

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.

ПРОГРАММЫ ПРАКТИК

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.

Производственная практика: творческая 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 **36 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 1296 Виды контроля в семестрах:
 в том числе:
 аудиторные занятия 0
 самостоятельная работа 1251
 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	
	Неделя		18 3/6		20 1/6		19 1/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Практические	10	10	10	10	10	10	15	15	45	45
Итого ауд.	10	10	10	10	10	10	15	15	45	45
Контактная работа	10	10	10	10	10	10	15	15	45	45
Сам. работа	314	314	314	314	314	314	309	309	1251	1251
Итого	324	324	324	324	324	324	324	324	1296	1296

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	Целью творческой практики является дальнейшее развитие профессиональных и творческих качеств, полученных в процессе освоения основных дисциплин. Особое внимание уделяется индивидуальным особенностям обучаемого и современным тенденциям в области изобразительного искусства, а также подготовка выпускной квалификационной работы, расширение теоретического кругозора и научной эрудиции будущих специалистов, в том числе в смежных областях знаний, воспитание у ассистентов-стажеров устойчивых навыков самостоятельной творческой работы.
-----	--

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б2.В
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Композиция (по видам художественно-творческой деятельности)
2.1.2	Методика и практика научного исследования
2.1.3	Искусство компьютерной графики
2.1.4	Художественно-творческая и выставочная деятельность
2.1.5	Экспериментальная графика
2.1.6	Специальная живопись
2.1.7	Специальный рисунок
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	Экспериментальная графика
2.2.4	Искусство компьютерной графики
2.2.5	Генеративное искусство и алгоритмическая графика

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</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> базовые историко-философские аспекты развития графического искусства и визуальной культуры; <input type="checkbox"/> современные педагогические подходы к обучению графическим дисциплинам; <input type="checkbox"/> методики анализа и критического осмысления художественных и графических материалов; <input type="checkbox"/> принципы этики, охраны интеллектуальной собственности и авторского права в графическом дизайне. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> анализировать исторические и философские контексты графических явлений и их влияние на творческую работу; <input type="checkbox"/> формулировать художественные задачи и методически планировать трудовой процесс на практике; <input type="checkbox"/> применять основные графические техники и средства визуализации в творческих проектах; <input type="checkbox"/> эффективно коммуницировать идеи через графику и визуальные средства, аргументировано обосновывать свои решения; <input type="checkbox"/> использовать информационные ресурсы для обогащения содержания педагогической и художественно-творческой деятельности. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> навыками сбора и обработки информации, относящейся к преподаваемой области; <input type="checkbox"/> подготовленности и мотивации обучающихся в процессе изучения учебного курса практики (модуля).

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</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> историко-культурные контексты графического дизайна и визуальной коммуникации; <input type="checkbox"/> методы интерпретации фактов, событий и явлений профессиональной сферы в широком культурном контексте; <input type="checkbox"/> современные подходы к анализу творческих процессов и дизайна в историческом развитии; <input type="checkbox"/> базовые принципы анализирования источников и контекстов художественных работ. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> видеть и пояснять взаимосвязи между фактом, событием и его культурной интерпретацией в графическом проекте; <input type="checkbox"/> анализировать творческие задачи через призму историко-культурного контекста; <input type="checkbox"/> формулировать критические выводы и обосновывать выбор педагогических и дизайнерских решений; <input type="checkbox"/> использовать информационные ресурсы для расширения контекстуальных знаний в практике. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> навыками критического чтения и интерпретации графических материалов в историко-культурном ракурсе; <input type="checkbox"/> методами систематизации контекстной информации и её применения в проектной деятельности; <input type="checkbox"/> навыками презентации контекстуализированных проектов и визуализаций; <input type="checkbox"/> умением адаптировать контекстуальные знания к требованиям педагогической и творческой практики.
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 подходы к анализу исходных данных в искусстве и культуре; <input type="checkbox"/> теории и методы критического осмысления художественных и графических материалов; <input type="checkbox"/> принципы формирования обоснованных суждений по актуальным проблемам художественно-творческой и педагогической практики; <input type="checkbox"/> особенности анализа графических проектов с учётом культурного контекста и педагогических задач. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> свободно анализировать исходные данные в области искусства и культуры; <input type="checkbox"/> формулировать обоснованные суждения по актуальным проблемам профессиональной деятельности художника-графика; <input type="checkbox"/> критически оценивать творческие решения и педагогические подходы в графическом проекте; <input type="checkbox"/> интегрировать культурно-исторические контексты в разработку и защиту графических проектов и педагогических материалов. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> навыками самостоятельного анализа источников, данных и материалов для формирования компетентных выводов; <input type="checkbox"/> умениями аргументированно защищать свою позицию в рамках художественно-творческой и педагогической практики; <input type="checkbox"/> навыками подготовки презентаций и визуализаций, поддерживающих обосновываемые суждения; <input type="checkbox"/> навыками рефлексии и самокоррекции на основе контекстуального анализа.
<p>ПК-1: готовностью демонстрировать свободное владение выразительными средствами изобразительного искусства при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области профессиональной деятельности</p>	
<p>Индикаторы достижения компетенции:</p>	<p>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</p>

:	<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"> - теоретические основы изобразительного искусства; - терминологию и средства художественной выразительности, применяемые в процессе изобразительной деятельности. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - представлять творческий процесс как условие многогранного развития личности; - изложить изобразительно, устно или письменно творческий замысел, идею своего произведения и процесс его создания <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыком создавать на высоком художественном уровне авторские произведения в области профессиональной деятельности

