50
1.9	Работа с соотношением сторон. Создание 3 изображений с одинаковым содержанием, но разным кадрированием. /Ср/	1	10
1.10	«Прыжок» композиции. /Пр/	1	6
1.11	«Прыжок» композиции. Выполнение заданий /Ср/	1	50
1.12	«Прыжок» композиции. 4 финальных рендера/кадра /Ср/	1	20
	Раздел 2. Тема 2. Композиция в моушн-дизайне: ритм и структура времени Цель: Освоение приемов композиционной организации динамического пространства и времени в графическом дизайне и моушн-графике.		
2.1	Ритмическая модульная сетка. /Пр/	2	5
2.2	Ритмическая модульная сетка. Выполнение задания /Ср/	2	70
2.3	Ритмическая модульная сетка. Создание 5-секундного видеофайла /Ср/	2	10
2.4	Композиция текста и пространства /Пр/	2	6
2.5	Композиция текста и пространства. Выполнение заданий /Ср/	2	84
2.6	Композиция текста и пространства. Создать моушн-ролик (8-10 сек) с анимированной фразой. /Ср/	2	25
2.7	Баланс в хаосе. /Пр/	2	6
2.8	Баланс в хаосе. Выполнение заданий /Ср/	2	75
2.9	Баланс в хаосе. Разработать абстрактную анимацию (7 сек) из множества мелких, быстро движущихся элементов. /Ср/	2	25
2.10	Звуковая композиция и визуал. /Пр/	2	8
2.11	Звуковая композиция и визуал. Выполнение заданий /Ср/	2	75
2.12	Звуковая композиция и визуал. Видеофайл со звуком (6-8 сек). /Ср/	2	25
	Раздел 3. Тема 3. Пространственная композиция и перспектива в CG (Computer Graphics) Цель: Углубление понимания глубины, пространственного построения и работы с камерой в трехмерной среде.		
3.1	Глубина резкости как композиционный акцент. /Пр/	3	5
3.2	Глубина резкости как композиционный акцент. /Ср/	3	50
3.3	Асимметрия и напряжение. /Пр/	3	5
3.4	Асимметрия и напряжение. Выполнение задания /Ср/	3	54
3.5	Принцип «обрамления». /Пр/	3	5
3.6	Принцип «обрамления». /Ср/	3	53
3.7	Вертикальная/Горизонтальная доминанта /Пр/	3	5
3.8	Вертикальная/Горизонтальная доминанта /Ср/	3	80
3.9	Использование негативного пространства /Пр/	3	5
3.10	Использование негативного пространства /Ср/	3	80
	Раздел 4. Тема 4. Композиция и драматургия: цвет, свет и эмоциональное воздействие Цель: Использование композиционных средств для передачи эмоций, настроения и усиления сюжетного контекста.		
4.1	Эмоциональный цветовой ключ. /Пр/	4	5
4.2	Эмоциональный цветовой ключ. /Ср/	4	75
4.3	Контраст и конфликт. /Пр/	4	5
4.4	Контраст и конфликт. /Ср/	4	75
4.5	Направленное освещение /Пр/	4	7
4.6	Направленное освещение /Ср/	4	75
4.7	Символизм форм /Пр/	4	8
4.8	Символизм форм /Ср/	4	74

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)				
6.1. Рекомендуемая литература				
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Жердев, Е. В., Чепурова, О. Б., Шлеюк, С. Г., Мазурина, Т. А.	Формальная композиция. Творческий практикум по основам дизайна: учебное пособие	Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2014	http://www.iprbooks.hop.ru/33666.html
Л.1.2	Барциц, Р. Ч.	Графическая композиция в системе высшего художественного образования. Вопросы теории и практики: учебное пособие	Москва: Московский педагогический государственный университет, 2017	http://www.iprbooks.hop.ru/79060.html
Л.1.3	Ласкова, М. К.	Композиция и архитектура формы в дизайне: учебно-методическое пособие	Армавир: Армавирский государственный педагогический университет, 2019	http://www.iprbooks.hop.ru/85912.html
Л.1.4	Храмова, М. В.	Декоративные приёмы и техники исполнения в графических композициях: учебное пособие	Астрахань: Астраханский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2019	http://www.iprbooks.hop.ru/93077.html
Л.1.5	Жердев, Е. В., Чепурова, О. Б., Шлеюк, С. Г., Мазурина, Т. А.	Формальная композиция. Творческий практикум по основам дизайна: учебное пособие	Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2014	http://www.iprbooks.hop.ru/33666.html
Л.1.6	Степанов А. В., Мальгин В. И., Иванова Г. И.	Объемно-пространственная композиция: учебник	М.: Архитектура-С, 2004	
Л.1.7	Устин В. Б.	Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве: учебное пособие	М.: Астрель, 2007	

1. Аббасов, И. Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6 : учебное пособие / И. Б. Аббасов. — 2-е изд. — Саратов : Профобразование, 2021. — 237 с. — ISBN 978-5-4488-0084-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/108004.html>
2. Бураченко, А. И. История искусств (история театра и кино) : практикум для обучающихся по направлению подготовки 51.03.05 «Режиссура театрализованных представлений и праздников», профиль «Театрализованные представления и праздники», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / А. И. Бураченко ; составители А. И. Бураченко. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2018. — 48 с. — ISBN 978-5-8154-0477-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/95556.html>
3. Вдовин, А. С. Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация : учебное пособие / А. С. Вдовин. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 267 с. — ISBN 978-5-7433-2928-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/76480.html>
4. Визуальные искусства в современном художественном и информационном пространстве [Электронный ресурс]: сборник научных статей/ Т.В. Агеева [и др.].— Электрон. текстовые данные.— Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016.— 308 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/55755.html>
5. Дроздова, Е. Н. Моделирование объектов дизайна : учебное пособие / Е. Н. Дроздова. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2023. — 92 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/140145.html>
6. Кириллова О.С. Иллюстрирование сказочной литературы для детей: методический аспект [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Кириллова О.С.— Электрон. текстовые данные.— Волгоград: Волгоградский государственный социально-педагогический университет, «Перемена», 2016.— 173 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/44319.html>
7. Кривуля, Н. Г. История анимации : учебно-методическое пособие / Н. Г. Кривуля. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011. — 34 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/30616.html>
8. Куркова, Н. С. Анимационное кино и видео. Азбука анимации : учебное пособие по направлению подготовки 51.03.02 «Народная художественная культура», профиль «Руководство студией кино-, фото-, видеотворчества» / Н. С. Куркова. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2016. — 235 с. — ISBN 978-5-8154-0356-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/66341.html>
9. Петров, А. А. Классическая анимация. Нарисованное движение : учебное пособие / А. А. Петров. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010. — 197 с. — ISBN 978-5-87149-121-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/30621.html>
10. Петрухина, О. В. Формирование анимационного дизайна в России (конец XIX — начало XXI вв.). Художественный язык и способы реализации : монография / СПГХПА; Кафедра анимации и медиадизайна. - СПб. : СПГХПА, 2023. - 242 с., 1 on-line : ил.
11. Пожидаев, Л. Г. Анимация. Графика / Л. Г. Пожидаев. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2018. — 132 с. — ISBN 978-5-87149-236-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/105101.html>
12. Райт, Ж. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя [Текст] : учебное пособие / Ж. Э. Райт. - М. : ГИТР, 2006. - 351 с. : ил.
13. Солин, А. И. Задумать и нарисовать мультфильм / А. И. Солин, И. А. Пшеничная. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2014. — 300 с. — ISBN 978-5-87149-165-2. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/30629.html>
14. Художники советского мультфильма. : научное издание / отв. ред. И. П. Иванов-Вано, сост., авт. вступ. статьи А. А. Волков. - М. : Советский художник, 1978. - 128 с. : ил.

6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Adobe Creative Cloud
6.3.1.3	Photoshop
6.3.1.4	Illustrator
6.3.1.5	3ds Max
6.3.1.6	Maya
6.3.1.7	Adobe After Effects
6.3.1.8	Adobe Premiere Pro
6.3.1.9	Substance Designer 6
6.3.1.10	Maxon Cinema 4D

6.3.1.1 1	Autodesk 3ds Max		
6.3.1.1 2	Autodesk Maya		
6.3.1.1 3	Лаборатория Касперского		
6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем			
6.3.2.1	Информкультура Ru [Электронный ресурс]. URL: http://infoculture.rsl.ru/		
6.3.2.2	Российский архитектурный портал. [Электронный ресурс]. URL: http://archi.ru/		
6.3.2.3	«Культура» – информационный портал. [Электронный ресурс]. URL: http://www.kultura-portal.ru		
6.3.2.4	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL: http://liart.ru/ru/pages/catalogs/		
6.3.2.5	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL: http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108		
6.3.2.6	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru		
7. МТО (оборудование и технические средства обучения)			
Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-304	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (проектор, экран), персональные графические станции с выходом в сеть "Интернет", графические планшеты

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Методика занятий

- Лекции: кратко — теорию композиции с иллюстративными примерами из анимации и VFX.
- Практические занятия: выполнение мини-проектов по заданной теме (ракурс, композиционная диаграмма, раскадровка).
- Анализ работ: разбор 2–3 кейсов за занятие, выявление применённых приемов и их эффекта.
- Индивидуальная работа: подготовка концепции кадра и раскадровка к проекту.
- Контроль: промежуточные отчеты по концепции, черновики раскадровок, финальная защита.

Ожидаемые результаты обучения

- Умение формулировать композиционные задачи для конкретной сцены или кадра.
- Владение инструментами анализа композиции на уровне визуального языка.
- Создание раскадровок и концепт-артов, отражающих задумку проекта.

Критерии оценки

- Соответствие задачам композиции и жанру работы.
- Ясность и лаконичность раскадровки и пояснений.
- Обоснование выбора ракурсов, света, цвета и динамики.
- Креативность и оригинальность решения.

Программу составил(и):

кандидат искусствоведения, Доц., Голикова Ирина Сергеевна; профессор, Лаврухин Николай Юрьевич _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по специальности 54.09.05 Искусство графики (по видам) (уровень подготовки кадров высшей квалификации). (приказ Минобрнауки России от 22.03.2016 г. № 272)

составлена на основании учебного плана:

54.09.05 Искусство графики (искусство анимации и компьютерной графики)

утвержденного учёным советом вуза от 26.11.2025 протокол № 3.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от 06.10.2025 г. № 10а.

Срок действия программы: 2026-2027 уч.г.

Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Целью дисциплины «Специальный рисунок» является совершенствование навыков рисования с натуры и по представлению. В системе художественного образования рисунок одна из основных дисциплин, а рисунки с натуры и рисунки по представлению - тесно связанные ее части. Целью рисунка с натуры является получение навыков построения формы на двухмерной плоскости для изображения окружающей действительности, а цель рисунка по представлению состоит в развитии профессиональной, творческой способности выражения через изображения своих чувств и мыслей.
-----	---

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.Б
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Композиция (по видам художественно-творческой деятельности)
2.1.2	Специальная живопись
2.1.3	Художественно-творческая и выставочная деятельность
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Композиция (по видам художественно-творческой деятельности)
2.2.2	Специальная живопись
2.2.3	Художественно-творческая и выставочная деятельность
2.2.4	Производственная практика: творческая
2.2.5	Производственная практика: педагогическая

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-3: способностью свободно анализировать исходные данные в области искусства и культуры для формирования суждений по актуальным проблемам профессиональной деятельности художника-графика (художественно-творческой и педагогической)

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать</p> <ul style="list-style-type: none"> - типы и источники информации, необходимые для профессиональной деятельности (творческие биографии, арт-критика, музейные каталоги, философские и культурологические тексты, материалы по педагогике и психологии искусства), - актуальные современные проблемы – традиционные и цифровые технологии, роль художника в современном обществе, методы преподавания в цифровую эпоху <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> - логично выстраивать и аргументировать собственную позицию по профессиональным вопросам, подкрепляя ее ссылками на анализ конкретных произведений, теоретические источники и культурные явления - применять аналитический аппарат для решения конкретных практических задач: обоснования концепции собственного творческого проекта, разработки учебной программы или анализа студенческих работ. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> - технологиями исследования: навыками поиска, отбора и верификации информации из разнообразных источников (архивы, библиотеки, электронные базы данных, интервью с практиками) - языком профессиональной коммуникации: специальной терминологией в области искусства графика, педагогики.

ПК-1: готовностью демонстрировать свободное владение выразительными средствами изобразительного искусства при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области профессиональной деятельности

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
------------------------------------	--

:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать</p> <ul style="list-style-type: none"> - особенности создания художественных произведений в области искусства графики и книги; - этапы построения композиции и художественного образа при создании оформления и иллюстрирования книги; <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> - создавать на высоком художественном и профессиональном уровне авторские произведения в сфере оформления и иллюстрирования книги с использованием всех видов искусства графики; <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> - опытом создания оформления и иллюстрирования книг различного характера, а также опытом сотрудничества с издательствами.
---	---

ПК-2: способностью осуществлять на высоком художественном и техническом уровне умение собирать, анализировать, синтезировать и интерпретировать явления и образы окружающей действительности, использовать свои наблюдения при создании авторских произведений искусства и находить творческие решения при реализации своих профессиональных задач (замыслов)

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать</p> <ul style="list-style-type: none"> - широкий спектр графических материалов, инструментов и технологий (традиционные и цифровые) для реализации воплощённого замысла. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> - интерпретировать и трансформировать: наделять реальные объекты и явления новым, метафорическим или символическим смыслом, создавая уникальные авторские произведения; - находить творческие решения: экспериментировать с композицией, техникой, материалом и стилем для наиболее точного и выразительного воплощения художественного замысла. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> - широким спектром графических техник, свободным и осмысленным владением выбранными техниками, позволяющими решить сложные художественные задачи - методами генерации идей, навыками творческого штурма, работы с ассоциациями, варьирования мотивов для нахождения нестандартных решений.

ПК-3: готовностью активно вести художественно-творческую деятельность и представлять ее результаты общественности

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
------------------------------------	---

:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать</p> <ul style="list-style-type: none"> - правовые и этические основы: основы авторского права, интеллектуальной собственности, порядок заключения договоров (выставочных, с издательствами), этику взаимодействия с галеристами, кураторами и профессионалами - технологии презентации и PR: подготовка макета к изданию, основы оформления экспозиции, дизайна выставочного пространства, принципы подготовки сопроводительных материалов. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> - организовывать и участвовать в выставочных проектах: составлять заявки на конкурсы и резиденции, вести переговоры с выставочными площадками, участвовать в монтаже и демонтаже экспозиции; - взаимодействовать с издательствами. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> - технологиями продвижения, создания качественного визуального контента, базовыми навыками работы с арт-критикой и обратной связью от аудитории; - анализом собственной творческой практики, ее места в современном культурном процессе и стратегического планирования дальнейшего карьерного развития.
---	--

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Композиционный портрет		
1.1	Композиционный портрет с натуры /Пр/	1	16
1.2	Композиционный портрет с натуры /Ср/	1	16
1.3	Копии рисунков старых мастеров фигуры человека в ярко выраженном движении /Пр/	1	16
1.4	Рисунки по представлению фигуры человека в ярко выраженном движении /Ср/	1	16
1.5	Зарисовки обнаженной фигуры с натуры и по представлению /Пр/	1	16
1.6	Зарисовки обнаженной фигуры с натуры и по представлению /Ср/	1	16
1.7	Наброски с натуры фигур человека /Ср/	1	14
1.8	Наброски по представлению фигур человека во взаимодействии /Пр/	1	16
	Раздел 2. Тематическая постановка фигур		
2.1	4 рисунка двойной, тематической постановки фигур с использованием различных графических материалов и художественных решений /Пр/	2	64
2.2	4 рисунка двойной, тематической постановки фигур с использованием различных графических материалов и художественных решений /Ср/	2	62
	Раздел 3. Композиции по мотивам литературного произведения		
3.1	Композиции по мотивам литературного произведения на основе рисунков с натуры /Пр/	3	32
3.2	Композиционные рисунки с натуры по мотивам литературного произведения /Ср/	3	30
3.3	Выполнение иллюстраций к литературному произведению на основе рисунков с натуры /Пр/	3	32
3.4	Выполнение иллюстраций к литературному произведению на основе рисунков с натуры /Ср/	3	32

