

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:

Ректор


А.Н. Кислицына
« 05 » 03 2026 г.



СОГЛАСОВАНО:

Должность руководителя


И.О. Фамилия
« 04 » 03 2026 г.



Программа рассмотрена и утверждена на Ученом совете СПГХПА им. А.Л. Штиглица,
протокол № 4 от « 05 » 03 2026 г.

**ОСНОВНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

Уровень высшего образования	Бакалавриат
Направление подготовки	54.03.01 Дизайн
Профиль подготовки (направленность)	Игровой дизайн
Квалификация выпускника	Бакалавр
Выпускающая кафедра	Кафедра анимации и медиадизайна
Нормативный срок обучения: 4 года	Форма обучения: очная

Санкт-Петербург
2026

Содержание

1. Характеристика основной образовательной программы высшего образования
2. Учебный план
3. Календарный учебный график
4. Рабочие программы учебных дисциплин
5. Фонды оценочных средств
6. Программы практик
7. Программа ГИА
8. Методические материалы
9. Программа воспитания

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 учебной работе


И.С. Голикова



Программа рассмотрена и утверждена на Ученом совете СПГХПА им. А.Л. Штиглица,
протокол № 7 от «05» 03 2026 г.

**ХАРАКТЕРИСТИКА ОСНОВНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

Уровень высшего образования	Бакалавриат
Направление подготовки	54.03.01 Дизайн
Профиль подготовки (направленность)	Игровой дизайн и интерактивные медиа
Квалификация выпускника	Бакалавр
Выпускающая кафедра	Кафедра анимации и медиадизайна
Нормативный срок обучения: 4 года	Форма обучения: очная

Санкт-Петербург
2026

1. Общие положения

Основная образовательная программа высшего образования **уровня бакалавриата** (ООП ВО), реализуемая федеральным государственным бюджетным образовательным учреждением высшего образования "Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А.Л. Штиглица" (СПГХПА им. А.Л. Штиглица) по направлению подготовки **54.03.01 Дизайн**, профилю подготовки **Игровой дизайн и интерактивные медиа** представляет собой комплекс основных характеристик образования (объем, содержание, планируемые результаты) и организационно-педагогических условий, форм аттестации, который представлен в виде общей характеристики ООП ВО, учебного плана, календарного учебного графика рабочих программ дисциплин, программ практик, фондов оценочных средств, методических материалов, программы ГИА. Образовательная программа реализуется на государственном (русском) языке.

2. Нормативные документы

ООП ВО разработана и реализуется в соответствии и с учетом:

- Федерального закона от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования – Уровень высшего образования – бакалавриат; направление **54.03.01 Дизайн** (утв. приказом Министерства науки и высшего образования № 1015 от 13 августа 2020 г.);
- Утвержденных профессиональных стандартов;
- Локальных нормативных актов ФБГОУ ВО СПГХПА им. А.Л. Штиглица

3. Цель ООП ВО

ООП ВО имеет своей целью подготовка высококвалифицированных творческих кадров, развитие у обучающихся личностных качеств, формирование **универсальных, общепрофессиональных и профессиональных** компетенций в соответствии с требованиями ФГОС ВО по данному направлению подготовки.

4. Срок освоения

Срок освоения ООП ВО в очной форме обучения, включая каникулы, предоставляемые после прохождения государственной итоговой аттестации, составляет 4 года (лет);

при обучении по индивидуальному учебному плану инвалидов и лиц с ОВЗ может быть увеличен по их заявлению не более чем на 1 год по сравнению со сроком получения образования, установленным для соответствующей формы обучения.

5. Объем (трудоемкость) и структура программы

Объем программы бакалавриата составляет **240** зачетных единиц (далее – з.е.) за весь период обучения, вне зависимости от формы обучения, применяемых образовательных технологий реализации программы по индивидуальному учебному плану, в том числе ускоренному обучению. Объем ООП ВО определяется как трудоемкость учебной нагрузки обучающегося при освоении образовательной программы и включает в себя все виды учебной деятельности, предусмотренные учебным планом для достижения планируемых результатов обучения.