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 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 компьютерной графики 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-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</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> современные достижения национальной художественной практики и культуры; <input type="checkbox"/> принципы формирования образовательного и культурно-просветительского пространства; <input type="checkbox"/> стратегии включения разнообразных культурных форм и направлений в образовательную среду; <input type="checkbox"/> методы анализа культурного контекста и брендов национального графического искусства. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> содействовать формированию образовательного и культурно-просветительского пространства, учитывая многообразие современного искусства и культуры; <input type="checkbox"/> внедрять в практику элементы национальной художественной практики и культурного наследия; <input type="checkbox"/> организовывать и курировать проекты, направленные на популяризацию графического искусства и гуманитарного содержания <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> навыками координации образовательных мероприятий и культурно-просветительских проектов; <input type="checkbox"/> умениями разрабатывать материалы и визуальные средства, демонстрирующие разнообразие национальной художественной практики; <input type="checkbox"/> компетенциями фасилитации межкультурных дискуссий и совместной творческой деятельности; <input type="checkbox"/> навыками рефлексии и оценки эффективности таких инициатив в образовательной среде.
---	---

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 представления творческих работ в музейной, галерейной и выставочной практике; <input type="checkbox"/> требования к экспонированию графического проекта; <input type="checkbox"/> основы взаимодействия с кураторами, организаторами выставок и администрацией площадок; <input type="checkbox"/> стандарты документирования и сертификации экспозиционных материалов. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> адаптировать форматы представления графических работ под требования конкретной площадки; <input type="checkbox"/> писать аннотации, описания и подступники к экспозициям, презентовать проекты устно и в визуальной форме; <input type="checkbox"/> сотрудничать с организаторами, менеджерами выставок и профессионалами из области музейной и выставочной практики. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> навыками подготовки работ для транспортировки и экспонирования; <input type="checkbox"/> умениями проведения эффективной и этичной презентации творческой работы; <input type="checkbox"/> навыками координации участия в выставках и реализации экспозиционных проектов; <input type="checkbox"/> компетенциями рефлексии и самоанализа опыта демонстрации творческих проектов для дальнейшего развития.

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</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> принципы участия в культурной жизни общества и роли художественно-творческой деятельности в ней; <input type="checkbox"/> современные формы культурно-образовательной среды и их влияние на аудиторию; <input type="checkbox"/> основы организации и коммуникации в культурных проектах и мероприятиях. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> участвовать в культурной жизни общества через реализацию графических и образовательных проектов; <input type="checkbox"/> создавать и поддерживать художественно-творческую и образовательную среду в рамках мероприятий и мастер-классов; <input type="checkbox"/> работать в команде с участниками культурно-образовательных инициатив и сообществ; <input type="checkbox"/> презентовать проекты и идеи в культурном контексте, адаптируя их под аудиторию. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> навыками координации и участия в культурно-образовательных мероприятиях; <input type="checkbox"/> умениями планировать и реализовывать проекты, направленные на развитие художественного воспитания и культурного обмена; <input type="checkbox"/> навыками коммуникации с различными аудиториями и партнёрами в культурной сфере; <input type="checkbox"/> компетенциями рефлексии и самоанализа результатов участия в культурной жизни общества.
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: принципы планирования и реализации просветительских проектов в культуре; современные формы взаимодействия со СМИ и цифровыми платформами; основы авторского права и этики в продвижении искусства; методы оценки аудитории и эффективности проектов.</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь: разрабатывать концепцию просветительского проекта по искусству графики; реализовывать совместные проекты с коллегами из образовательных организаций и учреждений культуры; использовать радио, телевидение и интернет-платформы для популяризации искусства; координировать команды, планировать ресурсы и сроки.</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть: навыками коммуникации и презентации идей широкой аудитории; навыками цифрового контента (создание материалов для онлайн и офлайн площадок); базовыми инструментами тайм-менеджмента и мониторинга проекта; умением адаптировать материалы под различные аудитории и каналы распространения.</p>

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)			
Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. ЭТАП 1. ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ		
1.1	Инструктаж. Заполнение графика прохождения практики, ознакомление с контрольными заданиями и требованиями и правилами подготовки отчетной документацией /Пр/	1	1
	Раздел 2. ЭТАП 2. ПРАКТИЧЕСКИЙ. Тема 1. Разработка авторского короткометражного проекта (Pilot / Teaser)		
2.1	Разработка авторского короткометражного проекта /Пр/	1	4
2.2	Разработка авторского короткометражного проекта. Выполнение задания, подготовка отчета /Ср/	1	150
	Раздел 3. Тема 2. Стилизованный 3D-продакшн (NPR / Game Environment)		
3.1	Стилизованный 3D-продакшн (NPR / Game Environment) /Пр/	1	5
3.2	Стилизованный 3D-продакшн (NPR / Game Environment) /Ср/	1	164
	Раздел 4. Тема 3. Моушн-дизайн и медиа-брендинг		
4.1	Моушн-дизайн и медиа-брендинг. Цель: Применение навыков компьютерной графики для создания высокохудожественных стилизованных сред и активов. /Пр/	2	10
4.2	Моушн-дизайн и медиа-брендинг. Выполнение задания, подготовка отчета /Ср/	2	314
	Раздел 5. Тема 4. Спецэффекты и визуализация абстрактных явлений		
5.1	Спецэффекты и визуализация абстрактных явлений Цель: Использование симуляций и процедурных инструментов для создания художественных и драматических визуальных эффектов. /Пр/	3	10
5.2	Спецэффекты и визуализация абстрактных явлений. Выполнение задания, подготовка отчета /Ср/	3	314
	Раздел 6. Тема 5. Междисциплинарное сотрудничество (Коллаборация)		
6.1	Междисциплинарное сотрудничество (Коллаборация) Цель: Приобретение опыта работы в команде или взаимодействия с другими творческими областями. /Пр/	4	15
6.2	Междисциплинарное сотрудничество (Коллаборация) Выполнение задания, подготовка отчета /Ср/	4	305
	Раздел 7. ЭТАП 3. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ		
7.1	Подготовка отчетной документации /Ср/	4	4