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

1. Березина, Ю. Ю. Портрет в живописи и в графике. Теоретико-методический и практический аспекты : учебно-наглядное пособие / Ю. Ю. Березина, О. В. Князева. — Саратов : Вузовское образование, 2016. — 131 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/44600.html>
2. Кириллова, О. С. Иллюстрирование сказочной литературы для детей: методический аспект : учебное пособие / О. С. Кириллова. — Волгоград : Волгоградский государственный социальнопедагогический университет, «Перемена», 2016. — 173 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/44319.html>
3. Курбанов, О. Т. Учебный рисунок на отделении станковой и книжной графики : методическое пособие I, II, III курс / О. Т. Курбанов ; СПГХПА. - СПб. : СПГХПА, 2000. - 57 с.
4. Лаврухин, Н. Ю. Художественный образ в детской книге (Ленинградские художники детской книги 20-30-х годов XX столетия) : учебное пособие / Н. Ю. Лаврухин ; СПГХПА. Санкт-Петербургская художественно-промышленная академия. . - СПб. : СПГХПА, 2006. - 49 с.
5. Лаврухин, Н. Ю. Композиция. Искусство книги: Учебно-методическое пособие к выполнению курсовой работы для студентов специальности 54.05.03 Графика, "Художник-график (искусство книги)" : учебно-методический комплекс / Н. Ю. Лаврухин ; СПГХПА им. А. Л. Штигица; Кафедра станковой и книжной графики. - Электрон. текстовые дан. - СПб. : СПГХПА, 2019. - 51 с. : ил. + on-line.
6. Макарова, К. В. Программа спец-курса «Книжная графика» / К. В. Макарова, А. М. Прокофьев. — Москва : Прометей, 2012. — 24 с. — ISBN 978-5-7042-2296-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/58184.html>
7. Меламед, В. Машинерия портрета. Опыт зрителя, преподавателя и художника / В. Меламед. — 2-е изд. — Москва : Ад Маргинем Пресс, 2021. — 288 с. — ISBN 978-5-91103-589-1, 978-5-4330-0167-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/119041.html>
8. Филимонова, А. В. Художественный образ в книге: текст, иллюстрация, макет : учебное пособие / А. В. Филимонова. — Волгоград : Волгоградский государственный социально-педагогический университет, «Перемена», 2024. — 137 с. — ISBN 978-5-9935-0462-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/145198.html>
9. Яблокова, А. Ю. Портрет в графике : методические указания к практическим занятиям по дисциплине «Рисунок» / А. Ю. Яблокова, С. Г. Шлеюк. — Оренбург : Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2008. — 48 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/21636.html>

6.2. Электронные учебные издания и электронные образовательные ресурсы

Э1	Макарова, К. В. Программа спец-курса «Книжная графика»	http://www.iprbooks.ru/58184.html
Э2	Таранов, Н. Н. Художественно-образная выразительность шрифтов : монография	http://www.iprbooks.ru/21449.html
Э3	Плешивцев, А. А. Рисунок. Основы композиции и техническая акварель	http://www.iprbooks.ru/89246.html
Э4	Кашевский, П. А. Шрифтовая графика : учебное пособие	http://www.iprbooks.ru/90856.html
Э5	Допечатная подготовка и полиграфический дизайн : учебное пособие / Е. А. Соколова, А. В. Хмелев, Е. М. Погребняк [и др.].	http://www.iprbooks.ru/78159.html

6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Photoshop
6.3.1.3	Illustrator
6.3.1.4	Adobe InDesign
6.3.1.5	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru
6.3.2.2	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штигица [Электронный ресурс]. URL: http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108
6.3.2.3	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL: http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
6.3.2.4	«Культура» – информационный портал. [Электронный ресурс]. URL: http://www.kultura-portal.ru
6.3.2.5	Российская сеть культурного наследия. [Электронный ресурс]. URL: http://www.rchn.org.ru/
6.3.2.6	Российский фонд культуры. [Электронный ресурс]. URL: http://www.culture.ru
6.3.2.7	«Знание»: Международный гуманитарный общественный фонд [Электронный ресурс]. URL: http://www.znaniyvet.com/
6.3.2.8	Русский музей [Электронный ресурс]. URL: http://rusmuseum.ru
6.3.2.9	Российский этнографический музей [Электронный ресурс]. URL: http://ethnomuseum.ru
6.3.2.10	Эрмитаж [Электронный ресурс]. URL: http://www.hermitagemuseum.org

6.3.2.11	Государственная Третьяковская галерея [Электронный ресурс]. URL: http://www.tretyakovgallery.ru/		
7. МТО (оборудование и технические средства обучения)			
Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
C-512	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
<p>Композиция в рисунке вытекает из природы его назначения (иллюстрация). Рисунки, связанные с анимацией и компьютерной графикой, прежде всего композиционно решают ансамбль в целом, деталь же будет разработана в интересах целого. Сюжет в рисунке иногда отождествляют с композицией, что, конечно, неверно и уводит в размышления литературные, а не пластические. Цель художника – найти такие образы и такие средства выражения, которые раскрыли бы художественные смыслы произведения искусства. Такими средствами в рисунке будут линия, пятно, фактура, цвет, а также правила, по которым строится композиция. Образное мышление подсказывает творческое применение этих правил на практике в той или иной композиции.</p>

Программу составил(и):

канд. иск., доцент, Петрухина Оксана Валерьевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по специальности 54.09.05 Искусство графики (по видам) (уровень подготовки кадров высшей квалификации). (приказ Минобрнауки России от 22.03.2016 г. № 272)

составлена на основании учебного плана:

54.09.05 Искусство графики (искусство анимации и компьютерной графики)

утвержденного учёным советом вуза от 26.11.2025 протокол № 3.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от 06.10.2025 г. № 10а.

Срок действия программы: 2026-2027 уч.г.

Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Цели освоения дисциплины "Экспериментальная графика" заключаются в формировании у студентов знаний и практических навыков по созданию анимированной графики, освоении теории цвета, композиции, типографики и принципов анимации, исследовании и имитации аналоговых техник в цифровой анимации, использовании алгоритмической и генеративной графики, а также в развитии умения создавать динамичные и живые визуальные композиции, используя современные программные инструменты.
-----	---

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.ДВ.01
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Методика и практика научного исследования
2.1.2	Композиция (по видам художественно-творческой деятельности)
2.1.3	Специальный рисунок
2.1.4	Искусство компьютерной графики
2.1.5	Специальная живопись
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Производственная практика: творческая
2.2.2	Композиция (по видам художественно-творческой деятельности)
2.2.3	Художественно-творческая и выставочная деятельность
2.2.4	Генеративное искусство и алгоритмическая графика
2.2.5	Представление творческо-исполнительской работы (проекта)

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-1: готовностью демонстрировать свободное владение выразительными средствами изобразительного искусства при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области профессиональной деятельности	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)

:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Основные концепции экспериментальной графики, ее пластические и выразительные возможности. <input type="checkbox"/> Технические процессы и материалы, применяемые в экспериментальной графике (различные техники печати, монотипия, литография, офорт, гравюра, принципы обработки digital-практик в связке с традиционными методами). <input type="checkbox"/> Исторические и современные тенденции в области графического искусства, критерия эстетической ценности авторских работ. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Разрабатывать концепцию авторского проекта в области графики с учетом художественного замысла и профессиональной контекстуализации. <input type="checkbox"/> Подбирать и комбинировать техники, материалы и процессы графической практики для достижения намеренной выразительности. <input type="checkbox"/> Экспериментировать с формой, композицией и ритмом, создавая оригинальные графические образы. <input type="checkbox"/> Осуществлять техническую реализацию графических работ на высоком художественном уровне, включая подготовку материалов, выбор носителя, печати и доводку поверхности. <input type="checkbox"/> Анализировать собственные работы и работы коллег, внося конструктивные коррективы для повышения художественной ценности. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Свободно владеть выразительными средствами изобразительного искусства: линией, формой, светотенью, фактурой, пространством, ритмом и динамикой композиции. <input type="checkbox"/> Различными графическими техниками и способами применения материалов, а также методами обработки готовых графических изделий. <input type="checkbox"/> Методами экспериментирования над графической формой и способами документирования результатов (портфолио, эскизная документация, каталогизация). <input type="checkbox"/> Самокритикой и рефлексией по итогам творческого процесса, умением формулировать задачи на следующую итерацию проекта.
---	--

ПК-2: способностью осуществлять на высоком художественном и техническом уровне умение собирать, анализировать, синтезировать и интерпретировать явления и образы окружающей действительности, использовать свои наблюдения при создании авторских произведений искусства и находить творческие решения при реализации своих профессиональных задач (замыслов)

Индикаторы достижения компетенции:

В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)

:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Теорию наблюдения и восприятия визуальных явлений, принципы формирования образов в графическом поле. <input type="checkbox"/> Методы сбора и систематизации фактов визуального опыта: наблюдения, документирование, визуальная корреляция с контекстом проекта. <input type="checkbox"/> Источники и контекст современного и исторического графического искусства, тенденции и техники, применяемые для интерпретации реальности через авторские образы. <input type="checkbox"/> Основы анализа художественных и технических аспектов графических работ: композиция, пространственные решения, светотень, фактура. <input type="checkbox"/> Этические и правовые рамки авторства, плагиат и оригинальность в процессе творческой интерпретации окружающей действительности. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Собирать и систематизировать визуальные данные и наблюдения для разработки авторского замысла. <input type="checkbox"/> Анализировать явления и образы действительности, выявлять существенные признаки и на их основе формулировать художественные задачи. <input type="checkbox"/> Синтезировать полученную информацию в концепцию проекта, находя творческие решения и компромиссы между эстетикой и техническими возможностями. <input type="checkbox"/> Применять разнообразные техники графики и средства выразительности для интерпретации наблюдений на высоком художественном уровне. <input type="checkbox"/> Выполнять техническую реализацию проектов с учетом художественной идеи, качественных стандартов исполнения и ресурсной ограниченности. <input type="checkbox"/> Оценивать и корректировать собственные работы и работы коллег с опорой на аналитические критерии и фидбек. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> методами сбора, анализа и интерпретации визуальных явлений и образов. <input type="checkbox"/> Различными графическими техниками, приемами документирования наблюдений и превращения их в окончательные авторские произведения. <input type="checkbox"/> Техническими навыками реализации проектов на высоком художественном и технологическом уровне: подготовка носителей, печать, обработка поверхности и т.д. <input type="checkbox"/> Методикой рефлексии и самоанализа творческого процесса, формулирование задач для следующих этапов проекта.
---	--

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Тема 1. Материальность и текстура в цифровом пространстве Исследование и имитация аналоговых техник (традиционная графика) в цифровой анимации и моушн-графике.		
1.1	Цифровая монотипия и оттиск. /Пр/	4	1
1.2	Цифровая монотипия и оттиск. Выполнение заданий /Ср/	4	12
1.3	Стиль «Рваный плакат» (Grunge/Glitch). /Пр/	4	2
1.4	Стиль «Рваный плакат» (Grunge/Glitch). Выполнение заданий /Ср/	4	12
	Раздел 2. Тема 2. Генеративная и алгоритмическая графика Использование правил и кода (или визуального программирования) для создания непредсказуемых графических систем и паттернов.		
2.1	Морфинг по правилу. /Пр/	4	3
2.2	Морфинг по правилу. Выполнение заданий /Ср/	4	10

	Раздел 3. Тема 3. Оп-арт и кинетическая типографика Применение принципов оптического искусства для создания иллюзии движения и вибрации с использованием статических и анимированных элементов.		
3.1	Вибрация и иллюзия. /Пр/	4	2
3.2	Вибрация и иллюзия. Выполнение заданий /Ср/	4	12
	Раздел 4. Тема 4. Коллаж и Ассамбляж в движении (Stop-Motion / Digital Cut-Out) Исследование выразительных возможностей составной композиции, перехода между плоскостью и объемом.		
4.1	Многослойный нарратив. /Пр/	4	2
4.2	Многослойный нарратив. Выполнение заданий /Ср/	4	12
	Раздел 5. Тема 5. Жидкая и химическая графика (Fluid Motion) Эксперименты с неконтролируемыми, органическими, «жидкими» формами движения, цветом и их фиксацией.		
5.1	Анимированная хроматография. /Пр/	4	2
5.2	Анимированная хроматография. Выполнение заданий /Ср/	4	10
	Раздел 6. Тема 6. Свет, Тень и Проекция Цель: Использование света, как отдельного графического элемента, и исследование эффекта «графики на поверхностях».		
6.1	Рисунок Светом (Light Painting Animation). /Пр/	4	2
6.2	Рисунок Светом (Light Painting Animation). Выполнение задания /Ср/	4	12
	Раздел 7. Тема 7. Семантическая деконструкция типографики Использование шрифта не как носителя смысла, а как чистой графической формы.		
7.1	Типографический разрушение. Суть: Выбрать одно слово (например, «ИДЕЯ», «ХАОС», «ШУМ»). /Пр/	4	2
7.2	Типографический разрушение. Суть: Выбрать одно слово (например, «ИДЕЯ», «ХАОС», «ШУМ»). Выполнение задания /Ср/	4	12

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Хохлов, П. В., Хохлова, В. Н., Погребняк, Е. М.	Информационные технологии в медиаиндустрии. Трёхмерное моделирование, текстурирование и анимация в среде 3DS MAX: учебное пособие	Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2016	https://www.iprbookshop.ru/74668.html
Л.1.2	Торопова, О. А., Кумова, С. В.	Анимация и веб-дизайн: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015	https://www.iprbookshop.ru/76476.html
Л.1.3	Вдовин, А. С.	Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015	https://www.iprbookshop.ru/76480.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.4	Пожидаев, Л. Г.	Анимация. Графика	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2018	https://www.iprbookshop.ru/105101.html
Л.1.5	Хохлов, П. В., Хохлова, В. Н.	Информационные технологии (анимация в 3ds Max): учебно-методическое пособие	Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2023	https://www.iprbookshop.ru/138761.html
Л.1.6	Хохлов, П. В., Хохлова, В. Н.	Анимация и физические симуляции в программе 3ds Max: учебное пособие	Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2023	https://www.iprbookshop.ru/138816.html
Л.1.7	Хохлов, П. В., Хохлова, В. Н.	Компьютерная анимация. Анимация и физические симуляции в программе 3ds Max: учебное пособие для спо	Саратов: Профобразован ие, 2024	https://www.iprbookshop.ru/139031.html
Л.1.8	Капранова, М. Н.	Macromedia Flash MX. Компьютерная графика и анимация	Москва: СОЛОН-Пресс, 2021	https://www.iprbookshop.ru/141900.html

1. Вдовин, А. С. Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация : учебное пособие / А. С. Вдовин. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 267 с. — ISBN 978-5-7433-2928-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/76480.html>
2. Веселова, Ю. В. Графический дизайн рекламы. Плакат : учебное пособие / Ю. В. Веселова, О. Г. Семёнов. — Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2012. — 104 с. — ISBN 978-5-7782-2192-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/44764.html>
3. Компьютерная графика : учебное пособие / Е. А. Ваншина, М. А. Егорова, С. И. Павлов, Ю. В. Семагина. — Саратов : Профобразование, 2020. — 206 с. — ISBN 978-5-4488-0720-6. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/91878.html>
4. Куликов, А. И. Алгоритмические основы современной компьютерной графики : учебное пособие / А. И. Куликов, Т. Э. Овчинникова. — 4-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2025. — 230 с. — ISBN 978-5-4497-0859-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/146325.html>
5. Луптон, Э. Графический дизайн от идеи до воплощения : учебное пособие / Эллен Луптон ; [пер. с англ. В. Иванова]. - СПб. : Питер, 2013. - 184 с. : ил. - Пер. изд. : Graphic design thinking: beyond brainstorming / Ellen Lupton. - ISBN 978-5-459-01645-1
6. Пигулевский, В. О. Графика малых форм : учебное пособие / В. О. Пигулевский. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 110 с. — ISBN 978-5-4497-2671-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/136252.html>
7. Райт, Ж. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя : учебное пособие / Ж. Э. Райт. - М. : ГИТР, 2006. - 351 с. : ил. - ISBN 5-94237-019-2
8. Торопова, О. А. Анимация и веб-дизайн : учебное пособие / О. А. Торопова, С. В. Кумова. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 490 с. — ISBN 978-5-7433-2931-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/76476.html>
9. Хохлов, П. В. Информационные технологии в медиаиндустрии. Трёхмерное моделирование, текстурирование и анимация в среде 3DS MAX : учебное пособие / П. В. Хохлов, В. Н. Хохлова, Е. М. Погребняк. — Новосибирск : Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2016. — 293 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/74668.html>
10. Хохлов, П. В. Компьютерная анимация. Анимация и физические симуляции в программе 3ds Max : учебное пособие для СПО / П. В. Хохлов, В. Н. Хохлова. — Саратов : Профобразование, 2024. — 131 с. — ISBN 978-5-4488-1902-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/139031.html>
11. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Г. Шульдова. — Минск : Республиканский институт профессионального образования (РИПО), 2019. — 300 с. — ISBN 978-985-503-987-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/100360.html>

6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Adobe Creative Cloud
6.3.1.3	Illustrator
6.3.1.4	Photoshop
6.3.1.5	3ds Max
6.3.1.6	Maya
6.3.1.7	Adobe After Effects
6.3.1.8	Adobe Photoshop Lightroom
6.3.1.9	Substance Designer 6
6.3.1.1 0	Maxon Cinema 4D
6.3.1.1 1	Autodesk 3ds Max
6.3.1.1 2	Autodesk Maya
6.3.1.1 3	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	«Знание»: Международный гуманитарный общественный фонд [Электронный ресурс]. URL: http://www.znaniesvet.com/
6.3.2.2	Российская сеть культурного наследия. [Электронный ресурс]. URL: http://www.rchn.org.ru/
6.3.2.3	Российский фонд культуры. [Электронный ресурс]. URL: http://www.culture.ru
6.3.2.4	Информкультура Ru [Электронный ресурс]. URL: http://infoculture.rsl.ru/
6.3.2.5	«Культура» – информационный портал. [Электронный ресурс]. URL: http://www.kultura-portal.ru

6.3.2.6	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL: http://liart.ru/ru/pages/catalogs/		
6.3.2.7	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL: http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108		
6.3.2.8	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru		
7. МТО (оборудование и технические средства обучения)			
Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-304	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (проектор, экран), персональные графические станции с выходом в сеть "Интернет", графические планшеты

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Студент обязан:

- 1) соблюдать график учебного процесса по дисциплине (календарный план аудиторных занятий и план-график самостоятельной работы);
порядок формирования итоговой оценки по дисциплине;
(преподаватель на первом занятии по дисциплине знакомит студентов с перечисленными организационно-методическими материалами);
- 2) посещать все виды аудиторных занятий (преподаватель контролирует посещение всех видов занятий), вести самостоятельную работу по дисциплине, используя литературу, рекомендованную в рабочей программе дисциплины и преподавателем (преподаватель передает список рекомендуемой литературы студентам);
- 3) готовиться и активно участвовать в аудиторных занятиях, используя рекомендованную литературу и методические материалы;
- 4) своевременно и качественно выполнять все виды аудиторных и самостоятельных работ, предусмотренных графиком учебного процесса по дисциплине (преподаватель ведет непрерывный мониторинг учебной деятельности студентов);
- 5) в случае возникновения задолженностей по текущим работам своевременно до окончания семестра устранить их, выполняя недостающие или исправляя не зачтенные работы, предусмотренные графиком учебного процесса (преподаватель на основе мониторинга учебной деятельности своевременно предупреждает студентов о возникших задолженностях и необходимости их устранения).