В качестве унифицированной единицы измерения трудоемкости учебной нагрузки обучающегося при указании объема программы и ее составных частей используется зачетная единица (з.е.). Зачетная единица для ООП ВО в СПГХПА им. А.Л. Штиглица эквивалентна **36** академическим часам.

Объем программы бакалавриата, реализуемый за один учебный год, составляет не более **70** з.е. вне зависимости от формы обучения, применяемых образовательных технологий, реализации программы с использованием сетевой формы, реализации программы по индивидуальному учебному плану (за исключением ускоренного обучения), а при ускоренном обучении - не более **80** з.е.

**Структура и объем программы бакалавриата по направлению подготовки
54.03.01 Дизайн профиля подготовки Игровой дизайн и интерактивные медиа**

Структура программы		Объем программы по ФГОС ВО, з.е. (не менее)	Объем программы по учебному плану, з.е.
Блок 1	Дисциплины (модули)	180	Соответствует требованиям ФГОС ВО
Блок 2	Практика	30	Соответствует требованиям ФГОС ВО
Блок 3	Государственная итоговая аттестация	6-9	Соответствует требованиям ФГОС ВО
Объем программы		240	Соответствует требованиям ФГОС ВО

В рамках ООП ВО выделяются обязательная часть и часть, формируемая участниками образовательных отношений. К обязательной части ООП ВО относятся дисциплины (модули) и практики, обеспечивающие формирование общепрофессиональных компетенций. Блок 1 «Дисциплины (модули)» обеспечивает реализацию дисциплин (модулей) по философии, истории России, иностранному языку, безопасности жизнедеятельности. Объем обязательной части без учета объема государственной итоговой аттестации составляет не менее **60** процентов общего объема ООП ВО.

В Блок 1 «Дисциплины (модули)» входят дисциплины обязательной части и части, формируемой участниками образовательных отношений. Обучающимся обеспечивается возможность освоения элективных дисциплин (модулей) и факультативных дисциплин (модулей). Факультативные дисциплины (модули) не включаются в объем ООП ВО.

Программа обеспечивает реализацию дисциплин (модулей) по физической культуре и спорту: в объеме не менее 2 з.е. в рамках Блока 1 «Дисциплины (модули)»; в объеме не менее 328 академических часов, которые являются обязательными для освоения, не переводятся в з.е. и не включаются в объем программы бакалавриата, в рамках элективных дисциплин (модулей) в очной форме обучения. Дисциплины (модули) по физической культуре и спорту реализуются в порядке, установленном Академией. Для инвалидов и лиц с ОВЗ устанавливается особый порядок освоения дисциплин (модулей) по физической культуре и спорту с учетом состояния их здоровья.

В Блок 2 «Практика» входят учебная и производственная практики.

Практическая подготовка предусмотрена при реализации учебных дисциплин (модулей), практик, практикумов и организована в форме выполнения обучающимися определенных видов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью, направленных на формирование, закрепление, развитие практических навыков и компетенции по профилю образовательной программы непосредственно в Академии, а также в образовательных и профильных организациях на основании договоров, заключенных между Академией и организацией.

В Блок 3 «Государственная итоговая аттестация» входит подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы.

При реализации частей программы может применяться электронное обучение, дистанционные образовательные технологии, за исключением части (частей) программы бакалавриата, направленной (направленных) на подготовку выпускников к творческой профессиональной деятельности и проведения государственной итоговой аттестации. При угрозе возникновения и (или) возникновении отдельных чрезвычайных ситуаций, введении режима повышенной готовности или чрезвычайной ситуации на всей территории Российской Федерации, либо на ее части реализация образовательной программы, а также проведение государственной итоговой аттестации, завершающей освоение основных образовательных программ, осуществляется с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий вне зависимости от ограничений, предусмотренных в федеральных государственных образовательных стандартах или в

перечне профессий, направлений подготовки, специальностей, реализация образовательных программ по которым не допускается с применением исключительно дистанционных образовательных технологий, если реализация указанных образовательных программ и проведение государственной итоговой аттестации без применения указанных технологий и перенос сроков обучения невозможны.