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	Петров, А. А.	Классическая анимация. Нарисованное движение: учебное пособие	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010	http://www.iprbooks.hop.ru/30621.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.2	Торопова, О. А., Кумова, С. В.	Анимация и веб-дизайн: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственны й технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015	<a href="http://www.iprbooks
hop.ru/76476.html">http://www.iprbooks hop.ru/76476.html
Л.1.3	Вдовин, А. С.	Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственны й технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015	<a href="http://www.iprbooks
hop.ru/76480.html">http://www.iprbooks hop.ru/76480.html
Л.1.4	Пожидаев, Л. Г.	Анимация. Графика	Москва: Всероссийский государственны й университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2018	<a href="http://www.iprbooks
hop.ru/105101.html">http://www.iprbooks hop.ru/105101.html
Л.1.5	Петров, А. А.	Классическая анимация. Нарисованное движение: учебное пособие	Москва: Всероссийский государственны й университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010	<a href="http://www.iprbooks
hop.ru/30621.html">http://www.iprbooks hop.ru/30621.html
Л.1.6	Райт Ж. Э.	Анимация от А до Я. От сценария до зрителя: учебное пособие	М.: ГИТ□, 2006	
Л.1.7	Голубева Е. Я.	Анимация в рекламном пространстве	,	
Л.1.8	Журавлева, М. М.	Анимация в рекреации и туристской деятельности: курс лекций	Иркутск: Иркутский филиал Российского государственног о университета физической культуры, спорта, молодёжи и туризма, 2011	<a href="https://www.iprbook
shop.ru/15682.html">https://www.iprbook shop.ru/15682.html
Л.1.9	Петров, А. А.	Классическая анимация. Нарисованное движение: учебное пособие	Москва: Всероссийский государственны й университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010	<a href="https://www.iprbook
shop.ru/30621.html">https://www.iprbook shop.ru/30621.html
Л.1.10	Трошина, Г. В.	Трехмерное моделирование и анимация: учебное пособие	Новосибирск: Новосибирский государственны й технический университет, 2010	<a href="https://www.iprbook
shop.ru/45048.html">https://www.iprbook shop.ru/45048.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.11	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.1.12	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
<p>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</p> <p>2. Аббасов, И. Б. Основы трехмерного моделирования в 3ds Max 2018 : учебное пособие / И. Б. Аббасов. — 3-е изд. — Саратов : Профобразование, 2024. — 186 с. — ISBN 978-5-4488-0041-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/145919.html</p> <p>3. 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</p> <p>4. 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</p> <p>5. Дрозд, А. Н. Декоративная графика : практикум по дисциплине для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / А. Н. Дрозд. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2018. — 60 с. — ISBN 978-5-8154-0418-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/93496.html</p> <p>6. 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</p> <p>7. 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</p> <p>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</p> <p>9. Макарова, Т. В. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop : учебное пособие / Т. В. Макарова. — Омск : Омский государственный технический университет, 2015. — 239 с. — ISBN 978-5-8149-2115-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/58090.html</p> <p>10. Молочков, В. П. Основы работы в Adobe Photoshop CS5 : учебное пособие / В. П. Молочков. — 4-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 261 с. — ISBN 978-5-4497-2425-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/133964.html</p> <p>11. Муртазина, С. А. История графического дизайна и рекламы : учебное пособие / С. А. Муртазина, В. В. Хамматова. — Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2013. — 124 с. — ISBN 978-5-7882-1397-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/61972.html</p> <p>12. Нужнов, Е. В. Мультимедиа технологии. Основы мультимедиа технологий : учебное пособие / Е. В. Нужнов. — 2-е изд. — Ростов-на-Дону, Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2017. — 198 с. — ISBN 978-5-9275-2645-1. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/87445.html</p> <p>13. Образцы графического дизайна: альбом / А. Снопков. - М. : Контакт-Культура, 2005. - 336 с. : цв.ил.</p> <p>14. 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. —</p>				

ISBN 978-5-87149-121-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/30621.html
15. 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
16. Райт, Ж. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя : учебное пособие / Ж. Э. Райт. - М. : ГИТР, 2006. - 351 с. : ил.
17. Савельева, А. С. Проектирование: от шрифтовой композиции к плакату : учебное пособие для студентов вузов / А. С. Савельева. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2018. — 105 с. — ISBN 978-5-7937-1517-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/102672.html
18. 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
19. Трошина, Г. В. Трехмерное моделирование и анимация : учебное пособие / Г. В. Трошина. — Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2010. — 99 с. — ISBN 978-5-7782-1507-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/45048.html
20. Хеллер, С. Эволюция графических стилей. От викторианской эпохи до нового века : научное издание / С. Хеллер, С. Чваст. - М. : Студия Артемия Лебедева, 2015. - 320 с. : ил.
21. 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

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	Adobe Animate
6.3.1.10	Adobe Character Animator
6.3.1.11	Substance Designer 6
6.3.1.12	Maxon Cinema 4D
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	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		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)

Творческая практика является обязательным разделом ОП и представляет собой вид учебных занятий, непосредственно ориентированных на профессионально-практическую подготовку ассистентов-стажеров. Творческая практика проводится рассредоточено в течение всего периода обучения и представляет собой самостоятельную работу ассистента-стажера (создание серии графических работ), участие в выставках кафедры, факультета, института, города. Формами проведения творческой практики являются контрольные занятия и художественные выставки различного уровня.