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по УР

И.С. Голикова

26.11.2025 г.

Искусство авторской графики рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Кафедра анимации и медиадизайна		
Учебный план	54.09.05_26_АКГ.plx 54.09.05 Искусство графики (искусство анимации и компьютерной графики)		
Квалификация	Художник-график высшей квалификации. Преподаватель творческих		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	3 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	108	Виды контроля в семестрах:	
в том числе:			
аудиторные занятия	0		
самостоятельная работа	92		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	4 (2.2)		Итого	
	19 1/6			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Практические	16	16	16	16
Итого ауд.	16	16	16	16
Контактная работа	16	16	16	16
Сам. работа	92	92	92	92
Итого	108	108	108	108

Программу составил(и):

канд.иск., доцент, Петрухина Оксана Валерьевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по специальности 54.09.05 Искусство графики (по видам) (уровень подготовки кадров высшей квалификации). (приказ Минобрнауки России от 22.03.2016 г. № 272)

составлена на основании учебного плана:

54.09.05 Искусство графики (искусство анимации и компьютерной графики)

утвержденного учёным советом вуза от 26.11.2025 протокол № 3.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от 06.10.2025 г. № 10а.

Срок действия программы: 2026-2027 уч.г.

Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Цели освоения дисциплины
1.2	<input type="checkbox"/> Формирование уникального авторского почерка через глубокое исследование монохромных графических техник.
1.3	<input type="checkbox"/> Развитие навыков самостоятельного формирования творческой концепции и визуального языка.
1.4	<input type="checkbox"/> Приобретение технических умений работы с различными графическими техниками и носителями.
1.5	<input type="checkbox"/> Формирование способности анализировать и критически оценивать графические произведения.
1.6	<input type="checkbox"/> Умение презентовать авторский проект и защищать художественные решения в профессиональной среде.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.ДВ.01
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Специальный рисунок
2.1.2	Композиция (по видам художественно-творческой деятельности)
2.1.3	Художественно-творческая и выставочная деятельность
2.1.4	Искусство компьютерной графики
2.1.5	Специальная живопись
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Искусство компьютерной графики
2.2.2	Генеративное искусство и алгоритмическая графика
2.2.3	Композиция (по видам художественно-творческой деятельности)
2.2.4	Производственная практика: творческая
2.2.5	Художественно-творческая и выставочная деятельность
2.2.6	Представление творческо-исполнительской работы (проекта)
2.2.7	Защита реферата

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ	
ПК-1: готовностью демонстрировать свободное владение выразительными средствами изобразительного искусства при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области профессиональной деятельности	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)

:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Основные концепции экспериментальной графики, ее пластические и выразительные возможности. <input type="checkbox"/> Технические процессы и материалы, применяемые в экспериментальной графике (различные техники печати, монотипия, литография, офорт, гравюра, принципы обработки digital-практик в связке с традиционными методами). <input type="checkbox"/> Исторические и современные тенденции в области графического искусства, критерия эстетической ценности авторских работ. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Разрабатывать концепцию авторского проекта в области графики с учетом художественного замысла и профессиональной контекстуализации. <input type="checkbox"/> Подбирать и комбинировать техники, материалы и процессы графической практики для достижения намеренной выразительности. <input type="checkbox"/> Экспериментировать с формой, композицией и ритмом, создавая оригинальные графические образы. <input type="checkbox"/> Осуществлять техническую реализацию графических работ на высоком художественном уровне, включая подготовку материалов, выбор носителя, печати и доводку поверхности. <input type="checkbox"/> Анализировать собственные работы и работы коллег, внося конструктивные коррекции для повышения художественной ценности. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Свободно владеть выразительными средствами изобразительного искусства: линией, формой, светотенью, фактурой, пространством, ритмом и динамикой композиции. <input type="checkbox"/> Различными графическими техниками и способами применения материалов, а также методами обработки готовых графических изделий. <input type="checkbox"/> Методами экспериментирования над графической формой и способами документирования результатов (портфолио, эскизная документация, каталогизация). <input type="checkbox"/> Самокритикой и рефлексией по итогам творческого процесса, умением формулировать задачи на следующую итерацию проекта.
---	---

ПК-2: способностью осуществлять на высоком художественном и техническом уровне умение собирать, анализировать, синтезировать и интерпретировать явления и образы окружающей действительности, использовать свои наблюдения при создании авторских произведений искусства и находить творческие решения при реализации своих профессиональных задач (замыслов)

Индикаторы достижения компетенции:

В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)

:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Теорию наблюдения и восприятия визуальных явлений, принципы формирования образов в графическом поле. <input type="checkbox"/> Методы сбора и систематизации фактов визуального опыта: наблюдения, документирование, визуальная корреляция с контекстом проекта. <input type="checkbox"/> Источники и контекст современного и исторического графического искусства, тенденции и техники, применяемые для интерпретации реальности через авторские образы. <input type="checkbox"/> Основы анализа художественных и технических аспектов графических работ: композиция, пространственные решения, светотень, фактура. <input type="checkbox"/> Этические и правовые рамки авторства, плагиат и оригинальность в процессе творческой интерпретации окружающей действительности. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Собирать и систематизировать визуальные данные и наблюдения для разработки авторского замысла. <input type="checkbox"/> Анализировать явления и образы действительности, выявлять существенные признаки и на их основе формулировать художественные задачи. <input type="checkbox"/> Синтезировать полученную информацию в концепцию проекта, находя творческие решения и компромиссы между эстетикой и техническими возможностями. <input type="checkbox"/> Применять разнообразные техники графики и средства выразительности для интерпретации наблюдений на высоком художественном уровне. <input type="checkbox"/> Выполнять техническую реализацию проектов с учетом художественной идеи, качественных стандартов исполнения и ресурсной ограниченности. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> методами сбора, анализа и интерпретации визуальных явлений и образов. <input type="checkbox"/> Различными графическими техниками, приемами документирования наблюдений и превращения их в окончательные авторские произведения. <input type="checkbox"/> Техническими навыками реализации проектов на высоком художественном и технологическом уровне: подготовка носителей, печать, обработка поверхности и т.д. <input type="checkbox"/> Методикой рефлексии и самоанализа творческого процесса, формулирование задач для следующих этапов проекта.
---	---

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Тема 1. Авторский графический язык и монохромная серия Цель: Формирование уникального авторского почерка через глубокое исследование монохромных графических техник.		
1.1	Задание 1.1. Графическая новелла: «Момент безмолвия». /Пр/	4	3
1.2	Задание 1.2. Стилль для анимации: «Трассировка движения». /Пр/	4	2
1.3	Выполнение заданий /Ср/	4	20
	Раздел 2. Тема 2. Станковая графика и переход в 3D-пространство Цель: Переосмысление композиционных приемов станковой графики при работе с объемом и камерой в 3D.		
2.1	Задание 2.1. Глубина и рама: «Графический диптих». /Пр/	4	3
2.2	Задание 2.1. Глубина и рама: «Графический диптих». Выполнение задания /Ср/	4	20
	Раздел 3. Тема 3. Эстамп и его цифровое повторение Цель: Изучение принципов множимости, фактуры и тиража в авторской графике и их применение в медиадизайне.		

3.1	Задание 3.1. Принцип «Тиражной ошибки». /Пр/	4	2
3.2	Задание 3.1. Принцип «Тиражной ошибки». Выполнение задания /Ср/	4	10
	Раздел 4. Тема 4. Каллиграфия и анимированный знак Цель: Работа со знаком и символом как с самостоятельным графическим объектом, имеющим собственную динамику.		
4.1	Задание 4.1. Каллиграфический характер. /Пр/	4	2
4.2	Задание 4.1. Каллиграфический характер. Выполнение. /Ср/	4	12
	Раздел 5. Тема 5. Цвет и авторская литография (плоская печать) Цель: Изучение особенностей работы с цветом, полутонами и наложением в печатной графике.		
5.1	Задание 5.1. Цветные слои: «Аналоговый сепаратор». /Пр/	4	2
5.2	Задание 5.1. Цветные слои: «Аналоговый сепаратор». Выполнение задания /Ср/	4	15
	Раздел 6. Тема 6. Графика и Персонаж (Character Design) Цель: Разработка визуального языка персонажа, исходя из конкретной графической техники.		
6.1	Задание 6.1. Персонаж-Фактура. /Пр/	4	2
6.2	Задание 6.1. Персонаж-Фактура. Выполнение задания /Ср/	4	15

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Дрозд, А. Н.	Декоративная графика: учебное наглядное пособие по направлению подготовки 54.03.01 (072500.62) «дизайн», профиль «графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «бакалавр»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2015	http://www.iprbooks.ru/55762.html
Л.1.2	Зиновьева, Е. А.	Компьютерный дизайн. Векторная графика: учебно-методическое пособие	Екатеринбург: Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2016	http://www.iprbooks.ru/68251.html
Л.1.3	Безрукова, Е. А., Мхитарян, Г. Ю.	Шрифтовая графика: учебное наглядное пособие для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «дизайн», профиль «графический дизайн»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2017	http://www.iprbooks.ru/76349.html
Л.1.4	Вдовин, А. С.	Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015	http://www.iprbooks.ru/76480.html
Л.1.5	Кашевский, П. А.	Шрифтовая графика: учебное пособие	Минск: Вышэйшая школа, 2017	http://www.iprbooks.ru/90856.html
Л.1.6	Дрозд, А. Н.	Декоративная графика: практикум по дисциплине для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «дизайн», профиль «графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «бакалавр»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2018	http://www.iprbooks.ru/93496.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.7	Южаков, М. А.	Информационные технологии. Векторная графика. Ч.1: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020	http://www.iprbooks.ru/102623.html
Л.1.8	Смирнова, А. М.	Компьютерная графика и дизайн художественных изделий. Основы 3D-моделирования: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	http://www.iprbooks.ru/102632.html

1. Визуальные искусства в современном художественном и информационном пространстве : сборник научных статей / Т. В. Агеева, А. Г. Алексеев, Л. И. Балаганская [и др.] ; под редакцией Е. Л. Кудрина [и др.] ; перевод А. А. Щербинина. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2016. — 308 с. — ISBN 978-5-8154-0327-7. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/55755.html>
2. Дворкович, В. П. Цифровые видеоинформационные системы (теория и практика) / В. П. Дворкович, А. В. Дворкович. — Москва : Техносфера, 2012. — 1008 с. — ISBN 978-5-94836-336-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/26907.html>
3. Иванов-Вано, И. П. Кадр за кадром. [Текст] : научное издание / И. П. Иванов-Вано. - М. : Искусство, 1980. - 240 с. : ил.
4. Кривуля, Н. Г. История анимации : учебно-методическое пособие / Н. Г. Кривуля. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011. — 34 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/30616.html>
5. Куркова, Н. С. Анимационное кино и видео. Азбука анимации : учебное пособие по направлению подготовки 51.03.02 «Народная художественная культура», профиль «Руководство студией кино-, фото-, видеотворчества» / Н. С. Куркова. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2016. — 235 с. — ISBN 978-5-8154-0356-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/66341.html>
6. Медведева, Е. И. Мифодизайн в рекламе технических инноваций : учебное пособие / Е. И. Медведева. — Саратов : Вузовское образование, 2021. — 127 с. — ISBN 978-5-4487-0766-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102240.html>
7. Медиаинформационная грамотность и современное информационное пространство : учебное пособие / Т. К. Смыковская, Н. В. Лобанова, Ю. А. Машевская [и др.]. — Волгоград : Волгоградский государственный социально-педагогический университет, «Перемена», 2020. — 184 с. — ISBN 978-5-9935-0421-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/103039.html>
8. Мудрость вымысла. Мастера мультипликации о себе и своем искусстве. [Текст] : научное издание / сост., вт. вступ. статьи Асенин С. В. - М. : Искусство, 1983. - 207 с. : ил. + 40 л. цв. ил.
9. Петров, А. А. Классическая анимация. Нарисованное движение : учебное пособие / А. А. Петров. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010. — 197 с. — ISBN 978-5-87149-121-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/30621.html>
10. Пигулевский, В. О. Дизайн визуальных коммуникаций : учебное пособие / В. О. Пигулевский, А. С. Стефаненко. — 2-е изд. — Саратов : Вузовское образование, 2021. — 441 с. — ISBN 978-5-4487-0765-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102235.html>
11. Платонова, Н. С. Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional : учебное пособие / Н. С. Платонова. — 4-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 175 с. — ISBN 978-5-4497-3340-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/142305.html>
12. Пожидаев, Л. Г. Анимация. Графика / Л. Г. Пожидаев. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2018. — 132 с. — ISBN 978-5-87149-236-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/105101.html>
13. Райт, Ж. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя [Текст] : учебное пособие / Ж. Э. Райт. - М. : ГИТР, 2006. - 351 с. : ил.
14. Шемшуренко, Е. Г. Программные пакеты в коммуникативном дизайне : учебное пособие / Е. Г. Шемшуренко. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2018. — 76 с. — ISBN 978-5-7937-1566-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102952.html>

6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Adobe Creative Cloud
6.3.1.3	Photoshop
6.3.1.4	Illustrator
6.3.1.5	3ds Max
6.3.1.6	Maya
6.3.1.7	Adobe After Effects
6.3.1.8	Adobe Animate
6.3.1.9	Adobe Character Animator
6.3.1.10	Substance Designer 6

6.3.1.1 1	Maxon Cinema 4D		
6.3.1.1 2	Autodesk Maya		
6.3.1.1 3	Autodesk 3ds Max		
6.3.1.1 4	Лаборатория Касперского		
6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем			
6.3.2.1	«Знание»: Международный гуманитарный общественный фонд [Электронный ресурс]. URL: http://www.znaniesvet.com/		
6.3.2.2	Vsekonkursy.ru: конкурсы, гранты, стипендии и конференции . [Электронный ресурс]. URL: http://www.vsekonkursy.ru		
6.3.2.3	Информкультура Ru [Электронный ресурс]. URL: http://infoculture.rsl.ru/		
6.3.2.4	«Культура» – информационный портал. [Электронный ресурс]. URL: http://www.kultura-portal.ru		
6.3.2.5	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL: http://liart.ru/ru/pages/catalogs/		
6.3.2.6	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штигица [Электронный ресурс]. URL: http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108		
6.3.2.7	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru		
7. МТО (оборудование и технические средства обучения)			
Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-304	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (проектор, экран), персональные графические станции с выходом в сеть "Интернет", графические планшеты

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Студент обязан:

- 1) соблюдать график учебного процесса по дисциплине (календарный план аудиторных занятий и план-график самостоятельной работы);
порядок формирования итоговой оценки по дисциплине;
(преподаватель на первом занятии по дисциплине знакомит студентов с перечисленными организационно-методическими материалами);
- 2) посещать все виды аудиторных занятий (преподаватель контролирует посещение всех видов занятий),
вести самостоятельную работу по дисциплине, используя литературу,
рекомендованную в рабочей программе дисциплины и преподавателем (преподаватель передает список рекомендуемой литературы студентам);
- 3) готовиться и активно участвовать в аудиторных занятиях, используя рекомендованную литературу и методические материалы;
- 4) своевременно и качественно выполнять все виды аудиторных и самостоятельных работ, предусмотренных графиком учебного процесса по дисциплине (преподаватель ведет непрерывный мониторинг учебной деятельности студентов);
- 5) в случае возникновения задолженностей по текущим работам своевременно до окончания семестра устранить их,
выполняя недостающие или исправляя не зачтенные работы, предусмотренные графиком учебного процесса
(преподаватель на основе мониторинга учебной деятельности своевременно предупреждает студентов о возникших задолженностях и необходимости их устранения).