6. Области профессиональной деятельности и сферы профессиональной деятельности выпускника

Области профессиональной деятельности и (или) сферы профессиональной деятельности, в которых выпускники, освоившие программу по направлению подготовки **54.03.01 Дизайн** профиля подготовки **Игровой дизайн и интерактивные медиа** могут осуществлять профессиональную деятельность:

- Средства массовой информации, издательство и полиграфия (в сфере дизайна);
- Сквозные виды профессиональной деятельности (в сфере дизайна).
- Различные области игровой индустрии (разработчик игр, 3D-художник, моделлер)
- Культура, искусство (в сферах дизайна, изобразительного искусства, культурно-просветительской и художественно-творческой деятельности).

Выпускники могут осуществлять профессиональную деятельность в других областях и (или) сферах профессиональной деятельности при условии соответствия уровня их образования и полученных компетенций требованиям к квалификации работника.

Выпускники, освоившие программу бакалавриата по направлению подготовки **54.03.01 Дизайн** профиля подготовки **Игровой дизайн и интерактивные медиа** могут осуществлять профессиональную деятельность в творческих студиях, организациях, компаниях, разрабатывающих мобильные и web-игры, студиях VR/AR и интерактивных медиа, в музеях, художественных галереях, научно-исследовательских институтах, на предприятиях, а также учреждениях в области образования, культуры и искусства.

Перечень профессиональных стандартов, соответствующих профессиональной деятельности выпускников, освоивших программу бакалавриата

№	Код профессионального стандарта	Наименование области профессиональной деятельности. Наименование профессионального стандарта
1	11.013	Графический дизайнер
2	04.009	Специалист по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
3	06.025	Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов

Перечень обобщенных трудовых функций, соответствующих профессиональной деятельности выпускника

№	Код и наименование профессионального стандарта	Обобщенные трудовые функции (ОТФ)			Трудовые функции		
		Код	Наименование	Уровень квалификации	Код	Наименование	Уровень квалификации
1	11.013 Графический дизайнер	А	Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	6	A/01.5	Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	6
					A/02.5	Проверка соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	6
		В	Проектирование объектов визуальной информации,	6	В/01.6	Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной	6

			идентификации и коммуникации			информации, идентификации и коммуникации	
					V/02.6	Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	6
					V/03.6	Авторский надзор за волнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	6
2	04.009 Специалист по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	В	Организация и контроль деятельности по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	6	V/01.6	Организация деятельности специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	6
					V/02.6	Контроль и координация деятельности специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	6
3	06.025 Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов	В	Разработка структуры и дизайна графических пользовательских интерфейсов	5	V/01.5	Создание визуального стиля графического пользовательского интерфейса	5
		С		5	С/03.5	Проектирование стилей взаимодействия пользователя с графическим пользовательским интерфейсом программного продукта	5

7. Объекты (или области знания) профессиональной деятельности выпускников

Объектами (или областями знания) профессиональной деятельности выпускников являются:

—	Прикладная компьютерная графика и анимация (2D/3D), применяемая в игровой и рекламной сферах
—	Интерфейсы взаимодействия пользователя с цифровыми продуктами и их моделирование.
—	Архитектура игровых пространств и уровней в компьютерных играх
—	Продукты индустрии развлечений (кино, музыка, видеоигры), распространяемые при помощи различных технических средств и по разным каналам
—	Современные формы организации информационного пространства
—	Продукция индустрии развлечений, включая видеоигры, аудиовизуальные произведения, распространяемые посредством различных технических средств и каналов коммуникации.

8. Тип (типы) задач и задачи профессиональной деятельности выпускников

Обучающиеся по направлению подготовки **54.03.01 Дизайн** профиля подготовки **Игровой дизайн и интерактивные медиа** готовятся к решению задач профессиональной деятельности следующих типов:

- художественный
- проектный.

Бакалавр по направлению подготовки **54.03.01 Дизайн**, направленность (профиль) **Игровой дизайн и интерактивные медиа** должен решать следующие профессиональные задачи в соответствии с видами профессиональной деятельности:

- подготовка и согласование с заказчиком проектного задания и документации по созданию дизайна видеоигры;
- художественно-техническая разработка гейм-дизайна проекта;
- организация и проведение работ по созданию готового контента дизайна видеоигры.