При самостоятельной работе во время производственной (творческой) практики ассистенту-стажеру необходимо:

1. Ознакомиться с программой практики, фондом оценочных средств, а также с учебной, научной и методической литературой, имеющейся в библиотеке института.
2. Работать с литературными и электронными ресурсами.
3. Ассистент-стажер обязан заниматься изучением темы, сбором и анализом наглядного и теоретического материала, работой с литературой, изучением музейных источников культуры и искусства.
4. Проявлять дисциплину и организацию самостоятельной профессиональной деятельности.
5. Самостоятельно анализировать свою работу.

6. Во время творческой практики регулярно представлять преподавателю результаты своей самостоятельной работы.

Для аттестации ассистентов-стажеров на соответствие их персональных достижений поэтапным требованиям соответствующей ООП (итоговая аттестация) создаются фонды оценочных средств, включающие типовые задания.

Элементами фонда оценочных средств, для проведения итоговой аттестации ассистентов-стажеров является описание показателей и критериев оценивания компетенций.

Основной формой оценки уровня подготовки по производственной практике (творческой) являются зачеты с оценкой.

При оценке работ учитывается не только формальное выполнение задания, но прежде всего решение поставленных задач:

- предоставление творческого проекта;
- раскрытие изобразительными средствами творческого замысла;
- техническое исполнение задания.

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	Сформировать у ассистентов-стажеров способности самостоятельно применять навыки, методы, приемы, средства педагогической и производственно-технической деятельности в области художественного образования и получения собственного опыта практической работы: для развития профессиональных компетенций, для развития творческих способностей.
1.2	Научиться применять полученные теоретические и практические знания в области изобразительного искусства в педагогической и методической работе.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б2.В
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Методика и практика научного исследования
2.1.2	Дидактика высшей школы
2.1.3	Методика преподавания творческих дисциплин в высшей школе
2.1.4	Композиция (по видам художественно-творческой деятельности)
2.1.5	Нормативно-правовые основы высшего образования
2.1.6	Специальная живопись
2.1.7	Специальный рисунок
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Представление творческо-исполнительской работы (проекта)
2.2.2	Защита реферата
2.2.3	Производственная практика: творческая
2.2.4	Композиция (по видам художественно-творческой деятельности)
2.2.5	Методика преподавания творческих дисциплин в высшей школе

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</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> базовые историко-философские аспекты развития графического искусства и визуальной культуры; <input type="checkbox"/> современные педагогические подходы к обучению графическим дисциплинам; <input type="checkbox"/> методики анализа и критического осмысления художественных и графических материалов; <input type="checkbox"/> принципы этики, охраны интеллектуальной собственности и авторского права в графическом дизайне. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> анализировать исторические и философские контексты графических явлений и их влияние на творческую работу; <input type="checkbox"/> формулировать художественные задачи и методически планировать трудовой процесс на практике; <input type="checkbox"/> применять основные графические техники и средства визуализации в творческих проектах; <input type="checkbox"/> эффективно коммуницировать идеи через графику и визуальные средства, аргументировано обосновывать свои решения; <input type="checkbox"/> использовать информационные ресурсы для обогащения содержания педагогической и художественно-творческой деятельности. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> навыками сбора и обработки информации, относящейся к преподаваемой области; <input type="checkbox"/> подготовленности и мотивации обучающихся в процессе изучения учебного курса практики (модуля).

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</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> современные процессы и тенденции в искусстве и культуре; <input type="checkbox"/> теории аргументации и дискуссии в профессиональном поле художника-графика; <input type="checkbox"/> принципы этики и конструктивной критики в художественно-педагогической практике. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> свободно формулировать and отстаивать личную позицию по актуальным процессам в искусстве и культуре; <input type="checkbox"/> приводить обоснованные аргументы в защиту своих творческих решений; <input type="checkbox"/> анализировать альтернативные точки зрения и эффективно строить диалог; <input type="checkbox"/> применять аргументацию в презентациях проектов и педагогических материалов. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> навыками развернутого публичного отражения позиции и ее защиты в дискуссии; <input type="checkbox"/> умением адаптировать аргументацию к аудитории и контексту; <input type="checkbox"/> техниками подготовки убедительных визуальных и текстовых материалов для поддержки позиции; <input type="checkbox"/> навыками самокоррекции на основе критической обратной связи.
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</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> основы профессионального общения на иностранном языке в сфере графического дизайна и искусства; <input type="checkbox"/> специализированную лексику и термины на иностранном языке по графике, дизайну, педагогике; <input type="checkbox"/> правила этики делового и академического общения на иностранном языке; <input type="checkbox"/> методы поиска и использования международной информации и примеров в художественно-творческой и педагогической практике. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> свободно участвовать в профессиональных диалогах, презентациях и защите проектов на иностранном языке; <input type="checkbox"/> формулировать идеи, обосновывать решения и аргументировать позицию в рамках графического дизайна на иностранном языке; <input type="checkbox"/> читать и перерабатывать профессиональные тексты, визуализации и методические материалы на иностранном языке; <input type="checkbox"/> использовать иностранный язык для поиска информации и интерпретации международного опыта в графическом искусстве. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> навыками устной и письменной коммуникации на иностранном языке в рамках педагогической и творческой деятельности; <input type="checkbox"/> умениями составлять краткие и развернутые материалы для презентаций, проектной документации и рефератов на иностранном языке; <input type="checkbox"/> навыками самостоятельной работы с международной литературой и онлайн-ресурсами для обогащения содержания практики.
---	---

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</p> <ul style="list-style-type: none"> – методы и приемы организации и планирования деятельности обучающихся. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> - использовать педагогически обоснованные формы, методы и приемы организации деятельности обучающихся, применять современные технические средства обучения и образовательные технологии, с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> – навыками организации и планирования учебного процесса; – методами и приемами организации деятельности обучающихся.