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по УР

И.С. Голикова

26.11.2025 г.

Искусство компьютерной графики рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.09.05_26_АКГ.plx
54.09.05 Искусство графики (искусство анимации и компьютерной графики)

Квалификация **Художник-график высшей квалификации. Преподаватель творческих**
Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 108 Виды контроля в семестрах:
в том числе:
аудиторные занятия 0
самостоятельная работа 92
контактная работа во время
промежуточной аттестации (ИКР) 0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	4 (2.2)		Итого	
	19 1/6			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Практические	16	16	16	16
Итого ауд.	16	16	16	16
Контактная работа	16	16	16	16
Сам. работа	92	92	92	92
Итого	108	108	108	108

Программу составил(и):

канд.иск., доцент, Петрухина Оксана Валерьевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по специальности 54.09.05 Искусство графики (по видам) (уровень подготовки кадров высшей квалификации). (приказ Минобрнауки России от 22.03.2016 г. № 272)

составлена на основании учебного плана:

54.09.05 Искусство графики (искусство анимации и компьютерной графики)

утвержденного учёным советом вуза от 26.11.2025 протокол № 3.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от 06.10.2025 г. № 10а.

Срок действия программы: 2026-2027 уч.г.

Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	<input type="checkbox"/> Освоение принципов художественной композиции и визуального мышления.
1.2	<input type="checkbox"/> Изучение технологий цифрового изобразительного искусства.
1.3	<input type="checkbox"/> Формирование умений создавать оригинальные графические образы и визуальные концепции.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.ДВ.02
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Композиция (по видам художественно-творческой деятельности)
2.1.2	Специальный рисунок
2.1.3	Специальная живопись
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Экспериментальная графика
2.2.2	Генеративное искусство и алгоритмическая графика
2.2.3	Защита реферата
2.2.4	Представление творческо-исполнительской работы (проекта)
2.2.5	Производственная практика: творческая
2.2.6	Композиция (по видам художественно-творческой деятельности)

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ	
ПК-1: готовностью демонстрировать свободное владение выразительными средствами изобразительного искусства при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области профессиональной деятельности	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Основные принципы и элементы изобразительного искусства, включая цвет, форму, композицию и текстуру. 2. Историю и теорию компьютерной графики, включая ключевые направления и стили. 3. Современные программные средства и технологии для создания компьютерной графики. 4. Основы художественного анализа и критики графических произведений. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Применять выразительные средства изобразительного искусства для создания оригинальных авторских произведений. 2. Использовать различные инструменты и техники компьютерной графики для реализации творческих идей. 3. Оценивать и анализировать собственные работы и работы других авторов с точки зрения художественной выразительности. 4. Разрабатывать и реализовывать проекты в области компьютерной графики, учитывая требования профессиональной деятельности. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Современными программами для работы с графикой (например, Adobe Photoshop, Illustrator, 3D Max и др.) на уровне, необходимом для создания качественных художественных работ. 2. Навыками работы с различными форматами графических файлов и их оптимизацией для различных медиа. 3. Способностью к самовыражению через компьютерную графику, демонстрируя высокий уровень художественного мастерства и индивидуальности в своих произведениях. 4. Умением представлять и защищать свои художественные идеи и концепции в профессиональной среде.

ПК-3: готовностью активно вести художественно-творческую деятельность и представлять ее результаты общественности	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Современные методы и формы презентации художественных и медиа-проектов, включая выставочные, перформативные и цифровые платформы <input type="checkbox"/> Роль и значение публичного представления творчества в развитии художника и медиа-арт-сообщества <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Активно создавать авторские художественные проекты в области генеративного дизайна и медиа-искусства и готовить их к публичному показу . <input type="checkbox"/> Организовывать и участвовать в выставках, фестивалях, перформансах и других мероприятиях для представления своих работ широкой аудитории. <input type="checkbox"/> Эффективно коммуницировать с аудиторией, объясняя концепцию и технологические аспекты своих проектов <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Навыками самостоятельной художественно-творческой деятельности в области генеративного дизайна и медиа-искусства с ориентацией на общественное восприятие. <input type="checkbox"/> Техниками подготовки и проведения презентаций, выставок и публичных показов медиа-проектов. <input type="checkbox"/> Умением использовать цифровые и традиционные медиа для продвижения и популяризации своих творческих инициатив

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Тема 1. Визуальный сторителлинг через свет и камеру в 3D Цель: Использование виртуальной камеры, освещения и объема для создания эмоционально насыщенного, кинематографичного кадра.		
1.1	<p>Задание 1.1. Драматургия одного источника света. Суть: Создать 3D-сцену (интерьер или портрет объекта). Требование: Использовать только один сильный, направленный источник света (spotlight, area light, или имитация киношного света). Цель — создать максимально выразительный и драматичный кадр, где тень является активным композиционным элементом и несет сюжетное или эмоциональное значение. Результат: 1 финальный 3D-рендер с детальными настройками света.</p> <p>Задание 1.2. Виртуальная кинокамера. Суть: Создать 5-секундный анимированный пролет камеры вокруг или сквозь сложную 3D-композицию. Требование: Имитировать специфику реальной кинокамеры (например, ручная тряска, низкий угол, длиннофокусный объектив). Акцентировать внимание на Глубине Резкости и композиции кадра в движении. Результат: Видеофайл (5 сек), демонстрирующий движение камеры. /Пр/</p>	4	4
1.2	Выполнение практических заданий по теме занятий /Ср/	4	20
	Раздел 2. Тема 2. Стилизация рендера и пост-продакшн (не фотореалистичный рендер) Цель: Отказ от фотореализма в пользу стилизованных и живописных визуальных решений.		

2.1	<p>Задание 2. Имитация живописи в CG (NPR-Rendering - техника компьютерной графики, которая создаёт стилизованные, выразительные изображения, а не реалистичные фотоподобные).</p> <p>Суть: Взять простую 3D-модель (пейзаж или объект) и создать ее рендер.</p> <p>Требование: Настроить шейдеры, свет и эффекты пост-продакшна таким образом, чтобы рендер выглядел как ручной рисунок, акварель, пастель или масляная живопись. Сохранить объем и пространственность 3D, но придать ему авторскую графическую фактуру.</p> <p>Результат: 1 стилизованный 3D-рендер /Пр/</p>	4	2
2.2	Выполнение практических заданий по теме занятий /Ср/	4	20
	<p>Раздел 3. Тема 3. Алгоритмическое искусство и процедурная графика</p> <p>Цель: Использование правил и процедурных методов для создания сложных, нерукотворных графических систем и текстур.</p>		
3.1	<p>Задание 3.1. Генерация абстрактной текстуры.</p> <p>Суть: Создать сложную, бесшовную текстуру/паттерн (например, в Substance Designer, Blender's Node Editor или Houdini).</p> <p>Требование: Текстура должна быть полностью процедурной (без использования растровых изображений). Исследовать, как сочетание шума, функций и фракталов может создать органические или хаотичные структуры.</p> <p>Результат: 1 процедурно сгенерированная текстура (PNG).</p> <p>Задание 3.2. Анимированный процедурный граф.</p> <p>Суть: Создать моушн-графический луп (5-7 секунд), демонстрирующий «рост» или «распад» графической структуры.</p> <p>Требование: Использовать нодовые системы (например, в Houdini, TouchDesigner) для создания графического паттерна, который изменяется или эволюционирует в соответствии с заданными параметрами (имитация роста кристаллов, распространения сети и т.п.).</p> <p>Результат: Видеофайл (5-7 сек, луп). /Пр/</p>	4	4
3.2	Выполнение практических заданий по теме занятий /Ср/	4	20
	<p>Раздел 4. Тема 4. Композитинг и интеграция 2D/3D</p> <p>Цель: Создание убедительного визуального гибрида путем художественного совмещения различных медиа.</p>		
4.1	<p>Задание 4.1. Гибридный коллаж в движении.</p> <p>Суть: Создать короткую сцену (8-10 секунд), объединяющую 3-4 разнородных элемента: 3D-объект, ручной 2D-рисунок (скан), видеофутаж и типографику.</p> <p>Требование: Использовать техники композитинга (например, в After Effects), чтобы элементы выглядели как единое, художественное целое, несмотря на их разное происхождение. Обратит особое внимание на согласование света, шума и глубины резкости.</p> <p>Результат: Видеофайл (8-10 сек). /Пр/</p>	4	3
4.2	Выполнение практических заданий по теме занятий /Ср/	4	16
	<p>Раздел 5. Тема 5. Визуализация невидимого (симуляции физических явлений и созданию реалистичных эффектов в 3D-анимации и визуальных эффектах)</p> <p>Цель: Использование динамических симуляций для создания абстрактного искусства, визуализирующего неосознаваемые явления (звук, ветер, эмоции).</p>		
5.1	<p>Задание 5.1. Абстракция: «Визуализация звука».</p> <p>Суть: Выбрать короткий музыкальный фрагмент (3-5 секунд) с выраженным ритмом и тоном.</p> <p>Требование: Создать анимацию, используя симуляцию частиц, жидкости или ткани, где параметры симуляции (скорость, цвет, направление) напрямую привязаны к аудио-данным (амплитуда, частота). Визуализировать звук как абстрактное, динамическое графическое событие.</p> <p>Результат: Видеофайл со звуком (3-5 сек). /Пр/</p>	4	3
5.2	Выполнение практических заданий по теме занятий /Ср/	4	16

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
---------------------	----------	---------------	--------

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Смирнова, А. М.	Компьютерная графика и дизайн художественных изделий. Основы 3D-моделирования: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	http://www.iprbookshop.ru/102632.html
Л.1.2	Смирнова, А. М.	Компьютерная графика и дизайн художественных изделий. Теория и практика: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	http://www.iprbookshop.ru/102917.html
Л.1.3	Бражникова, О. И., Груздева, И. А.	Компьютерный дизайн художественных изделий в программах Autodesk 3DS Max и Rhinoceros: учебно-методическое пособие	Екатеринбург: Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2016	https://www.iprbookshop.ru/66162.html

1. Визуальные искусства в современном художественном и информационном пространстве : сборник научных статей / Т. В. Агеева, А. Г. Алексеев, Л. И. Балаганская [и др.] ; под редакцией Е. Л. Кудрина [и др.] ; перевод А. А. Щербинина. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2016. — 308 с. — ISBN 978-5-8154-0327-7. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/55755.html>
2. Дворкович, В. П. Цифровые видеоинформационные системы (теория и практика) / В. П. Дворкович, А. В. Дворкович. — Москва : Техносфера, 2012. — 1008 с. — ISBN 978-5-94836-336-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/26907.html>
3. Иванов-Вано, И. П. Кадр за кадром. [Текст] : научное издание / И. П. Иванов-Вано. - М. : Искусство, 1980. - 240 с. : ил.
4. Кривуля, Н. Г. История анимации : учебно-методическое пособие / Н. Г. Кривуля. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011. — 34 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/30616.html>
5. Куркова, Н. С. Анимационное кино и видео. Азбука анимации : учебное пособие по направлению подготовки 51.03.02 «Народная художественная культура», профиль «Руководство студией кино-, фото-, видеотворчества» / Н. С. Куркова. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2016. — 235 с. — ISBN 978-5-8154-0356-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/66341.html>
6. Медведева, Е. И. Мифодизайн в рекламе технических инноваций : учебное пособие / Е. И. Медведева. — Саратов : Вузовское образование, 2021. — 127 с. — ISBN 978-5-4487-0766-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102240.html>
7. Медиационная грамотность и современное информационное пространство : учебное пособие / Т. К. Смыковская, Н. В. Лобанова, Ю. А. Машевская [и др.]. — Волгоград : Волгоградский государственный социально-педагогический университет, «Перемена», 2020. — 184 с. — ISBN 978-5-9935-0421-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/103039.html>
8. Мудрость вымысла. Мастера мультипликации о себе и своем искусстве. [Текст] : научное издание / сост., вт. вступ. статьи Асенин С. В. - М. : Искусство, 1983. - 207 с. : ил. + 40 л. цв. ил.
9. Петров, А. А. Классическая анимация. Нарисованное движение : учебное пособие / А. А. Петров. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010. — 197 с. — ISBN 978-5-87149-121-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/30621.html>
10. Пигулевский, В. О. Дизайн визуальных коммуникаций : учебное пособие / В. О. Пигулевский, А. С. Стефаненко. — 2-е изд. — Саратов : Вузовское образование, 2021. — 441 с. — ISBN 978-5-4487-0765-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102235.html>
11. Платонова, Н. С. Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional : учебное пособие / Н. С. Платонова. — 4-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 175 с. — ISBN 978-5-4497-3340-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/142305.html>
12. Пожидаев, Л. Г. Анимация. Графика / Л. Г. Пожидаев. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2018. — 132 с. — ISBN 978-5-87149-236-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/105101.html>
13. Райт, Ж. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя [Текст] : учебное пособие / Ж. Э. Райт. - М. : ГИТР, 2006. - 351 с. : ил.
14. Шемшуренко, Е. Г. Программные пакеты в коммуникативном дизайне : учебное пособие / Е. Г. Шемшуренко. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2018. — 76 с. — ISBN 978-5-7937-1566-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102952.html>

6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

6.3.1.1	Photoshop
6.3.1.2	Microsoft Office
6.3.1.3	Illustrator
6.3.1.4	Adobe After Effects
6.3.1.5	Adobe Premiere Pro
6.3.1.6	Adobe Animate
6.3.1.7	Adobe Character Animator
6.3.1.8	Adobe Bridge
6.3.1.9	Лаборатория Касперского
6.3.1.10	Substance Designer 6
6.3.1.11	Autodesk Maya

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	«Знание»: Международный гуманитарный общественный фонд [Электронный ресурс]. URL: http://www.znariesvet.com/
6.3.2.2	Vsekonkursy.ru: конкурсы, гранты, стипендии и конференции . [Электронный ресурс]. URL: http://www.vsekonkursy.ru
6.3.2.3	Российский фонд культуры. [Электронный ресурс]. URL: http://www.culture.ru
6.3.2.4	Информкультура Ru [Электронный ресурс]. URL: http://infoculture.rsl.ru/
6.3.2.5	«Культура» – информационный портал. [Электронный ресурс]. URL: http://www.kultura-portal.ru
6.3.2.6	Российская культура в событиях и лицах. Роскультура. Ru [Электронный ресурс]. URL: http://www.rosculture.ru
6.3.2.7	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL: http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
6.3.2.8	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL: http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108
6.3.2.9	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-304	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (проектор, экран), персональные графические станции с выходом в сеть "Интернет", графические планшеты

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**«Методические рекомендации к практическим занятиям»**

Очень важным моментом практических занятий является умение студентов сосредотачиваться и эффективно работать в аудитории. Для этого педагогу необходимо точно определять объём работы, планируемый на каждое занятие, несмотря на то, что скорость работы у студентов может быть различной. Для успешной работы аудитория должна быть оснащена необходимым оборудованием, техническими средствами, хорошим освещением и интернетом. Имеет смысл предоставить обучающимся достаточное количество творческой свободы и самостоятельности для воплощения их замыслов, но постоянно контролировать их работу на предмет стилистического единства и графической культуры.

«Методические рекомендации для студента»

Студент должен вовремя приходить на занятия, иметь при себе все необходимые материалы, инструменты и технические средства. Графическая работа должна выполняться качественно и обладать индивидуальными авторскими чертами, быть уникальной, современной и технологичной. Студент для выполнения заданий должен владеть необходимыми пакетами графических и анимационных программ.

Студенты должны иметь высокую мотивацию и понимать, что данная дисциплина является важной составляющей их профессиональной подготовки.

В рамках самостоятельной работы обучающиеся завершают сбор материалов и подбор аналогов к заданиям, полученным ими в рамках занятий с преподавателем.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по УР

И.С. Голикова

26.11.2025 г.

2D и 3D графика в художественной практике рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Кафедра анимации и медиадизайна		
Учебный план	54.09.05_26_АКГ.plx 54.09.05 Искусство графики (искусство анимации и компьютерной графики)		
Квалификация	Художник-график высшей квалификации. Преподаватель творческих		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	3 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	108	Виды контроля в семестрах:	
в том числе:			
аудиторные занятия	0		
самостоятельная работа	92		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	4 (2.2)		Итого	
	19 1/6			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Практические	16	16	16	16
Итого ауд.	16	16	16	16
Контактная работа	16	16	16	16
Сам. работа	92	92	92	92
Итого	108	108	108	108

Программу составил(и):

канд.иск., доцент, Петрухина Оксана Валерьевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по специальности 54.09.05 Искусство графики (по видам) (уровень подготовки кадров высшей квалификации). (приказ Минобрнауки России от 22.03.2016 г. № 272)

составлена на основании учебного плана:

54.09.05 Искусство графики (искусство анимации и компьютерной графики)

утвержденного учёным советом вуза от 26.11.2025 протокол № 3.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от 06.10.2025 г. № 10а.