9. Результаты освоения ООП ВО

В результате освоения программы у выпускника должны быть сформированы универсальные, общепрофессиональные и профессиональные компетенции:

9.1 Универсальные компетенции, которыми должен обладать выпускник:

Категория универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Системное и критическое мышление	УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	ИД-1 УК-1 Знает: основные источники получения информации, системные связи и отношения между явлениями, процессами и объектами; методы поиска информации, ее системного и критического анализа; ИД-2 УК-1 Умеет: применять методы поиска информации из разных источников; осуществлять ее критический анализ и синтез; применять системный подход для решения поставленных задач; ИД-3 УК-1 Владеет: методами сбора, обработки информации, выявляет естественнонаучную сущность проблем профессиональной деятельности, навыками использования системного подхода для решения поставленных задач
Разработка и реализация проектов	УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	ИД-1 УК-2 Знает: виды ресурсов и ограничений для решения профессиональных задач; основные методы оценки разных способов решения задач; действующее законодательство и правовые нормы, регулирующие профессиональную деятельность; ИД-2 УК-2 Умеет: проводить анализ поставленной цели и формулировать содержание проектных задач, анализировать альтернативные варианты для достижения намеченных результатов; использовать нормативно-правовую документацию в сфере профессиональной деятельности; ИД-3 УК-2 Владеет: навыками разработки цели и задач проекта; методами оценки потребности в ресурсах, продолжительности и стоимости проекта с учетом требований нормативно-правовой документации
Командная работа и лидерство	УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	ИД-1 УК-3 Знает: основные приемы и нормы социального взаимодействия; основные понятия и методы конфликтологии, технологии межличностной и групповой коммуникации в деловом взаимодействии; ИД-2 УК-3 Умеет: устанавливать и поддерживать контакты, обеспечивающие успешную работу в коллективе; применять основные методы и нормы социального взаимодействия для реализации своей роли и взаимодействия внутри команды; ИД-3 УК-3 Владеет: навыками социального взаимодействия и работы в команде, толерантно воспринимая социальные и культурные различия
Коммуникация	УК-4. Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)	ИД-1 УК-4 Знает: принципы построения, правила и закономерности устной и письменной коммуникации на русском и иностранном языках; ИД-2 УК-4 Умеет: грамотно вести коммуникацию, представлять предложения в ходе совместной деятельности; ИД-3 УК-4 Владеет: навыками чтения и перевода текстов на иностранном языке, навыками деловых коммуникаций в письменной форме на государственном языке Российской Федерации и иностранном языке

Категория универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Межкультурное взаимодействие	УК-5. Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	ИД-1 УК-5 Знает: законы профессиональной этики, роль гуманистических ценностей для сохранения и развития современной цивилизации, особенности социально-исторического развития различных культур в этическом и философском контексте; ИД-2 УК-5 Умеет: понимать и воспринимать разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах; уважительно и бережно относиться к национальному и мировому историко-культурному наследию; ИД-3 УК-5 Владеет: навыками толерантного восприятия межкультурного разнообразия общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах; взаимодействия в мире культурного многообразия с использованием этических норм поведения
Самоорганизация и саморазвитие (в том числе здоровьесбережение)	УК-6. Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	ИД-1 УК-6 Знает: основные приемы управления собственным временем; основные методики самоконтроля, саморазвития и самообразования на протяжении всей жизни; ИД-2 УК-6 Умеет: эффективно планировать собственное время; использовать принципы самообразования, участвовать в мероприятиях по повышению квалификации и уровня образования (в мастер-классах, семинарах и научно-практических конференциях); ИД-3 УК-6 Владеет: навыками приобретения, использования и обновления социокультурных и профессиональных знаний; методиками саморазвития и самообразования в течение всей жизни
	УК-7. Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	ИД-1 УК-7 Знает: виды физических упражнений; роль и значение физической культуры в жизни человека и общества; основы физической культуры, профилактики здорового образа жизни; ИД-2 УК-7 Умеет: применять на практике разнообразные средства физической культуры и спорта для обеспечения должного уровня психофизической подготовки и укрепления здоровья; использовать средства и методы физического воспитания для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности, формирования здорового образа жизни; ИД-3 УК-7 Владеет: навыками поддержания должного уровня физической подготовленности и укрепления индивидуального здоровья для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности
Безопасность жизнедеятельности	УК-8. Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов	ИД-1 УК-8 Знает: классификацию чрезвычайных ситуаций; источники, причины, признаки и последствия опасностей природного и техногенного происхождения; способы защиты и технические средства защиты людей в условиях чрезвычайной ситуации и военных конфликтов; принципы организации безопасности труда; ИД-2 УК-8 Умеет: поддерживать безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества; выявлять признаки, причины и условия возникновения чрезвычайных ситуаций; оценивать вероятность возникновения потенциальной опасности и принимать меры по ее предупреждению; ИД-3 УК-8 Владеет: навыками создания и поддержания безопасных условий повседневной и профессиональной жизни, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов
Инклюзивная компетентность	УК-9. Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах	ИД-1 УК-9 Знает: характеристику инклюзивной компетентности, особенности применения базовых дефектологических знаний в социальной и профессиональной сферах; ИД-2 УК-9 Умеет: планировать и осуществлять профессиональную деятельность с лицами с ограниченными возможностями здоровья и инвалидами; ИД-3 УК-9 Владеет: навыками взаимодействия в социальной и профессиональной сферах с лицами с ограниченными возможностями здоровья и инвалидами