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</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> основы психологии личности и социальной психологии; <input type="checkbox"/> особенности психологии художественного творчества и влияния психологических факторов на восприятие искусства; <input type="checkbox"/> принципы педагогической психологии, мотивации учащихся и формирования творческой активности; <input type="checkbox"/> методы учета индивидуальных особенностей обучающихся при организации графического обучения и творчества. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> анализировать психологические особенности учащихся и учитывать их в педагогической практике; <input type="checkbox"/> формировать учебные задания и условия, стимулирующие творческое развитие и самовыражение учащихся; <input type="checkbox"/> использовать психологические подходы для диагностики мотивации, напряжения и творческого потенциала; <input type="checkbox"/> строить конструктивную обратную связь, поддерживать эмоциональный климат на занятиях и в мастерских. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> навыками применения психолого-педагогических принципов в планировании и проведении занятий по графике; <input type="checkbox"/> методиками адаптации содержания и форм обучения под разные психофизические особенности обучающихся; <input type="checkbox"/> умением оформлять и защищать педагогические решения в рамках творческих проектов с учетом психологических факторов; <input type="checkbox"/> навыками рефлексии и самоанализа своей педагогической деятельности с учетом психологических аспектов.
---	---

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</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> основы психологической характеристики личности: темперамент, способности; <input type="checkbox"/> принципы интерпретации собственного психологического состояния; <input type="checkbox"/> базовые приемы психологической саморегуляции и их применение в педагогической деятельности; <input type="checkbox"/> связь психологических параметров с обучающим и творческим процессами в графическом дизайне. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> давать психологическую характеристику собственной личности и личностей учащихся по отношению к процессу обучения и творческой работе; <input type="checkbox"/> интерпретировать свое психологическое состояние и его влияние на педагогическую деятельность и художественную практику; <input type="checkbox"/> применять простейшие приемы саморегуляции в условиях учебной или творческой деятельности; <input type="checkbox"/> адаптировать педагогические подходы с учетом психологического состояния и индивидуальных особенностей учеников. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> навыками самонаблюдения и рефлексии по психическому состоянию в процессе обучения и творчества; <input type="checkbox"/> умениями использовать базовые техники саморегуляции для поддержания эффективности занятий; <input type="checkbox"/> навыками документирования и анализа психологических аспектов в учебно-творческой практике; <input type="checkbox"/> навыками осознанного управления собственным состоянием в педагогической работе и при реализации графических проектов.
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</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> требования федеральных государственных образовательных программ по изобразительному искусству; <input type="checkbox"/> принципы планирования и проведения занятий творческих дисциплин на уровне ФГОП; <input type="checkbox"/> современные педагогические технологии и методики преподавания графики; <input type="checkbox"/> критерии оценки учебных результатов и педагогической эффективности. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> проектировать и проводить занятия по графике в соответствии с ФГОП; <input type="checkbox"/> обучать и наставлять учащихся по основам графического дизайна и искусству в целом; <input type="checkbox"/> использовать современные образовательные технологии, включая визуальные и цифровые средства; <input type="checkbox"/> осуществлять дифференцированную поддержку обучающихся и адаптировать содержание под контекст. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> навыками разработки учебной документации, программ занятий и материалов для преподавания; <input type="checkbox"/> умениями проводить оценку знаний и прогресса учащихся в рамках требований ФГОП; <input type="checkbox"/> навыками эффективной коммуникации с учащимися, коллегами и руководством; <input type="checkbox"/> умением анализировать и совершенствовать педагогическую практику согласно требованиям образовательной программы.
---	--

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</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> современные проблемы и процессы в художественном образовании; <input type="checkbox"/> методы психолого-педагогических наук и результаты исследований педагогики в сфере художественного образования; <input type="checkbox"/> принципы эффективной организации учебного процесса и оценки творческих достижений в графическом дизайне. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> анализировать актуальные проблемы художественного образования и сопоставлять их с практикой; <input type="checkbox"/> применять на практике психолого-педагогические методы и выводы из педагогических исследований; <input type="checkbox"/> проектировать и реализовывать педагогические задачи с учетом научно обоснованных подходов; <input type="checkbox"/> обосновывать выбор подходов и методов преподавания графики на основе педагогических исследований. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> навыками интеграции научно обоснованных методов в педпроцесс по графике и искусству; <input type="checkbox"/> умением проводить анализ эффективности педагогических решения и корректировать их по результатам исследований; <input type="checkbox"/> навыками подготовки методических материалов и визуализации педагогических решений, основанных на психолого-педагогических данных; <input type="checkbox"/> компетенциями рефлексии и самокоррекции в контексте художественного образования.