Срок действия программы: 2026-2027 уч.г.

Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	1. Развить способность к творческому и критическому мышлению, необходимую для создания оригинальных анимационных произведений и графических проектов.
1.2	2. Научить студентов современным методам работы с 2D и 3D графикой, включая моделирование, текстурирование, освещение и анимацию.
1.3	3. Обеспечить глубокое понимание теоретических основ изобразительного искусства и их применение в практической деятельности дизайнеров-аниматоров.
1.4	4. Подготовить студентов к разработке комплексных анимационных проектов, включая создание персонажей, окружения и визуальных эффектов, с акцентом на художественную целостность и стиль.
1.5	5. Ознакомить студентов с актуальными программными средствами и технологиями (например, Adobe After Effects, Blender, Maya и др.) для создания высококачественной анимации и графики.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:		Б1.В.ДВ.02
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Методика и практика научного исследования	
2.1.2	Специальный рисунок	
2.1.3	Специальная живопись	
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Композиция (по видам художественно-творческой деятельности)	
2.2.2	Художественно-творческая и выставочная деятельность	
2.2.3	Генеративное искусство и алгоритмическая графика	
2.2.4	Представление творческо-исполнительской работы (проекта)	
2.2.5	Производственная практика: творческая	

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-1: готовностью демонстрировать свободное владение выразительными средствами изобразительного искусства при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области профессиональной деятельности	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)

:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать</p> <ul style="list-style-type: none"> – основные принципы и элементы 2D и 3D графики, включая композицию, цвет, форму, текстуру и свет. – теорию анимации, принципы движения и временные характеристики, а также различные стили и техники анимации. – функционал и возможности современных программных средств для создания 2D и 3D графики (например, Adobe Photoshop, Illustrator, Blender, Maya). – ключевые направления и течения в истории изобразительного искусства и анимации, а также их влияние на современное искусство. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> – разрабатывать оригинальные концепции и создавать авторские произведения в области 2D и 3D графики на высоком художественном уровне. – использовать выразительные средства изобразительного искусства для передачи идей и эмоций в своих работах. – эффективно использовать программные средства для создания, редактирования и анимации графических объектов. – проводить анализ собственных и чужих произведений, выявляя сильные и слабые стороны, а также предлагать пути их улучшения. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> – навыками художественного самовыражения и креативного мышления при создании произведений в области 2D и 3D графики. – техническими навыками работы с различными инструментами и технологиями для создания анимации и графики. – навыками проектирования и реализации комплексных анимационных проектов, включая планирование, выполнение и презентацию работ.
---	--

ПК-3: готовностью активно вести художественно-творческую деятельность и представлять ее результаты общественности

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Современные методы и формы презентации художественных и медиа-проектов, включая выставочные, перформативные и цифровые платформы <input type="checkbox"/> Роль и значение публичного представления творчества в развитии художника и медиа-арт-сообщества <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Активно создавать авторские художественные проекты в области генеративного дизайна и медиа-искусства и готовить их к публичному показу . <input type="checkbox"/> Организовывать и участвовать в выставках, фестивалях, перформансах и других мероприятиях для представления своих работ широкой аудитории. <input type="checkbox"/> Эффективно коммуницировать с аудиторией, объясняя концепцию и технологические аспекты своих проектов <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Навыками самостоятельной художественно-творческой деятельности в области генеративного дизайна и медиа-искусства с ориентацией на общественное восприятие. <input type="checkbox"/> Техниками подготовки и проведения презентаций, выставок и публичных показов медиа-проектов. <input type="checkbox"/> Умением использовать цифровые и традиционные медиа для продвижения и популяризации своих творческих инициатив

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)			
Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Тема 1. Перевод авторской графики из 2D в 3D (применения художественного стиля одного изображения к содержанию другого) Цель: Использование 3D-пространства как инструмента для воплощения уникального 2D-стиля, а не только фотореализма.		
1.1	Задание 1.1. Персонаж-стилизация. Суть: Разработать стилизованного персонажа в 2D (графика, живопись) с четкой фактурой и контуром. Требование: Создать 3D-модель этого персонажа и настроить шейдеры и освещение (NPR) таким образом, чтобы рендер максимально точно воспроизводил авторский 2D-стиль (например, имитация цел-шейдинга, масляного мазка, неровного контура). Результат: 1 финальный 3D-рендер, имитирующий 2D-графику, и оригинальный 2D-концепт. Задание 1.2. Пространство как плоский рисунок. Суть: Создать 3D-сцену (интерьер или экстерьер). Требование: Намеренно убрать или минимизировать объем (например, отключить тени, использовать изометрическую проекцию) и использовать цвет и линию (контур) для передачи пространства. Добиться эффекта «движущегося плоского рисунка» в 3D-пространстве. Результат: 1 стилизованный 3D-рендер или короткий пролет камеры (3 сек). /Пр/	4	4
1.2	Выполнение практических заданий /Ср/	4	20
	Раздел 2. Тема 2. Сценография и раскадровка в 3D (Pre-Visualization) Цель: Использование 3D-инструментов (Virtual Production) для быстрой и эффективной разработки раскадровок и сцен.		
2.1	Задание 2. Кинематографическая раскадровка. Суть: Выбрать 10-секундный отрывок из литературного произведения или сценария. Требование: Быстро собрать 3D-сцену (простая геометрия, болванки персонажей) и создать серию из 6 ключевых кадров (раскадровка). Акцентировать внимание на композиции, ракурсе, крупности и динамике камеры, используя 3D как инструмент визуальной разведки. Результат: 6 черновых 3D-рендеров (раскадровка) с указанием движений камеры. /Пр/	4	2
2.2	Выполнение практических заданий /Ср/	4	20
	Раздел 3. Тема 3. Текстурирование и фактура: синтез растра и объема Цель: Использование традиционных 2D-текстур (рисунки, сканы) для придания 3D-объектам уникальной художественной фактуры.		
3.1	Задание 3. Текстурирование коллажа. Суть: Создать текстуры для простой 3D-модели (например, куб, цилиндр) на основе собственных ручных графических работ (сканы: тушь, акварель, карандаш). Требование: Использовать эти сканы как базовые карты (Base Color, Roughness/Normal Map) в 3D-шейдерах. Объект должен выглядеть так, будто он собран из кусочков графики. Результат: 1 3D-рендер объекта, текстурированного ручной графикой. /Пр/	4	3
3.2	Выполнение практических заданий /Ср/	4	16
	Раздел 4. Тема 4. Динамика и интерполяция: между ключевыми кадрами Цель: Понимание того, как цифровые инструменты интерполируют движение, и как это влияет на художественное качество 2D и 3D анимации.		
4.1	Задание 4. Сравнение «Ручной графики» и «Интерполяции». Суть: Создать короткий анимационный эпизод, где объект меняет форму (морфинг) и перемещается. Требование: Версия 1 (Ручная): Создать анимацию с использованием 2D-графики, где все промежуточные кадры прорисованы вручную (или с максимальным ручным контролем). Версия 2 (Цифровая): Воспроизвести ту же анимацию в 3D или моушн-дизайне, используя автоматическую интерполяцию (Graph Editor, кривые Безье). Анализ: Сравнить, как «чувствуется» движение в обеих версиях. Результат: 2 коротких видеофайла (2D и 3D/MoGraph) и сравнительный анализ. /Пр/	4	3
4.2	Выполнение практических заданий /Ср/	4	20

	Раздел 5. Тема 5. Гибридный пайплайн: Процесс и Техника Цель: Создание художественного проекта, требующего последовательного перехода между 2D и 3D программами (многоступенчатый процесс).		
5.1	Задание 5. Анимированный Скан-Арт. Суть: Создать 5-секундный анимационный ролик, используя гибридную технику. Требование: 3D-этап: Создать абстрактную 3D-композицию и анимировать ее (пролет камеры или движение объектов). 2D-этап (Пост-продакшн): Отправить рендер в 2D-программу (Photoshop/ After Effects) и частично перерисовать его, добавить аналоговый шум, ручной штрих, цветовую коррекцию, имитируя дефекты и фактуру. Композитинг: Собрать слои в финальное видео. Результат: Видеофайл (5 сек) и демонстрация рабочего процесса (скриншоты этапов). /Пр/	4	4
5.2	Выполнение практических заданий /Ср/	4	16

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Чекалин, А. А., Решетников, М. К., Захарченко, М. Ю., Антропова, Т. В., Скотникова, А. А., Бородулина, С. В., Шпилев, В. В.	Теоретические основы и практические приемы 3D-моделирования в машиностроении: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2020	https://www.iprbookshop.ru/108704.html
Л.1.2	Смирнова, Л. А., Хусаинов, Р. Н., Сагадеев, В. В.	Цифровые 3D-технологии в инженерной графике: учебное пособие	Казань: Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2019	https://www.iprbookshop.ru/109618.html
Л.1.3	Прокопец, Г. А., Прокопец, А. А.	Практикум по дисциплине «3D моделирование процессов сборочного производства» для обучающихся направления 23.04.02 Наземные транспортно-технологические комплексы профиль «Инновационные технологии и оборудование комплексов транспортного машиностроения»	Ростов-на-Дону: Донской государственный технический университет, 2020	https://www.iprbookshop.ru/117826.html
Л.1.4	Голякова, Ю. Е., Ермакова, А. М., Щукина, В. Н.	Методы и технологии создания 3D-моделей объектов историко-культурного наследия для целей инвентаризации и паспортизации: монография	Тюмень: Тюменский индустриальный университет, 2022	https://www.iprbookshop.ru/122418.html
Л.1.5	Хохлов, П. В., Хохлова, В. Н.	Технологии трёхмерной печати: учебное пособие	Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2022	https://www.iprbookshop.ru/138797.html
Л.1.6	Кукушкина, В. А., Кантарюк, Е. А., Абдуллах, Л. С., Бордюгова, Ю. А.	3D-моделирование в дизайне и технологии художественной обработки материалов: учебное пособие	Липецк: Липецкий государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2024	https://www.iprbookshop.ru/140682.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.7	Кукушкина, В. А., Кангарюк, Е. А., Абдуллах, Л. С., Бордюгова, Ю. А.	3D-моделирование в дизайне: учебное пособие для спо	Липецк, Саратов: Липецкий государственный технический университет, Профобразование, 2024	https://www.iprbookshop.ru/144758.html

1. Визуальные искусства в современном художественном и информационном пространстве : сборник научных статей / Т. В. Агеева, А. Г. Алексеев, Л. И. Балаганская [и др.] ; под редакцией Е. Л. Кудрина [и др.] ; перевод А. А. Щербинина. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2016. — 308 с. — ISBN 978-5-8154-0327-7. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/55755.html>

2. Дворкович, В. П. Цифровые видеoinформационные системы (теория и практика) / В. П. Дворкович, А. В. Дворкович. — Москва : Техносфера, 2012. — 1008 с. — ISBN 978-5-94836-336-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/26907.html>

3. Иванов-Вано, И. П. Кадр за кадром. [Текст] : научное издание / И. П. Иванов-Вано. - М. : Искусство, 1980. - 240 с. : ил.

4. Кривуля, Н. Г. История анимации : учебно-методическое пособие / Н. Г. Кривуля. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011. — 34 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/30616.html>

5. Куркова, Н. С. Анимационное кино и видео. Азбука анимации : учебное пособие по направлению подготовки 51.03.02 «Народная художественная культура», профиль «Руководство студией кино-, фото-, видеотворчества» / Н. С. Куркова. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2016. — 235 с. — ISBN 978-5-8154-0356-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/66341.html>

6. Медведева, Е. И. Мифодизайн в рекламе технических инноваций : учебное пособие / Е. И. Медведева. — Саратов : Вузовское образование, 2021. — 127 с. — ISBN 978-5-4487-0766-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102240.html>

7. Медиаинформационная грамотность и современное информационное пространство : учебное пособие / Т. К. Смышлянская, Н. В. Лобанова, Ю. А. Машевская [и др.]. — Волгоград : Волгоградский государственный социально-педагогический университет, «Перемена», 2020. — 184 с. — ISBN 978-5-9935-0421-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/103039.html>

8. Мудрость вымысла. Мастера мультипликации о себе и своем искусстве. [Текст] : научное издание / сост., вт. вступ. статьи Асенин С. В. - М. : Искусство, 1983. - 207 с. : ил. + 40 л. цв. ил.

9. Петров, А. А. Классическая анимация. Нарисованное движение : учебное пособие / А. А. Петров. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010. — 197 с. — ISBN 978-5-87149-121-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/30621.html>

10. Пигулевский, В. О. Дизайн визуальных коммуникаций : учебное пособие / В. О. Пигулевский, А. С. Стефаненко. — 2-е изд. — Саратов : Вузовское образование, 2021. — 441 с. — ISBN 978-5-4487-0765-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102235.html>

11. Платонова, Н. С. Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional : учебное пособие / Н. С. Платонова. — 4-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 175 с. — ISBN 978-5-4497-3340-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/142305.html>

12. Пожидаев, Л. Г. Анимация. Графика / Л. Г. Пожидаев. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2018. — 132 с. — ISBN 978-5-87149-236-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/105101.html>

13. Райт, Ж. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя [Текст] : учебное пособие / Ж. Э. Райт. - М. : ГИТР, 2006. - 351 с. : ил.

14. Шемшуренко, Е. Г. Программные пакеты в коммуникативном дизайне : учебное пособие / Е. Г. Шемшуренко. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2018. — 76 с. — ISBN 978-5-7937-1566-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102952.html>

6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

6.3.1.1	3ds Max
6.3.1.2	Maya
6.3.1.3	Adobe After Effects
6.3.1.4	Adobe Premiere Pro
6.3.1.5	Photoshop

6.3.1.6	Microsoft Office		
6.3.1.7	Adobe Creative Cloud		
6.3.1.8	Illustrator		
6.3.1.9	Adobe Animate		
6.3.1.10	Substance Designer 6		
6.3.1.11	Maxon Cinema 4D		
6.3.1.12	Autodesk 3ds Max		
6.3.1.13	Autodesk Maya		
6.3.1.14	Лаборатория Касперского		
6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем			
6.3.2.1	«Знание»: Международный гуманитарный общественный фонд [Электронный ресурс]. URL: http://www.znaniesvet.com/		
6.3.2.2	Российский фонд культуры. [Электронный ресурс]. URL: http://www.culture.ru		
6.3.2.3	Информкультура Ru [Электронный ресурс]. URL: http://infoculture.rsl.ru/		
6.3.2.4	«Культура» – информационный портал. [Электронный ресурс]. URL: http://www.kultura-portal.ru		
6.3.2.5	Российская культура в событиях и лицах. Роскультура. Ru [Электронный ресурс]. URL: http://www.rosculture.ru		
6.3.2.6	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL: http://liart.ru/ru/pages/catalogs/		
6.3.2.7	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL: http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108		
6.3.2.8	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru		
7. МТО (оборудование и технические средства обучения)			
Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-304	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (проектор, экран), персональные графические станции с выходом в сеть "Интернет", графические планшеты

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

«Методические рекомендации к практическим занятиям»

Очень важным моментом практических занятий является умение студентов сосредотачиваться и эффективно работать в аудитории. Для этого педагогу необходимо точно определять объем работы, планируемый на каждое занятие, несмотря на то, что скорость работы у студентов может быть различной. Для успешной работы аудитория должна быть оснащена необходимым оборудованием, техническими средствами, хорошим освещением и интернетом. Имеет смысл предоставить обучающимся достаточное количество творческой свободы и самостоятельности для воплощения их замыслов, но постоянно контролировать их работу на предмет стилистического единства и графической культуры.

«Методические рекомендации для студента»

Студент должен вовремя приходить на занятия, иметь при себе все необходимые материалы, инструменты и технические средства. Графическая работа должна выполняться качественно и обладать индивидуальными авторскими чертами, быть уникальной, современной и технологичной. Студент для выполнения заданий должен владеть необходимыми пакетами графических и анимационных программ.

Студенты должны иметь высокую мотивацию и понимать, что данная дисциплина является важной составляющей их профессиональной подготовки.

В рамках самостоятельной работы обучающиеся завершают сбор материалов и подбор аналогов к заданиям, полученным ими в рамках занятий с преподавателем.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по УР

И.С. Голикова

26.11.2025 г.

Генеративное искусство и алгоритмическая графика рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Кафедра анимации и медиадизайна		
Учебный план	54.09.05_26_АКГ.plx 54.09.05 Искусство графики (искусство анимации и компьютерной графики)		
Квалификация	Художник-график высшей квалификации. Преподаватель творческих		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	4 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	144	Виды контроля в семестрах:	
в том числе:			
аудиторные занятия	0		
самостоятельная работа	128		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	4 (2.2)		Итого	
	19 1/6			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Практические	16	16	16	16
Итого ауд.	16	16	16	16
Контактная работа	16	16	16	16
Сам. работа	128	128	128	128
Итого	144	144	144	144

Программу составил(и):

канд.иск., доцент, Петрухина Оксана Валерьевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по специальности 54.09.05 Искусство графики (по видам) (уровень подготовки кадров высшей квалификации). (приказ Минобрнауки России от 22.03.2016 г. № 272)

составлена на основании учебного плана:

54.09.05 Искусство графики (искусство анимации и компьютерной графики)

утвержденного учёным советом вуза от 26.11.2025 протокол № 3.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от 06.10.2025 г. № 10а.