Категория универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Экономическая культура, в том числе финансовая грамотность	УК-10. Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности	ИД-1 УК-10 Знает: основные законы и закономерности функционирования экономики в различных областях жизнедеятельности; основы экономической теории, необходимые для решения профессиональных и социальных задач; ИД-2 УК-10 Умеет: применять экономические знания при выполнении практических задач; принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности; ИД-3 УК-10 Владеет: навыками использования экономической теории при решении различных финансовых задач
Гражданская позиция	УК-11. Способен формировать нетерпимое отношение к коррупционному поведению	ИД-1 УК-11 Знает: сущность коррупционного поведения и его взаимосвязь с социальными, экономическими, политическими и иными условиями; ИД-2 УК-11 Умеет: анализировать, формулировать и применять правовые нормы о противодействии коррупционному поведению; ИД-3 УК-11 Владеет: навыками формирования активной гражданской позиции в отношении противодействия коррупционному поведению

9.2 Обще профессиональные компетенции, которыми должен обладать выпускник:

Код	Категория обще профессиональных компетенций	Формулировка компетенции	Код и наименование индикатора достижения обще профессиональной компетенции
ОПК-1	Профессиональная ориентация	Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	ИД-1 ОПК-1 Знает: историю и теорию искусств, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте; их значение для профессионального становления; ИД-2 ОПК-1 Умеет: ориентироваться в проблематике профессиональной деятельности, рассматривать произведения искусства в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода; ИД-3 ОПК-1 Владеет: способностью применять накопленный опыт и знания, видеть перспективные треки в сфере науки, культуры и искусства
ОПК-2	Научные исследования	Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях	ИД-1 ОПК-2 Знает: современные инструменты и технологии работы с информационными источниками; ИД-2 ОПК-2 Умеет: осуществлять подбор необходимой научной литературы; анализировать и интерпретировать информацию из различных источников, выполнять исследования и представлять на научно-практических конференциях; ИД-3 ОПК-2 Владеет: современными средствами и технологиями сбора, оценки и анализа информации; навыками защиты результатов научно-исследовательских работ
ОПК-3	Методы творческого процесса дизайнеров	Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих	ИД-1 ОПК-3 Знает: методы творческого процесса дизайнеров, этапы создания дизайн-объектов; ИД-2 ОПК-3 Умеет: выявлять комплекс требований, выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; формулировать концепцию проектной идеи, преобразовывать концептуальную идею в графический вид; ИД-3 ОПК-3 Владеет: способностью синтезировать и научно обосновывать набор проектных предложений дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства,

		утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)
ОПК-4	Создание авторского дизайн-проекта	Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ИД-1 ОПК-4 Знает: основные принципы и этапы проектирования, конструирования, объемного моделирования, классификацию и свойства материалов; ИД-2 ОПК-4 Умеет: создавать дизайн-проекты, используя грамотное линейно-конструктивное построение, гармоничное цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики; ИД-3 ОПК-4 Владеет: способностью проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна с обоснованием авторского замысла дизайн-проекта
ОПК-5	Организаторская деятельность	Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	ИД-1 ОПК-5 Знает: особенности организации и проведения творческих мероприятий; ИД-2 ОПК-5 Умеет: принимать участие, организовывать и проводить выставки, конкурсы, фестивали, презентации, инсталляции, конкурсы, мастер-классы; ИД-3 ОПК-5 Владеет: способностью анализировать свои возможности, переоценивать накопленный опыт с целью организации, проведения и участия в творческих мероприятиях
ОПК-6	Информационно-коммуникационные технологии	ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ИД-1 ОПК-6 Знает: принципы работы современных информационных технологий; ИД-2 ОПК-6 Умеет: применять современные информационно-коммуникационные технологии при решении и оформлении профессиональных задач; ИД-3 ОПК-6 Владеет: способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности и проектные предложения с применением информационно-коммуникативных технологий
ОПК-7	Педагогическая деятельность	Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования	ИД-1 ОПК-7 Знает: нормативную документацию, возрастную специфику и методологию педагогической деятельности по программам дошкольного, начального и основного общего образования, профессионального обучения, профессионального и дополнительного образования; ИД-2 ОПК-7 Умеет: разрабатывать образовательные программы, организовать и планировать учебный процесс, ставить цель и педагогические задачи перед обучающимися, использовать современные педагогические технологии, создавать условия для развития творческих способностей обучающихся; ИД-3 ОПК-7 Владеет: способностью осуществлять педагогическую деятельность по программам дошкольного, начального общего, основного общего образования, профессионального обучения, профессионального образования и дополнительного образования, навыками адаптации к потребностям обучающихся и условиям образовательного процесса
ОПК-8	Государственная культурная политика	Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации	ИД-1 ОПК-8 Знает: нормы культуры мышления, критического подхода и формы анализа современной культурной политики Российской Федерации.

			<p>ИД-2 ОПК-8 Умеет: адекватно воспринимать информацию, логически верно оценивать достоинства и недостатки культурной политики, анализировать социально значимые проблемы в области отечественной культуры.</p> <p>ИД-3 ОПК-8 Владеет: способностью самостоятельно выстраивать процесс овладения информацией в сфере культуры для выполнения профессиональной деятельности, устанавливать приоритеты отечественной культурной политики по отношению к мировым трендам развития общества.</p>
--	--	--	--

9.3 Профессиональные компетенции, которыми должен обладать выпускник:

Задачи профессиональной деятельности	Объект или область знания	Наименование обобщенной трудовой функции	Код и наименование профессиональной компетенции	Основание (Код и наименование профессионального стандарта или другое)	Код и наименование индикатора достижения профессиональной компетенции
Тип задач: художественный					
A/01.5 Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; A/02.5 Проверка соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; B/01.6 Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Дизайн объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	A Выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации B Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-1 Способен к выполнению работ по созданию статических элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; творческому их осмыслению и переработке в компьютерной графике	11.013 Графический дизайнер	ПК-1 ИД-1 ПК1 Знает: творческие этапы создания эскизов и оригиналов статической графики для компьютерной графики; ИД-2 ПК1 Умеет: осуществить авторскую творческую подачу статических объектов дизайна; ИД-3 ПК1 Владеет: способностью проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов статической визуальной информации, идентификации и коммуникации в; творческому их осмыслению и переработке для компьютерной графики;
Тип задач: проектный					
V/02.6 Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Дизайн объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	В Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-2 Способен к проектированию объектов динамической визуальной информации, идентификации и коммуникации и реализации технических аспектов в игровых движках и интерактивных медиа	11.013 Графический дизайнер 04.009 Специалист по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	ПК-2 ИД-1 ПК-2 Знает: инструментальный аппарат и технологии создания визуальных эффектов (VFX), шейдеров и динамических материалов в компьютерных играх на основе художественно-технического решения; ИД-2 ПК-2 Умеет: осуществлять настройку и оптимизацию визуализации (рендера) в реальном времени посредством использования; специализированного ПО и игровых движков; ИД3 ПК-2 Владеет: основами сборки игровых сцен и элементов визуального динамического ряда, интеграцией ассетов в интерактивную среду для оценки качества выполненного визуального эффекта
V/01.6 Организация деятельности специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	Визуальные эффекты в анимационном кино и компьютерной графике	В Организация и контроль деятельности по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике		06.025 Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов	
V/01.5 Проектирование и дизайн интерфейса по готовому образцу или концепции интерфейса	Разработка структуры и дизайна графических пользовательских интерфейсов	В Создание визуального стиля графического пользовательского интерфейса			