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</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> современные образовательные технологии в области изобразительного искусства; <input type="checkbox"/> принципы целеполагания и выбора стратегий обучения в контексте графического дизайна; <input type="checkbox"/> методы формирования творческой атмосферы в образовательном процессе; <input type="checkbox"/> критерии эффективности образовательных технологий и педагогических решений. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> разрабатывать и применять современные образовательные технологии в рамках занятий по графике; <input type="checkbox"/> выбирать оптимальную цель обучения и стратегию для конкретной образовательной задачи; <input type="checkbox"/> создавать творческую и поддерживающую атмосферу на занятиях, мотивировать учащихся; <input type="checkbox"/> адаптировать методы обучения к контексту, аудитории и требованиям ФГОП. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> навыками планирования и реализации учебных проектов с использованием современных технологий; <input type="checkbox"/> умениями мониторинга и коррекции образовательной траектории учащихся в творческих проектах; <input type="checkbox"/> навыками эффективной коммуникации и кооперации в педагогическом процессе; <input type="checkbox"/> навыками документирования результатов и анализа эффективности применяемых технологий.
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</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> принципы формирования профессионального мышления и ценностей в области графического дизайна и искусства; <input type="checkbox"/> основы гуманистической модели образования и гуманизации общества; <input type="checkbox"/> современные подходы к мотивации и развитию внутренней учебной мотивации; <input type="checkbox"/> этические принципы профессиональной деятельности художника-графика и педагога. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> формировать у учащихся профессиональное мышление и ценности, ориентированные на гуманистические цели; <input type="checkbox"/> поддерживать и развивать внутреннюю мотивацию обучаемых к творчеству и обучению; <input type="checkbox"/> анализировать и корректировать образовательную среду с целью гуманизации педагогической практики; <input type="checkbox"/> интегрировать гуманистические принципы в проектно-творческие задачи и педагогические проекты. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> навыками системного мышления и ценностно-ориентированного подхода к обучению графике; <input type="checkbox"/> умениями вести диалог, вдохновлять и формировать позитивную учебную мотивацию; <input type="checkbox"/> навыками оформления педагогических материалов, подчеркивающих гуманистический контекст деятельности; <input type="checkbox"/> компетенциями рефлексии и самоанализа педагогической практики в духе гуманистических ценностей.
---	--

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</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> современные достижения национальной художественной практики и культуры; <input type="checkbox"/> принципы формирования образовательного и культурно-просветительского пространства; <input type="checkbox"/> стратегии включения разнообразных культурных форм и направлений в образовательную среду; <input type="checkbox"/> методы анализа культурного контекста и брендов национального графического искусства. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> содействовать формированию образовательного и культурно-просветительского пространства, учитывая многообразие современного искусства и культуры; <input type="checkbox"/> внедрять в практику элементы национальной художественной практики и культурного наследия; <input type="checkbox"/> организовывать и курировать проекты, направленные на популяризацию графического искусства и гуманитарного содержания; <input type="checkbox"/> взаимодействовать с педагогами, художниками и общественными институтами для расширения культурного горизонта обучающихся. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> навыками координации образовательных мероприятий и культурно-просветительских проектов; <input type="checkbox"/> умениями разрабатывать материалы и визуальные средства, демонстрирующие разнообразие национальной художественной практики; <input type="checkbox"/> компетенциями фасилитации межкультурных дискуссий и совместной творческой деятельности; <input type="checkbox"/> навыками рефлексии и оценки эффективности таких инициатив в образовательной среде.
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 представления творческих работ в музейной, галерейной и выставочной практике; <input type="checkbox"/> требования к экспонированию графического проекта; <input type="checkbox"/> основы взаимодействия с кураторами, организаторами выставок и администрацией площадок; <input type="checkbox"/> стандарты документирования и сертификации экспозиционных материалов. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> адаптировать форматы представления графических работ под требования конкретной площадки; <input type="checkbox"/> писать аннотации, описания и подступники к экспозициям, презентовать проекты устно и в визуальной форме; <input type="checkbox"/> сотрудничать с организаторами, менеджерами выставок и профессионалами из области музейной и выставочной практики. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> навыками подготовки работ для транспортировки и экспонирования; <input type="checkbox"/> умениями проведения эффективной и этичной презентации творческой работы; <input type="checkbox"/> навыками координации участия в выставках и реализации экспозиционных проектов; <input type="checkbox"/> компетенциями рефлексии и самоанализа опыта демонстрации творческих проектов для дальнейшего развития.
---	--

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</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> принципы участия в культурной жизни общества и роли художественно-творческой деятельности в ней; <input type="checkbox"/> современные формы культурно-образовательной среды и их влияние на аудиторию; <input type="checkbox"/> основы организации и коммуникации в культурных проектах и мероприятиях. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> участвовать в культурной жизни общества через реализацию графических и образовательных проектов; <input type="checkbox"/> создавать и поддерживать художественно-творческую и образовательную среду в рамках мероприятий и мастер-классов; <input type="checkbox"/> работать в команде с участниками культурно-образовательных инициатив и сообществ; <input type="checkbox"/> презентовать проекты и идеи в культурном контексте, адаптируя их под аудиторию. <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> навыками координации и участия в культурно-образовательных мероприятиях; <input type="checkbox"/> умениями планировать и реализовывать проекты, направленные на развитие художественного воспитания и культурного обмена; <input type="checkbox"/> навыками коммуникации с различными аудиториями и партнёрами в культурной сфере; <input type="checkbox"/> компетенциями рефлексии и самоанализа результатов участия в культурной жизни общества.