Срок действия программы: 2026-2027 уч.г.

Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	<input type="checkbox"/> Ознакомить студентов с основами генеративного искусства, алгоритмическими подходами к графике и практическими навыками создания визуальных работ с использованием программирования.
1.2	<input type="checkbox"/> Развивать концептуальное мышление, умение проектировать процессы и системные подходы к визуализации данных и художественным концепциям.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:		Б1.В.ДВ.03
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Специальный рисунок	
2.1.2	Композиция (по видам художественно-творческой деятельности)	
2.1.3	Искусство компьютерной графики	
2.1.4	Специальная живопись	
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Экспериментальная графика	
2.2.2	Производственная практика: творческая	
2.2.3	Композиция (по видам художественно-творческой деятельности)	
2.2.4	Художественно-творческая и выставочная деятельность	
2.2.5	Представление творческо-исполнительской работы (проекта)	

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ**ПК-3: готовностью активно вести художественно-творческую деятельность и представлять ее результаты общественности**

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Современные методы и формы презентации художественных и медиа-проектов, включая выставочные, перформативные и цифровые платформы <input type="checkbox"/> Роль и значение публичного представления творчества в развитии художника и медиа-арт-сообщества <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Активно создавать авторские художественные проекты в области генеративного дизайна и медиа-искусства и готовить их к публичному показу . <input type="checkbox"/> Организовывать и участвовать в выставках, фестивалях, перформансах и других мероприятиях для представления своих работ широкой аудитории. <input type="checkbox"/> Эффективно коммуницировать с аудиторией, объясняя концепцию и технологические аспекты своих проектов <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Навыками самостоятельной художественно-творческой деятельности в области генеративного дизайна и медиа-искусства с ориентацией на общественное восприятие. <input type="checkbox"/> Техниками подготовки и проведения презентаций, выставок и публичных показов медиа-проектов. <input type="checkbox"/> Умением использовать цифровые и традиционные медиа для продвижения и популяризации своих творческих инициатив

ПК-4: способностью к оценке своего творческого и профессионального уровня по отношению к течениям в современном искусстве и изменяющейся социальной практики, к переоценке накопленного опыта, анализу своих возможностей, умению приобретать новые знания и навыки

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)

:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать современные тенденции генеративного дизайна и медиа-искусства в контексте актуальных художественных течений и социальной практики, а также методы самооценки творческой деятельности и профессионального уровня</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Рефлектировать и критически оценивать собственный творческий и профессиональный уровень в свете изменений в искусстве и обществе. <input type="checkbox"/> Анализировать накопленный опыт, выявлять свои сильные и слабые стороны, а также определять направления для обновления знаний и навыков. <input type="checkbox"/> Активно приобретать новые компетенции и адаптировать творчество к современным запросам и технологиям <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Навыками самокритики, переоценки и трансформации творческого опыта с опорой на современные культурные и социальные практики. <input type="checkbox"/> Способностью к самостоятельному обучению, развитию и постоянному обновлению профессиональных компетенций в области генеративного дизайна и медиа-искусства
---	--

ПК-5: готовностью демонстрировать навыки работы в творческом коллективе в рамках единого художественного замысла

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Основы командной работы и коммуникативные технологии в творческих коллективных проектах, особенности взаимодействия в междисциплинарных командах в сфере медиа-искусства и генеративного дизайна <input type="checkbox"/> Роли и функции участников творческого процесса в коллективных художественных проектах, а также методы координации и совместного принятия решений <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Эффективно взаимодействовать с коллегами и специалистами из разных областей для реализации единого художественного замысла в проектах генеративного дизайна и медиа-искусства <input type="checkbox"/> Вносить свой вклад в коллективное творчество, согласовывать и адаптировать свои идеи и технические решения в рамках общего замысла <input type="checkbox"/> Решать конфликтные ситуации и поддерживать конструктивный диалог в творческой группе, способствовать сохранению общей направленности проекта <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Навыками работы в команде, включая организацию совместного проекта, управление творческими процессами и профессиональную коммуникацию <input type="checkbox"/> Способностью интегрировать индивидуальное творчество в коллективный художественный продукт с учетом общих целей и концепций <input type="checkbox"/> Умением использовать инструменты коллективного проектирования и взаимодействия в цифровой среде медиа-искусства

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов

	Раздел 1. Тема 1. Визуальное программирование и нодовые системы. Освоение принципов нодовой логики для создания сложных, управляемых, но нерукотворных визуальных структур.		
1.1	Задание 1. Генеративный автопортрет/знак. Суть: Создать абстрактное или стилизованное изображение (портрет, знак, логотип), используя только нодовую логику (например, в TouchDesigner, Blender Geometry Nodes, или Houdini). Требование: Изображение не должно быть нарисовано, а должно быть «сгенерировано» на основе математических функций, шума и логических операторов. Создать 3 изменяемых параметра (например, «Разреженность», «Сложность», «Ритм»), которые кардинально меняют конечный вид. Результат: 1 статичный/анимированный рендер и схема (граф) нодовой системы. /Пр/	4	3
1.2	Выполнение задания 1. /Ср/	4	24
	Раздел 2. Тема 2. Случайность и фракталы в композиции Использование случайных (рандомизированных) и фрактальных функций для имитации природных процессов и создания непредсказуемой композиции.		
2.1	Задание 2.1. Рост и Эволюция. Суть: Создать 8-секундный анимационный луп, имитирующий органический рост (например, ветви дерева, нейронная сеть, кристаллы). Требование: Рост должен быть основан на фрактальных или рекурсивных алгоритмах (например, L-системы, клеточные автоматы). Движение и форма должны быть случайны, но управляемы заданным правилом, создавая ощущение «живого» непредсказуемого процесса. Результат: Видеофайл (8 сек, луп). /Пр/	4	3
2.2	Выполнение задания 2. /Ср/	4	24
	Раздел 3. Тема 3. Синхронизация данных: от звука к форме Создание визуальных систем, которые реагируют на внешние данные (звук, ритм, текст), превращая их в графику.		
3.1	Задание 3. Визуализатор эмоций. Суть: Выбрать 15-секундный аудиофрагмент (музыка, речь). Требование: Создать абстрактную графическую систему (частицы, линии, деформация сетки), где параметры аудио (амплитуда, частота) напрямую управляют визуальными свойствами (цвет, размер, скорость, текстура). Графика должна визуализировать «настроение» или «ритм» звука. Результат: Видеофайл со звуком (15 сек), демонстрирующий аудиореактивность. /Пр/	4	3
3.2	Выполнение задания 3. /Ср/	4	0
	Раздел 4. Тема 4. Генеративный стиль и цвет Использование алгоритмов для определения цветовой палитры, текстуры и живописной манеры.		
4.1	Задание 4. Автоматическая палитра. Суть: Создать генеративную систему, которая автоматически выбирает и распределяет цвет по поверхности или во времени. Требование: Цветовая палитра должна быть выбрана алгоритмически (например, комплементарные цвета, случайный выбор из заданного диапазона, выбор цвета на основе яркости). Создать 4-секундный переход, где цвет меняется по сложному алгоритму, но остается гармоничным или, наоборот, резко диссонирующим. Результат: Видеофайл (4 сек) с динамическим изменением цвета. Задание 4.2. Имитация дефектов и помех (Glitch Art). Суть: Создать генеративный паттерн, основанный на контролируемых «ошибках». Требование: Использовать алгоритмы для имитации цифровых или аналоговых дефектов (глитч, сканлайн, битые пиксели, смещение каналов). Нарушения должны быть ритмичными и управляемыми параметрами, превращая ошибку в художественное высказывание. Результат: Видеофайл (6 сек). /Пр/	4	3
4.2	Выполнение задания 4. /Ср/	4	24
	Раздел 5. Тема 5. Взаимодействие и среда Создание генеративной графики, предназначенной для интерактивных инсталляций и медиа-среды.		

5.1	Задание 5.1. Реакция на присутствие. Суть: Спроектировать абстрактный графический фон или эффект, предназначенный для использования в интерактивной инсталляции (имитация, без реального оборудования). Требование: Система должна быть настроена на имитацию реакции на внешний «сенсор» (например, курсор мыши, имитация вебкамеры). Графика должна плавно, но заметно изменяться (деформироваться, менять цвет, ускоряться) в ответ на «присутствие» пользователя. Результат: Короткое видео (10 сек) с демонстрацией интерактивности (например, курсор управляет эффектом) /Пр/	4	4
5.2	Выполнение задания 5. /Ср/	4	24
5.3	Подготовка к аттестации по дисциплине /Ср/	4	32

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Вдовин, А. С.	Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015	http://www.iprbooks.ru/76480.html
Л.1.2	Киргизов, Ю. В.	Дизайн интерфейса в игровой графике: учебное наглядное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	http://www.iprbooks.ru/102614.html
Л.1.3	Апинян Т. А.	Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие: монография	СПб.: СПбГУ, 2003	
Л.1.4	Югай И. И.	Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX-XXI веков: автореферат дис. ... канд. искусствоведения : 17.00.09	СПб., 2008	

1. Вагнер, В. И. Компьютерная графика : учебное пособие / В. И. Вагнер. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019. — 100 с. — ISBN 978-5-7937-1629-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102435.html>
2. Вдовин, А. С. Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация : учебное пособие / А. С. Вдовин. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 267 с. — ISBN 978-5-7433-2928-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/76480.html>
3. Компьютерная графика : учебное пособие / Е. А. Ваншина, М. А. Егорова, С. И. Павлов, Ю. В. Семагина. — Саратов : Профобразование, 2020. — 206 с. — ISBN 978-5-4488-0720-6. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/91878.html>
4. Куликов, А. И. Алгоритмические основы современной компьютерной графики : учебное пособие / А. И. Куликов, Т. Э. Овчинникова. — 4-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2025. — 230 с. — ISBN 978-5-4497-0859-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/146325.html>
5. Петрухина, О. В. Формирование анимационного дизайна в России (конец XIX — начало XXI вв.). Художественный язык и способы реализации : монография / СПГХПА; Кафедра анимации и медиадизайна. - Электрон. текстовые дан. - СПб. : СПГХПА, 2023. - 242 с.: ил. - ISBN 978-5-6050542-7-6.
6. Платонова, Н. С. Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional : учебное пособие / Н. С. Платонова. — 4-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 175 с. — ISBN 978-5-4497-3340-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/142305.html>
7. Райт, Ж. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя : учебное пособие / Ж. Э. Райт. - М. : ГИТР, 2006. - 351 с. : ил. - ISBN 5-94237-019-2
8. Смирнова, А. М. Компьютерная графика и дизайн художественных изделий. Основы визуализации : учебное пособие / А. М. Смирнова. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020. — 145 с. — ISBN 978-5-7937-1921-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/118385.html>
9. Торопова, О. А. Анимация и веб-дизайн : учебное пособие / О. А. Торопова, С. В. Кумова. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 490 с. — ISBN 978-5-7433-2931-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/76476.html>
10. Хохлов, П. В. Технологии трехмерного моделирования и визуализации изображений в визуализаторе Арнольд (Arnold, 3ds Max) : учебное пособие для СПО / П. В. Хохлов, В. Н. Хохлова. — Саратов : Профобразование, 2024. — 159 с. — ISBN 978-5-4488-1695-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/133504.html>
11. Штейнбах, О. Л. Визуализация в Blender : учебное пособие / О. Л. Штейнбах. — Новосибирск : Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2022. — 91 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/138755.html>
12. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Г. Шульдова. — Минск : Республиканский институт профессионального образования (РИПО), 2019. — 300 с. — ISBN 978-985-503-987-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/100360.html>

6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Adobe Creative Cloud
6.3.1.3	Photoshop
6.3.1.4	Adobe After Effects
6.3.1.5	Adobe Premiere Pro
6.3.1.6	Maxon Cinema 4D
6.3.1.7	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Информкультура Ru [Электронный ресурс]. URL: http://infoculture.rsl.ru/
6.3.2.2	Российская сеть культурного наследия. [Электронный ресурс]. URL: http://www.rchn.org.ru/
6.3.2.3	Российская культура в событиях и лицах. Роскультура. Ru [Электронный ресурс]. URL: http://www.rosculture.ru
6.3.2.4	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL: http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108
6.3.2.5	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-304	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (проектор, экран), персональные графические станции с выходом в сеть "Интернет", графические планшеты

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Освоение баз генеративного искусства и алгоритмической графики с акцентом на анимацию и визуальные эффекты.

Учебные материалы

- Классические монографии по генеративному искусству и алгоритмической графике.
- Докладные статьи и обзоры современных методов рисования с помощью кода.
- Официальная документация используемых библиотек (например, Processing, p5.js, OpenFrameworks).

Методика

- Комбинация теории и практики, критика проектов, рефлексия.
- Презентации и защита работ с объяснением концепций.

Этапы выполнения проектов

- Этап 1. Исследование и концепт: выбор темы, формулировка генеративной идеи, набор визуальных примитивов.
- Этап 2. Прототипирование: создание базовой визуальной системы, тестирование паттернов, управление параметрами.
- Этап 3. Развитие и polish: оптимизация кода, улучшение визуального стиля, документация.
- Этап 4. Презентация: демонстрация работы, объяснение концепции и процессов.

Критерии качества работ

- Творческая оригинальность и концептуальная ясность.
- Чистота и читаемость кода, структурированность проекта.
- Контроль параметров и предсказуемость поведения программы.
- Эстетика, гармония композиции и визуальная цельность.
- Документация: комментарии в коде, README, инструкции по воспроизведению.

Контроль знаний и навыков

- Письменные тесты по теории и терминам.
- Практические задания на знакомство с инструментами.
- Разбор студенческих проектов и индивидуальная обратная связь.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по УР

И.С. Голикова

26.11.2025 г.

Генеративный дизайн и медиа-искусство рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Кафедра анимации и медиадизайна		
Учебный план	54.09.05_26_АКГ.plx 54.09.05 Искусство графики (искусство анимации и компьютерной графики)		
Квалификация	Художник-график высшей квалификации. Преподаватель творческих		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	4 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	144	Виды контроля в семестрах:	
в том числе:			
аудиторные занятия	0		
самостоятельная работа	128		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	4 (2.2)		Итого	
	19 1/6			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Практические	16	16	16	16
Итого ауд.	16	16	16	16
Контактная работа	16	16	16	16
Сам. работа	128	128	128	128
Итого	144	144	144	144

Программу составил(и):

кандидат иск., доцент, Петрухина Оксана Валерьевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по специальности 54.09.05 Искусство графики (по видам) (уровень подготовки кадров высшей квалификации). (приказ Минобрнауки России от 22.03.2016 г. № 272)

составлена на основании учебного плана:

54.09.05 Искусство графики (искусство анимации и компьютерной графики)

утвержденного учёным советом вуза от 26.11.2025 протокол № 3.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от 06.10.2025 г. № 10а.

Срок действия программы: 2026-2027 уч.г.

Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	<input type="checkbox"/> Формирование базовых знаний и навыков в области генеративного дизайна и цифрового творчества.
1.2	<input type="checkbox"/> Освоение методов создания медиа-искусства с использованием алгоритмических и программных инструментов.
1.3	<input type="checkbox"/> Развитие творческого и аналитического мышления для проектирования интерактивных визуальных и аудиовизуальных систем.
1.4	<input type="checkbox"/> Приобретение опыта в применении современных технологий для реализации инновационных арт-проектов

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.ДВ.03
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Генеративное искусство и алгоритмическая графика
2.1.2	Искусство компьютерной графики
2.1.3	Экспериментальная графика
2.1.4	Композиция (по видам художественно-творческой деятельности)
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Производственная практика: творческая
2.2.2	Защита реферата
2.2.3	Представление творческо-исполнительской работы (проекта)

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ**ПК-3: готовностью активно вести художественно-творческую деятельность и представлять ее результаты общественности**

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Современные методы и формы презентации художественных и медиа-проектов, включая выставочные, перформативные и цифровые платформы <input type="checkbox"/> Роль и значение публичного представления творчества в развитии художника и медиа-арт-сообщества <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Активно создавать авторские художественные проекты в области генеративного дизайна и медиа-искусства и готовить их к публичному показу . <input type="checkbox"/> Организовывать и участвовать в выставках, фестивалях, перформансах и других мероприятиях для представления своих работ широкой аудитории. <input type="checkbox"/> Эффективно коммуницировать с аудиторией, объясняя концепцию и технологические аспекты своих проектов <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Навыками самостоятельной художественно-творческой деятельности в области генеративного дизайна и медиа-искусства с ориентацией на общественное восприятие. <input type="checkbox"/> Техниками подготовки и проведения презентаций, выставок и публичных показов медиа-проектов. <input type="checkbox"/> Умением использовать цифровые и традиционные медиа для продвижения и популяризации своих творческих инициатив

ПК-4: способностью к оценке своего творческого и профессионального уровня по отношению к течениям в современном искусстве и изменяющейся социальной практики, к переоценке накопленного опыта, анализу своих возможностей, умению приобретать новые знания и навыки

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
---	--

:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать современные тенденции генеративного дизайна и медиа-искусства в контексте актуальных художественных течений и социальной практики, а также методы самооценки творческой деятельности и профессионального уровня</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Рефлектировать и критически оценивать собственный творческий и профессиональный уровень в свете изменений в искусстве и обществе. <input type="checkbox"/> Анализировать накопленный опыт, выявлять свои сильные и слабые стороны, а также определять направления для обновления знаний и навыков. <input type="checkbox"/> Активно приобретать новые компетенции и адаптировать творчество к современным запросам и технологиям <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Навыками самокритики, переоценки и трансформации творческого опыта с опорой на современные культурные и социальные практики. <input type="checkbox"/> Способностью к самостоятельному обучению, развитию и постоянному обновлению профессиональных компетенций в области генеративного дизайна и медиа-искусства
---	--

ПК-5: готовностью демонстрировать навыки работы в творческом коллективе в рамках единого художественного замысла

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Основы командной работы и коммуникативные технологии в творческих коллективных проектах, особенности взаимодействия в междисциплинарных командах в сфере медиа-искусства и генеративного дизайна <input type="checkbox"/> Роли и функции участников творческого процесса в коллективных художественных проектах, а также методы координации и совместного принятия решений <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Эффективно взаимодействовать с коллегами и специалистами из разных областей для реализации единого художественного замысла в проектах генеративного дизайна и медиа-искусства <input type="checkbox"/> Вносить свой вклад в коллективное творчество, согласовывать и адаптировать свои идеи и технические решения в рамках общего замысла <input type="checkbox"/> Решать конфликтные ситуации и поддерживать конструктивный диалог в творческой группе, способствовать сохранению общей направленности проекта <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Навыками работы в команде, включая организацию совместного проекта, управление творческими процессами и профессиональную коммуникацию <input type="checkbox"/> Способностью интегрировать индивидуальное творчество в коллективный художественный продукт с учетом общих целей и концепций <input type="checkbox"/> Умением использовать инструменты коллективного проектирования и взаимодействия в цифровой среде медиа-искусства

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов

	Раздел 1. Тема 1. Системное мышление и параметрический дизайн Цель: Понимание того, как набор простых правил и параметров может породить сложное, контролируемое разнообразие форм.		
1.1	Задание 1.1. Генерация фирменного стиля. Суть: Создать генеративную систему для вымышленного бренда (например, музыкальный фестиваль, арт-галерея). Требование: Система должна генерировать уникальные, но узнаваемые логотипы/паттерны при изменении 3–5 ключевых параметров (например, «Плотность», «Угол», «Случайность цвета»). Результат должен быть пригоден для использования в медиадизайне. Результат: 1 анимированный луп (5 сек) и 3 статичных примера, демонстрирующих вариативность системы. /Пр/	4	2
1.2	Задание 1.2. Визуализация данных (Data Art). Суть: Выбрать небольшой, абстрактный набор данных (например, изменения температуры за неделю, счетчик посещений сайта). Требование: Создать визуальную систему, которая переводит эти данные в графические элементы (размер, цвет, скорость, расположение). Итоговая работа должна быть художественно выразительной, а не просто диаграммой. Результат: Видеофайл (10 сек) с визуализацией данных и легендой. /Пр/	4	2
1.3	Выполнение заданий по теме /Ср/	4	25
	Раздел 2. Тема 2. Генеративная графика для интерактивных сред Цель: Создание адаптивной графики, реагирующей на внешние сигналы и предназначенной для использования в инсталляциях или вебе.		
2.1	Задание 2.1. Аудиореактивное окружение. Суть: Спроектировать виртуальное окружение (абстрактный мир, 3D-пространство), которое реагирует на звук из микрофона или аудио-файла. Требование: Использовать амплитуду и частоты для управления световыми эффектами, деформацией геометрии или генерацией частиц в реальном времени. Графика должна создавать эффект погружения и быть способной работать в циклическом режиме. Результат: Видеофайл (15 сек), демонстрирующий аудиореактивность системы. /Пр/	4	2
2.2	Выполнение заданий по теме /Ср/	4	25
	Раздел 3. Тема 3. Алгоритмический коллаж и рекомбинация Цель: Использование алгоритмов для художественной рекомбинации визуальных элементов, созданных вручную или полученных из внешних источников.		
3.1	Задание 3. Генератор композиций. Суть: Подготовить библиотеку из 10–15 нарисованных вручную, отсканированных элементов (линии, пятна, фигуры, фрагменты текста). Требование: Создать алгоритм, который случайно комбинирует, масштабирует и размещает эти элементы в кадре, соблюдая заданное композиционное правило (например, всегда асимметрично или всегда с фокальной точкой в верхней трети). Результат должен выглядеть как непредсказуемый художественный коллаж. Результат: 1 анимированный луп (7 сек), демонстрирующий множество уникальных, генерируемых коллажей. /Пр/	4	2
3.2	Выполнение заданий по теме /Ср/	4	25
	Раздел 4. Тема 4. Динамические паттерны и временные системы Цель: Исследование генеративной графики, которая меняется и «живет» в течение долгого времени, не повторяясь в точности.		
4.1	Задание 4.1. Медленная анимация (Slow Art). Суть: Создать 30-секундную анимацию, предназначенную для долгосрочной демонстрации (как «живое» полотно). Требование: Графика должна эволюционировать очень медленно и нежно, используя сложные шумы и синусоидальные функции для плавного изменения цвета, формы или движения. Акцент на медитативном и атмосферном воздействии. Результат: Видеофайл (30 сек) и краткое описание использованных временных алгоритмов. /Пр/	4	2
4.2	Выполнение заданий по теме /Ср/	4	25
	Раздел 5. Тема 5. Физические симуляции как художественный метод Цель: Использование симуляции физических процессов (частицы, ткань, жидкости) для создания абстрактного искусства и художественных эффектов.		

5.1	Задание 5.1. Ткань и Деформация. Суть: Создать 3D-сцену с симуляцией ткани или мягкого тела. Требование: Настроить силы (ветер, гравитация, вибрация) и параметры ткани (жесткость, вес) таким образом, чтобы ее движение и деформация стали основным графическим сюжетом. Создать эффект, будто неосознаваемая сила рисует на поверхности ткани. Результат: 10-секундный 3D-рендер (видео) симуляции. /Пр/	4	3
5.2	Задание 5.2. Генеративные текстуры из частиц. Суть: Создать сложную, постоянно меняющуюся текстуру или абстрактный фон, используя систему частиц. Требование: Частицы должны генерироваться, двигаться и умирать по алгоритмическим правилам, создавая эффект живой, дышащей поверхности (например, дым, рой насекомых, электрические разряды). Результат: Видеофайл (5 сек, луп). /Пр/	4	3
5.3	Выполнение заданий по теме /Ср/	4	28

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Вдовин, А. С.	Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015	http://www.iprbooks.hop.ru/76480.html
Л.1.2	Югай И. И.	Понятие медиа в искусстве	,	
Л.1.3	Петрухина О. В.	Медиафестивали: цели и смыслы	,	
Л.1.4	Черных, А.	Мир современных медиа: монография	Москва: ИД Территория будущего, 2007	https://www.iprbookshop.ru/7300.html
Л.1.5	Забелин, Л. Ю., Щеглов, М. Е., Шалаев, М. В.	Информационные технологии в медиаиндустрии. Основы программирования трехмерной графики	Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2011	https://www.iprbookshop.ru/54771.html

1. Вдовин, А. С. Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация : учебное пособие / А. С. Вдовин. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 267 с. — ISBN 978-5-7433-2928-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/76480.html>
2. Компьютерная графика : учебное пособие / Е. А. Ваншина, М. А. Егорова, С. И. Павлов, Ю. В. Семагина. — Саратов : Профобразование, 2020. — 206 с. — ISBN 978-5-4488-0720-6. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/91878.html>
3. Куликов, А. И. Алгоритмические основы современной компьютерной графики : учебное пособие / А. И. Куликов, Т. Э. Овчинникова. — 4-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2025. — 230 с. — ISBN 978-5-4497-0859-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/146325.html>
4. Маляров, А. Н. Объектно-ориентированное программирование : учебник / А. Н. Маляров. — 2-е изд. — Саратов : Профобразование, 2022. — 334 с. — ISBN 978-5-4488-1561-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/132418.html>
5. Петрухина, О. В. Формирование анимационного дизайна в России (конец XIX — начало XXI вв.). Художественный язык и способы реализации : монография / СПГХПА; Кафедра анимации и медиадизайна. - Электрон. текстовые дан. - СПб. : СПГХПА, 2023. - 242 с.: ил. - ISBN 978-5-6050542-7-6.
6. Платонова, Н. С. Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional : учебное пособие / Н. С. Платонова. — 4-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 175 с. — ISBN 978-5-4497-3340-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/142305.html>
7. Райт, Ж. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя : учебное пособие / Ж. Э. Райт. - М. : ГИТР, 2006. - 351 с. : ил. - ISBN 5-94237-019-2
8. Смирнова, А. М. Компьютерная графика и дизайн художественных изделий. Основы визуализации : учебное пособие / А. М. Смирнова. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020. — 145 с. — ISBN 978-5-7937-1921-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/118385.html>
9. Торопова, О. А. Анимация и веб-дизайн : учебное пособие / О. А. Торопова, С. В. Кумова. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 490 с. — ISBN 978-5-7433-2931-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/76476.html>
10. Хохлов, П. В. Технологии трехмерного моделирования и визуализации изображений в визуализаторе Арнольд (Arnold, 3ds Max) : учебное пособие / П. В. Хохлов, В. Н. Хохлова. — Саратов : Профобразование, 2024. — 159 с. — ISBN 978-5-4488-1695-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/133504.html>
11. Черных, А. Мир современных медиа : монография / А. Черных. — Москва : ИД Территория будущего, 2007. — 312 с. — ISBN 5-91129-037-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/7300.html>
12. Штейнбах, О. Л. Визуализация в Blender : учебное пособие / О. Л. Штейнбах. — Новосибирск : Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2022. — 91 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/138755.html>
13. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Г. Шульдова. — Минск : Республиканский институт профессионального образования (РИПО), 2019. — 300 с. — ISBN 978-985-503-987-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/100360.html>

6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Adobe Creative Cloud
6.3.1.3	Maxon Cinema 4D
6.3.1.4	Autodesk 3ds Max
6.3.1.5	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Информкультура Ru [Электронный ресурс]. URL: http://infoculture.rsl.ru/
6.3.2.2	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL: http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
6.3.2.3	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL: http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108
6.3.2.4	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-304	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (проектор, экран), персональные графические станции с выходом в сеть "Интернет", графические планшеты

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Освоение принципов и технологий генеративного дизайна, изучение инструментов создания медиа-объектов с использованием алгоритмов и искусственного интеллекта.

Основные задачи:

- Изучить концепции цифрового творчества и генеративных алгоритмов.
- Освоить программные инструменты (Processing, TouchDesigner, p5.js и др.).
- Научиться создавать интерактивные и аудиовизуальные проекты.
- Развить навыки проектирования и анализа медиа-арта.

Формы обучения:

Лекции, практические занятия, лабораторные работы, самостоятельная работа над проектом.

Требования к обучающимся:

- Владение основами компьютерной графики и программирования.
- Активное участие в обсуждениях и практических сессиях.
- Выполнение индивидуальных и групповых проектов.

Контроль знаний:

- Текущие задания и отчеты.
- Промежуточный просмотр проекта.
- Итоговая защита творческой работы (портфолио, инсталляция, видео-презентация).

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по УР

И.С. Голикова

26.11.2025 г.

Методика и практика научного исследования рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Кафедра общественных дисциплин и истории искусств		
Учебный план	54.09.05_26_АКГ.plx 54.09.05 Искусство графики (искусство анимации и компьютерной графики)		
Квалификация	Художник-график высшей квалификации. Преподаватель творческих		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	2 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	72	Виды контроля в семестрах:	
в том числе:			
аудиторные занятия	0		
самостоятельная работа	40		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	1 (1.1)		Итого	
	уп	рп	уп	рп
Неделя	18 3/6			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	8	8	8	8
Практические	24	24	24	24
Итого ауд.	32	32	32	32
Контактная работа	32	32	32	32
Сам. работа	40	40	40	40
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):

Доц., Котломанов Александр Олегович _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по специальности 54.09.05 Искусство графики (по видам) (уровень подготовки кадров высшей квалификации). (приказ Минобрнауки России от 22.03.2016 г. № 272)

составлена на основании учебного плана:

54.09.05 Искусство графики (искусство анимации и компьютерной графики)

утвержденного учёным советом вуза от 26.11.2025 протокол № 3.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от 06.10.2025 г. № 10а.

Срок действия программы: 2026-2027 уч.г.

Зав. кафедрой Панфилов Никита Владимирович

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Формирование у ассистентов-стажеров знаний, умений и навыков владения методами научной работы в контексте требований, предъявляемых к научным публикациям и научным исследованиям.
-----	--

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:		ФТД.В
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Обучающийся должен иметь начальные навыки самостоятельной научно-исследовательской работы, полученные на предшествующем уровне образования, включая умение формулировать научную проблему, осуществлять поиск и анализ литературы и иных источников.	
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	После обучения дисциплины "Методика и практика научного исследования" у ассистента-стажера формируется целостное представление о методологии науки, а также навыки работы с литературой и источниками, для проведения собственных исследований, которые необходимы для успешного прохождения итоговой аттестации.	

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-2: способностью видеть и интерпретировать факты, события, явления сферы профессиональной деятельности в широком историческом и культурном контексте

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
:	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основные исторические периоды, культурные эпохи и их влияние на развитие профессиональной среды В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь выявлять и анализировать взаимосвязи между конкретными явлениями профессиональной деятельности и их историко-культурным контекстом В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыком контекстуального анализа профессиональных явлений через призму исторических и культурных парадигм

ПК-16: готовностью разрабатывать и реализовывать собственные и совместные с коллегами из образовательных организаций и учреждений культуры просветительские проекты в целях популяризации искусства в широких слоях общества, в том числе, и с использованием возможностей радио, телевидения, информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет")

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
:	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основные принципы, методы и современные медиаформаты проектной деятельности в сфере художественного просвещения В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь разрабатывать концепцию, план и контент просветительского проекта в кооперации с профильными специалистами В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыком организации полного цикла реализации просветительского проекта – от идеи до итогового медиапродукта для целевой аудитории

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. ПРИНЦИПЫ ВЕДЕНИЯ НАУЧНОЙ РАБОТЫ		
1.1	1.1. Наука и научное исследование. Общая методология научных исследований. Понятие научной проблемы. /Лек/	1	2
1.2	1.2. Этапы научно-исследовательской работы. /Лек/	1	1
1.3	1.3. Материалы и источники научного исследования. /Пр/	1	6

1.4	1.4. Структура научного текста и его оформление. /Пр/	1	6
1.5	1.5. Методика апробации результатов научного исследования. /Пр/	1	6
1.6	Выполнение контрольного задания — подготовка портфолио научно-квалификационной работы (диссертации; далее — НКР). /Ср/	1	20
Раздел 2. АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ МЕТОДОЛОГИИ ИСКУССТВОВЕДЕНИЯ			
2.1	2.1. Виды искусства и художественные техники в контексте их исторического и современного восприятия. /Лек/	1	1
2.2	2.2. Подходы к теории и истории искусства. Формально-стилистический метод в теории и истории искусств. /Лек/	1	1
2.3	2.3. Интерпретация сюжетной стороны художественного произведения. Произведение искусства с точки зрения его социальной функции. Восприятие искусства с точки зрения психологических теорий. /Лек/	1	2
2.4	2.4. Постмодернизм и структурно-семиотический метод. /Лек/	1	1
2.5	2.5. Методика организации публикационной активности в контексте подготовки диссертационного исследования. /Пр/	1	6
2.6	Подготовке и оформлении результатов научно-исследовательской деятельности в виде научных публикаций основных результатов научно-исследовательской работы в области исследования изобразительного и декоративно-прикладного искусства и архитектуры в рецензируемых и научных изданиях, в приравненных к ним научных изданиях, индексируемых в международных базах данных Web of Science и Scopus и иных базах данных, определяемых в соответствии с рекомендацией Высшей аттестационной комиссии при Министерстве науки и высшего образования Российской Федерации (далее — ВАК РФ) 1, а также в научных изданиях, индексируемых в наукометрической базе данных Russian Science Citation Index (RSCI), по соответствующей научной специальности. /Ср/	1	20

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Ильина Т. В.	Введение в искусствознание: учебное пособие	М.: Астрель, 2003	
Л.1.2	Лотман Ю. М., Петров В. М.	Искусствометрия: Методы точных наук и семиотики: к изучению дисциплины	М.: ЛКИ, 2008	
Л.1.3	Хренов, Н. А.	Искусство в исторической динамике культуры	Москва: Согласие, 2015	https://www.iprbookshop.ru/43928.html
Л.1.4	Арсланов В. Г.	Западное искусствознание XX века: монография	М.: Академический проект, 2005	
Л.1.5	Вишпер Б. Р.	Введение в историческое изучение искусства: научное издание	М.: В. Шевчук, 2004	
Л.1.6	Кукушкина В. В.	Организация научно-исследовательской работы студентов (магистров): рекомендовано Мин.образования	М.: ИНФРА-М, 2011	
Л.1.7	Шестаков В. П.	История истории искусства. От Плиния до наших дней: учебное пособие	М.: ЛКИ, 2008	
Л.1.8	Яковлева Н. А.	Анализ и интерпретация произведения искусства. Художественное сотворчество: рекомендовано Мин.образования	М.: Высшая школа, 2005	
Л.1.9	Котломанов А. О.	Методика написания диссертационного исследования: учебно-методическое пособие для направлений подготовки 50.06.01 искусствоведение, 07.06.01 Архитектура	СПб.: СПГХПА, 2018	

1. Анализ и интерпретация произведения искусства. Художественное сотворчество : рекомендовано Мин.образования / Н. А. Яковлева. - М. : Высшая школа, 2005. - 551 с.
2. Арсланов, В. Г. Западное искусствознание XX века : монография / В. Г. Арсланов. - М. : Академический проект ; М. : Традиция, 2005. - 864 с.
3. Арсланов, В. Г. Теория и история искусствознания. Античность. Средние века. Возрождение : учебное пособие для вузов / В. Г. Арсланов. — Москва : Академический проект, 2020. — 452 с. — ISBN 978-5-8291-2556-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/110018.html>
4. Арсланов, В. Г. Теория и история искусствознания. Просвещение. Ф. Шеллинг и Г. Гегель : учебное пособие для вузов / В. Г. Арсланов. — Москва : Академический проект, 2020. — 451 с. — ISBN 978-5-8291-2557-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/110021.html>
5. Арсланов, В. Г. Теория и история искусствознания. XX век. Постмодернизм : учебное пособие для вузов / В. Г. Арсланов. — Москва : Академический проект, 2020. — 303 с. — ISBN 978-5-8291-2559-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/110020.html>
6. Виппер, Б. Р. Введение в историческое изучение искусства : научное издание / Б. Р. Виппер. - М. : В. Шевчук, 2004. - 368 с.
7. Жмудь, В. А. Методы научных исследований : учебное пособие / В. А. Жмудь. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 344 с. — ISBN 978-5-4497-2363-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/133157.html>
8. Ильина, Т. В. Введение в искусствознание : учебное пособие / Т. В. Ильина. Москва: Астрель, 2003. 208 с.
9. Искусствоведение: Методы точных наук и семиотики : к изучению дисциплины / сост. Ю. М. Лотман. - 3-е изд. - М. : ЛКИ, 2008. - 368 с.
10. Кукушкина, В. В. Организация научно-исследовательской работы студентов (магистров) : рекомендовано Мин.образования / В. В. Кукушкина. - М. : ИНФРА-М, 2011. - 265 с.
11. Хренов, Н. А. Искусство в исторической динамике культуры / Н. А. Хренов. Москва: Согласие, 2015. 752 с. Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : сайт. URL: <https://www.iprbookshop.ru/43928.html>
12. Шестаков, В. П. История истории искусства. От Плиния до наших дней : учебное пособие / В. П. Шестаков. - М. : ЛКИ, 2008. - 304 с.

6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

6.3.1.1 Microsoft Office

6.3.1.2 Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1 Другое - указать в приложении со ссылкой

6.3.2.2 Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU [Электронный ресурс]: URL:<https://elibrary.ru/>

6.3.2.3 Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iprbookshop.ru>

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
С-229	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ПОДГОТОВКА ПОРТФОЛИО ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ РАБОТЫ

Для зачета необходимо подготовить портфолио научно-исследовательской работы, оформленное в соответствии с указанными требованиями.

Общие требования:

- формат А4;
- поля 2,5 см со всех сторон;
- шрифт Times New Roman 12–14; межстрочный интервал 1,5; абзацный отступ 1 см; выравнивание по ширине;
- ориентация книжная, без переносов; желательна без постраничных сносок.

Обязательные структурные элементы:

- титульный лист; оглавление.

ПОДГОТОВКА ТЕКСТА УЧЕБНОЙ НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ СТАТЬИ

Для зачета необходимо подготовить научную статью, оформленную в соответствии с указанными требованиями. Статья должна иметь монографический характер, — рекомендуется провести анализ личности того или иного деятеля искусства / дизайна (по теме диссертации) в контексте закономерностей эволюции художественной культуры избранного времени. Статья должна быть проверена научным руководителем и быть оформлена в соответствии объективными требованиями, рекомендованными ВАК РФ.

Общие требования (дополнение):

- объем 10–15 страниц;

Обязательные структурные элементы:

- индекс УДК располагается в левом верхнем углу первой страницы.
- краткая аннотация статьи на русском языке (курсивом), рекомендуемый средний объем аннотации 100 слов, размещается по центру первой страницы;
- ключевые слова и фразы (5–7), размещаются под аннотацией;
- перевод аннотации и ключевых слов на английский язык;
- фамилия, имя, отчество автора, полное название вуза, e-mail по левому краю вверху первой страницы, ниже то же самое на английском языке;
- название статьи по центру без отступа прописными буквами, строкой ниже перевод названия на английский язык;
- текст статьи; список литературы.

Ссылки в тексте оформляются так — [1, с. 195], [3, с. 20; 7, с. 68], [4], [8, д. 143, л. 8]; фамилии и инициалы цитируемых авторов пишутся отдельно — М. В. Ломоносов (в статье), Петров С. Н. (в списке литературы). Список литературы, оформленный согласно действующему ГОСТ, приводится в алфавитном порядке в конце статьи в виде нумерованного списка.

Программу составил(и):

кандидат искусствоведения, Доц., Голикова Ирина Сергеевна; профессор, Лаврухин Николай Юрьевич _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по специальности 54.09.05 Искусство графики (по видам) (уровень подготовки кадров высшей квалификации). (приказ Минобрнауки России от 22.03.2016 г. № 272)

составлена на основании учебного плана:

54.09.05 Искусство графики (искусство анимации и компьютерной графики)

утвержденного учёным советом вуза от 26.11.2025 протокол № 3.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от 06.10.2025 г. № 10а.

Срок действия программы: 2025-2026 уч.г.

Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Целями дисциплины «Специальная живопись» являются: совершенствование живописных навыков, необходимых при работе в области искусства книжной графики; а также изучение художественных особенностей материалов, применяемых в работе цветом при оформлении и иллюстрировании книг.
-----	--

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	ФТД.В
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Композиция (по видам художественно-творческой деятельности)
2.1.2	Специальный рисунок
2.1.3	Художественно-творческая и выставочная деятельность
2.1.4	Производственная практика: педагогическая
2.1.5	Производственная практика: творческая
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Производственная практика: творческая
2.2.2	Композиция (по видам художественно-творческой деятельности)
2.2.3	Специальный рисунок
2.2.4	Художественно-творческая и выставочная деятельность
2.2.5	Производственная практика: педагогическая
2.2.6	Экспериментальная графика

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-3: способностью свободно анализировать исходные данные в области искусства и культуры для формирования суждений по актуальным проблемам профессиональной деятельности художника-графика (художественно-творческой и педагогической)

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - типы и источники информации, необходимые для профессиональной деятельности (творческие биографии, арт-критика, музейные каталоги, философские и культурологические тексты, материалы по педагогике и психологии искусства) - традиционные и цифровые технологии, роль художника в современном обществе, методы преподавания в цифровую эпоху <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - логично выстраивать и аргументировать собственную позицию по профессиональным вопросам, подкрепляя ее ссылками на анализ конкретных произведений, теоретические источники и культурные явления - применять аналитический аппарат для решения конкретных практических задач: обоснования концепции собственного творческого проекта, разработки учебной программы или анализа студенческих работ. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - технологиями исследования: навыками поиска, отбора и верификации информации из разнообразных источников (архивы, библиотеки, электронные базы данных, интервью с практиками) - языком профессиональной коммуникации: специальной терминологией в области искусства графики, педагогики.

ПК-1: готовностью демонстрировать свободное владение выразительными средствами изобразительного искусства при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области профессиональной деятельности

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
------------------------------------	--

:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - особенностями создания художественных произведений в области искусства графики и книги, этапы построения композиции и художественного образа при создании оформления и иллюстрирования книги; <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - создавать на высоком художественном и профессиональном уровне авторские произведения в сфере оформления и иллюстрирования книги с использованием всех видов искусства графики; <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - опытом создания оформления и иллюстрирования книг различного характера, а также опытом сотрудничества с издательствами.
---	---

ПК-2: способностью осуществлять на высоком художественном и техническом уровне умение собирать, анализировать, синтезировать и интерпретировать явления и образы окружающей действительности, использовать свои наблюдения при создании авторских произведений искусства и находить творческие решения при реализации своих профессиональных задач (замыслов)

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - широкий спектр графических материалов, инструментов и технологий (традиционные и цифровые) для реализации воплощённого замысла. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - интерпретировать и трансформировать: наделять реальные объекты и явления новым, метафорическим или символическим смыслом, создавая уникальные авторские произведения; - находить творческие решения: экспериментировать с композицией, техникой, материалом и стилем для наиболее точного и выразительного воплощения художественного замысла. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - широким спектром графических техник, свободным и осмысленным владением выбранными техниками позволяющими решить сложные художественные задачи. · методами генерации идей, навыками творческого штурма, работы с ассоциациями, варьирования мотивов для нахождения нестандартных решений.

ПК-3: готовностью активно вести художественно-творческую деятельность и представлять ее результаты общественности

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
------------------------------------	---

:	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - правовые и этические основы: основы авторского права, интеллектуальной собственности, порядок заключения договоров (выставочных, с издательствами), этику взаимодействия с галеристами, кураторами и профессионалами. - технологии презентации и PR: подготовка макета к изданию, основы оформления экспозиции, дизайна выставочного пространства, принципы подготовки сопроводительных материалов <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - организовывать и участвовать в выставочных проектах: Составлять заявки на конкурсы и резиденции, вести переговоры с выставочными площадками, участвовать в монтаже и демонтаже экспозиции. - Взаимодействовать с издательствами. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - технологиями продвижения, создания качественного визуального контента, базовыми навыками работы с арт-критикой и обратной связью от аудитории. - навыком анализа собственной творческой практики, ее места в современном культурном процессе и стратегического планирования дальнейшего карьерного развития.
---	--

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Темпера и акварель		
1.1	Композиционный портрет с натуры - темпера /Пр/	1	32
1.2	Копии работ мастеров акварели /Пр/	1	16
1.3	Композиционный портрет с натуры - акварель /Пр/	1	16
1.4	Этюды обнаженной фигуры человека – акварель /Ср/	1	8
	Раздел 2. Художественные решения постановок темперой, акварелью, пастелью		
2.1	Обнаженная фигура человека в интерьере - пастель /Пр/	2	32
2.2	Тематическая постановка двух фигур в интерьере с использованием различных материалов и художественных решений /Пр/	2	32
2.3	Миниатюрные этюды головы человека – акварель /Ср/	2	8
	Раздел 3. Цифровая живопись		
3.1	Цветные композиции на основе этюдов с натуры /Пр/	3	32
3.2	Цифровая живопись к литературному произведению на основе этюдов с натуры /Пр/	3	32
3.3	Городской пейзаж – цифровая живопись /Ср/	3	8

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Пахомов В.В.	Книжное искусство. Замысел оформления иллюстрации: к изучению дисциплины	М.: Искусство, 1962	
Л.1.2	Чегодаева М. А.	Искусство, которое было. Пути русской книжной графики 1936-1980: научное издание	М.: Галарт, 2014	
Л.1.3	Фаворский В. А.	О шрифте: научное издание	М.: Шрифт, 2016	

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.4	Чихольд Я.	Облик книги. Избранные статьи о книжном оформлении и типографике: научное издание	М.: Изд-во студии Артемия Лебедева, 2009	
Л.1.5	Герчук Ю.Я.	Художественная структура книги: к изучению дисциплины	М.: Книга, 1984	

1. Богатырёва, Н. Ю. Отечественные художники-иллюстраторы детской книги XX–XXI вв. : монография / Н. Ю. Богатырёва. — 2-е изд. — Москва : Московский педагогический государственный университет, 2024. — 86 с. — ISBN 978-5-4263-0656-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/146236.html>
2. Заинчковская, А. Вера Ермолаева / А. Заинчковская ; под редакцией И. Галеева. — Москва : Ад Маргинем Пресс, ABCdesign, 2024. — 304 с. — ISBN 978-591103-794-9, 978-5-4330-0219-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/151429.html>
3. Лаврухин, Н. Ю. Композиция. Искусство книги: Учебно-методическое пособие к выполнению курсовой работы для студентов специальности 54.05.03 Графика, "Художник-график (искусство книги)" / Н. Ю. Лаврухин ; СПГХПА им. А. Л. Штиглица; Кафедра станковой и книжной графики. - СПб. : СПГХПА, 2019. - 51 с. : ил. + on-line.
4. Лаврухин, Н. Ю. Художественный образ в детской книге (Ленинградские художники детской книги 20-30-х годов XX столетия) : учебное пособие / Н. Ю. Лаврухин ; СПГХПА. - СПб. : СПГХПА, 2006. - 49 с.
5. Макарова, К. В. Программа спец-курса «Книжная графика» / К. В. Макарова, А. М. Прокофьев. — Москва : Прометей, 2012. — 24 с. — ISBN 978-5-7042-2296-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/58184.html>
6. Петров, В. Владимир Лебедев / В. Петров. — Москва : Ад Маргинем Пресс, ABCdesign, 2023. — 256 с. — ISBN 978-5-91103-716-1, 978-5-4330-0210-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/135858.html>
7. Пожидаев, Л. Г. Анимация. Графика / Л. Г. Пожидаев. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2018. — 132 с. — ISBN 978-5-87149-236-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/105101.html>
8. Филимонова, А. В. Художественный образ в книге: текст, иллюстрация, макет : учебное пособие / А. В. Филимонова. — Волгоград : Волгоградский государственный социально-педагогический университет, «Перемена», 2024. — 137 с. — ISBN 978-5-9935-0462-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/145198.html>

6.2. Электронные учебные издания и электронные образовательные ресурсы

Э1	Макарова, К. В. Программа спец-курса «Книжная графика»	http://www.iprbooks.ru/58184.html
Э2	Таранов, Н. Н. Художественно-образная выразительность шрифтов	http://www.iprbooks.ru/21449.html
Э3	Плешивцев, А. А. Рисунок. Основы композиции и техническая акварель	http://www.iprbooks.ru/89246.html
Э4	Кашевский, П. А. Шрифтовая графика	http://www.iprbooks.ru/90856.html
Э5	Допечатная подготовка и полиграфический дизайн : учебное пособие / Е. А. Соколова, А. В. Хмелев, Е. М. Погребняк	http://www.iprbooks.ru/78159.html

6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Photoshop
6.3.1.3	Adobe InDesign
6.3.1.4	Illustrator
6.3.1.5	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru
6.3.2.2	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL: http://lib.gpha.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108
6.3.2.3	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL: http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
6.3.2.4	«Культура» – информационный портал. [Электронный ресурс]. URL: http://www.kultura-portal.ru
6.3.2.5	Российская сеть культурного наследия. [Электронный ресурс]. URL: http://www.rchn.org.ru/
6.3.2.6	«Знание»: Международный гуманитарный общественный фонд [Электронный ресурс]. URL: http://www.znaniesvet.com/
6.3.2.7	«Этнография народов России», информационная система. [Электронный ресурс]. URL: http://www.ethnos.nw.ru/
6.3.2.8	Русский музей [Электронный ресурс]. URL: http://rusmuseum.ru

6.3.2.9	Российский этнографический музей [Электронный ресурс]. URL: http://ethnomuseum.ru
6.3.2.10	Эрмитаж [Электронный ресурс]. URL: http://www.hermitagemuseum.org
6.3.2.11	Государственная Третьяковская галерея [Электронный ресурс]. URL: http://www.tretyakovgallery.ru/

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
С-512	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Композиция в цветной иллюстрации и оформлении книги вытекает из природы его назначения. Цветные рисунки, связанные с иллюстрированием и оформлением книги, прежде всего композиционно решают ансамбль в целом, детали же будут разработаны в интересах целого. Сюжет в иллюстрации иногда отождествляют с композицией, что, конечно, неверно и уводит в размышления литературные, а не пластические. Цель художника – найти такие образы и такие живописные средства выражения, которые раскрыли бы художественные смыслы произведения искусства. Такими средствами в цветной иллюстрации и оформлении книги будут линия, пятно, фактура, выраженные цветом, а также правила, по которым строится цветовая композиция. Образное мышление подсказывает творческое применение этих правил на практике в той или иной композиции