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: принципы планирования и реализации просветительских проектов в культуре; современные формы взаимодействия со СМИ и цифровыми платформами; основы авторского права и этики в продвижении искусства; методы оценки аудитории и эффективности проектов.</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь: разрабатывать концепцию просветительского проекта по искусству графики; реализовывать совместные проекты с коллегами из образовательных организаций и учреждений культуры; использовать радио, телевидение и интернет-платформы для популяризации искусства; координировать команды, планировать ресурсы и сроки.</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть: навыками коммуникации и презентации идей широкой аудитории; навыками цифрового контента (создание материалов для онлайн и офлайн площадок); базовыми инструментами тайм-менеджмента и мониторинга проекта; умением адаптировать материалы под различные аудитории и каналы распространения.</p>

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. ЭТАП 1. ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ		
1.1	Инструктаж. Заполнение графика прохождения практики, ознакомление с контрольными заданиями и требованиями и правилами подготовки отчетной документацией /Пр/	1	2
	Раздел 2. ЭТАП 2. ПРАКТИЧЕСКИЙ		
2.1	Тема 1. Методическая разработка учебного материала Цель: Овладение навыками структурирования и адаптации сложного художественного и технического материала для студентов. /Пр/	1	3
2.2	Методическая разработка учебного материала. Выполнение заданий, подготовка отчета /Ср/	1	139
2.3	Тема 2. Организация практических занятий и обратная связь Цель: Освоение методов эффективной организации работы в студии/классе и навыков конструктивной критики. /Пр/	2	5
2.4	Организация практических занятий и обратная связь. Выполнение заданий, подготовка отчета /Ср/	2	139
2.5	Тема 3. Индивидуальное сопровождение и консультирование Цель: Развитие навыков тьюторства и индивидуального подхода к художественному развитию студента. /Пр/	3	2
2.6	Тема 4. Фонд оценочных средств и контроль знаний Цель: Участие в разработке объективных инструментов оценки знаний и навыков студентов. /Пр/	3	3
2.7	Выполнение заданий, подготовка отчета /Ср/	3	139

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	Водяникова, И. Ф., Фатхи, Т. Б.	Методика преподавания гуманитарных дисциплин: учебное пособие	Ростов-на-Дону, Таганрог: Издательство Южного федерального университета, 2018	https://www.iprbookshop.ru/87931.html
Л.1.2	Бобрович, Т. А., Беляева, О. А.	Методика преподавания общепрофессиональных и специальных учебных предметов (дисциплин): учебно-методическое пособие	Минск: Республикански й институт профессиональн ого образования (РИПО), 2018	https://www.iprbookshop.ru/93386.html
Л.1.3	Лазарева, М. В., Тельманова, А. С.	Методика преподавания специальных дисциплин: курс лекций для обучающихся по направлению подготовки 51.04.03 «социально-культурная деятельность», профиль «менеджмент социально- культурной деятельности», квалификация (степень) выпускника «магистр»	Кемерово: Кемеровский государственны й институт культуры, 2021	https://www.iprbookshop.ru/121322.html
Л.1.4	Стайн, М.	Принцип индивидуации. О развитии человеческого сознания: монография	Москва: Когито- Центр, 2009	https://www.iprbookshop.ru/3891.html
Л.1.5	Айзенк, Г., Вильсон, Г., Джексон, К.	Личностный профиль по Айзенку: руководство	Москва: Когито- Центр, 1999	https://www.iprbookshop.ru/3957.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.6	Дикая, Л. Г., Журавлев, А. Л., Бодров, В. А., Яницкий, М. С., Портнова, А. Г., Богомолов, А. М., Купрейченко, А. Б., Зараковский, Г. М., Казакова, Е. К., Миллер, Л. В., Моросанова, В. И., Индина, Т. А., Прохоров, А. О., Харитонов, Е. В., Сергиенко, Е. А., Посохова, С. Т., Махнач, А. В., Лактионова, А. И., Удачина, Е. Г., Квасовец, С. В., Стерлигова, О. П., Ребеко, Т. А., Адашкин, Э. Л., Тарасова, Ю. Н., Завалишина, Д. Н., Ермолаева, Е. П., Голиков, Ю. Я., Костин, А. Н., Вязникова, Л. Ф., Манухина, С. Ю., Чернышева, О. Н., Крылова, Г. Ю., Истомина, О. А., Павловский, В. В., Абрамова, В. Н., Дунин, Г. С., Лазебная, Е. О., Зеленова, М. Е., Берг, Т. Н., Долгополова, М. А., Дикая, Л. Г., Журавлев, А. Л.	Психология адаптации и социальная среда. Современные подходы, проблемы, перспективы	Москва: ПЕР СЭ, 2007	https://www.iprbookshop.ru/7431.html
Л.1.7	Батюта, М. Б., Князева, Т. Н.	Возрастная психология: учебное пособие	Москва: Логос, 2011	https://www.iprbookshop.ru/9057.html
Л.1.8	Ермаков, В. А.	Психология и педагогика: учебное пособие	Москва: Евразийский открытый институт, 2011	https://www.iprbookshop.ru/11095.html
Л.1.9	Серов, Н. В.	Психология исторической культурологии: монография	Саратов: Вузовское образование, 2013	https://www.iprbookshop.ru/13209.html
Л.1.10	Луковцева, А. К.	Психология и педагогика: курс лекций	Москва: Мир и Образование, Книжный дом «Университет», 2008	https://www.iprbookshop.ru/14579.html
Л.1.11	Козлов, В. В.	Психология творчества	Саратов: Вузовское образование, 2014	https://www.iprbookshop.ru/18331.html
Л.1.12	Куценков, П. А.	Психология первобытного и традиционного искусства	Москва: Прогресс- Традиция, 2007	https://www.iprbookshop.ru/21523.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.13	Львова, С. В.	Педагогическая психология: учебное пособие	Москва: Московский городской педагогический университет, 2010	https://www.iprbookshop.ru/26551.html
<p>1. Анализ и интерпретация произведения искусства. Художественное сотворчество : учебное пособие / под ред. Н. А. Яковлевой. - Изд. 8-е, стер. - Санкт-Петербург : Лань, 2023. - 719 с. - ISBN 978-5-507-45680-2. - ISBN 978-5-4495-2315-0</p> <p>2. Барциц, Р. Ч. Графическая композиция в системе высшего художественного образования. Вопросы теории и практики : учебное пособие / Р. Ч. Барциц. — 2-е изд. — Москва : Московский педагогический государственный университет, 2024. — 201 с. — ISBN 978-5-4263-0355-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/145724.html</p> <p>3. 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</p> <p>4. Бороздина, Г. В. Основы психологии и педагогики : учебное пособие / Г. В. Бороздина. — 4-е изд. — Минск : Вышэйшая школа, 2023. — 416 с. — ISBN 978-985-06-3551-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/155321.html</p> <p>5. Ермолаева-Томина, Л. Б. Психология художественного творчества : учебное пособие для вузов / Л. Б. Ермолаева-Томина. — Москва : Академический проект, 2020. — 303 с. — ISBN 978-5-8291-2719-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/110037.html</p> <p>6. Кибальченко, И. А. Психология креативности, одаренности и гениальности : учебник / И. А. Кибальченко, Т. В. Эксакусто. — Ростов-на-Дону, Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2021. — 237 с. — ISBN 978-5-9275-3949-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/121931.html</p> <p>7. Кулка, И. Психология искусства : учебное пособие / И. Кулка. - Харьков : Гуманитарный центр, 2014. - 558 с. : ил. - ISBN 978-617-7022-19-9</p> <p>8. Лепская, Н. А. Художник и компьютер : учебное пособие / Н. А. Лепская. — 2-е изд. — Москва : Когито-Центр, 2019. — 172 с. — ISBN 978-5-89353-395-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/88344.html</p> <p>9. Ломов, С. П. Методология художественного образования : учебное пособие / С. П. Ломов, С. А. Аманжолов. — Москва : Прометей, 2011. — 188 с. — ISBN 978-5-4263-0040-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/8299.html</p> <p>10. Миронов, А. В. Анализ и интерпретация произведений искусства в контексте культуры. В 2 частях. Ч. 1. Пространственные и временные искусства. Живопись. Литература : учебник / А. В. Миронов, А. Н. Садриева, Л. П. Филатова. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2026. — 153 с. — ISBN 978-5-4497-4877-5 (ч. 1), 978-5-4497-4876-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/155352.html</p> <p>11. Сударчикова, Л. Г. Введение в основы педагогического мастерства : учебное пособие / Л. Г. Сударчикова ; под редакцией Е. Г. Кузьмина. — Орск : Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, Орский гуманитарно-технологический институт (филиал) Оренбургского государственного университета, 2008. — 377 с. — ISBN 978-5-8424-0435-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/50046.html</p>				
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	Лаборатория Касперского			
6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем				
6.3.2.1	Vsekonkursy.ru: конкурсы, гранты, стипендии и конференции . [Электронный ресурс]. URL: http://www.vsekonkursy.ru			
6.3.2.2	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL: http://liart.ru/ru/pages/catalogs/			
6.3.2.3	Информкультура Ru [Электронный ресурс]. URL: http://infoculture.rsl.ru/			
6.3.2.4	«Знание»: Международный гуманитарный общественный фонд [Электронный ресурс]. URL: http://www.znaniyvet.com/			
6.3.2.5	Российский фонд культуры. [Электронный ресурс]. URL: http://www.culture.ru			

6.3.2.6	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		
6.3.2.7	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)

Содержание практики представляет собой вид самостоятельных занятий, направленных на подготовку к педагогической работе в образовательных учреждениях высшего и среднего профессионального образования. Для проведения самостоятельных занятий ассистент-стажер в своём дневнике должен зафиксировать планы предстоящих занятий, в которых должны быть отмечены план и задачи по их изучению.

В своём отчёте ассистент-стажер отмечает профессиональные возможности обучающегося, уровень его художественного и технического развития.

Практика призвана подготовить ассистента-стажера к самостоятельной деятельности, выполнение методической работы, осуществление контрольных мероприятий, направленных на оценку результатов художественно-педагогического процесса.

Руководитель практики в начале курса ее прохождения распределяет обучающихся ассистентам-стажерам исходя из поставленных задач. На усмотрение педагога по специальности ассистент-стажер может проводить дополнительно от учебного процесса индивидуальные занятия со своим обучающимися. В конце каждого семестра ассистент-стажер заполняет дневник практики.

При самостоятельной работе во время производственной педагогической практики ассистенту-стажеру необходимо:

- Ознакомиться с программой практики, фондом оценочных средств, а также с учебной, научной и методической литературой, имеющейся в библиотеке института.
- Работать с литературными и электронными ресурсами.
- Проявлять дисциплину и организацию самостоятельной профессиональной деятельности.
- Самостоятельно анализировать свою работу.
- Во время педагогической практики регулярно представлять преподавателю результаты своей самостоятельной работы.

В педагогической практике подразумевается проведение занятий. Также во время практики представлять преподавателю результаты своей самостоятельной работы. Основной формой оценки уровня подготовки по «Производственной практике (педагогической)» являются зачеты с оценкой.