<p>В/03.6 Авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>Дизайн объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>ПК-3 Способен проектировать цифровые медиа-ресурсы и интерактивные миры в области сохранения и репрезентации историко-культурного наследия, образования и досуга</p>	<p>11.013 Графический дизайнер</p>	<p>ПК-3 ИД-1 ПК-3 Знает: этапы создания графического плана и логической структуры интерактивного проекта (раскадровки, схемы игровых механик, концепт-документация); ИД-2 ПК-3 Умеет: создавать графический план (раскадровки) и прототипы интерфейсов с соблюдением основ игровой режиссуры; создавать черновое видео (аниматик) или игровой прототип будущего проекта с соблюдением тайминга и логики взаимодействия; ИД-3 ПК-3 Владеет: основами нарративного дизайна, режиссуры и монтажа в контексте нелинейных медиа в соответствии с проектными заданиями;</p>
<p>В/02.6 Контроль и координация деятельности специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>Визуальные эффекты в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>В Организацию и контроль деятельности по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>04.009 Специалист по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>11.013 Графический дизайнер</p>	<p>ПК-3 ИД-1 ПК-3 Знает: этапы создания графического плана и логической структуры интерактивного проекта (раскадровки, схемы игровых механик, концепт-документация); ИД-2 ПК-3 Умеет: создавать графический план (раскадровки) и прототипы интерфейсов с соблюдением основ игровой режиссуры; создавать черновое видео (аниматик) или игровой прототип будущего проекта с соблюдением тайминга и логики взаимодействия; ИД-3 ПК-3 Владеет: основами нарративного дизайна, режиссуры и монтажа в контексте нелинейных медиа в соответствии с проектными заданиями;</p>
<p>С/03.5 Проектирование стилей взаимодействия пользователя с графическим пользовательским интерфейсом программного продукта</p>	<p>Разработка структуры и дизайна графических пользовательских интерфейсов</p>	<p>С Проектирование стилей взаимодействия пользователя с графическим пользовательским интерфейсом программного продукта</p>	<p>06.025 Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов</p>	<p>ПК-3 ИД-1 ПК-3 Знает: этапы создания графического плана и логической структуры интерактивного проекта (раскадровки, схемы игровых механик, концепт-документация); ИД-2 ПК-3 Умеет: создавать графический план (раскадровки) и прототипы интерфейсов с соблюдением основ игровой режиссуры; создавать черновое видео (аниматик) или игровой прототип будущего проекта с соблюдением тайминга и логики взаимодействия; ИД-3 ПК-3 Владеет: основами нарративного дизайна, режиссуры и монтажа в контексте нелинейных медиа в соответствии с проектными заданиями;</p>	<p>ПК-3 ИД-1 ПК-3 Знает: этапы создания графического плана и логической структуры интерактивного проекта (раскадровки, схемы игровых механик, концепт-документация); ИД-2 ПК-3 Умеет: создавать графический план (раскадровки) и прототипы интерфейсов с соблюдением основ игровой режиссуры; создавать черновое видео (аниматик) или игровой прототип будущего проекта с соблюдением тайминга и логики взаимодействия; ИД-3 ПК-3 Владеет: основами нарративного дизайна, режиссуры и монтажа в контексте нелинейных медиа в соответствии с проектными заданиями;</p>

10. Кадровое обеспечение

Квалификация руководящих и научно-педагогических работников СПГХПА им. А.Л. Штиглица соответствует квалификационным характеристикам, установленным в Едином квалификационном справочнике должностей руководителей, специалистов и служащих, разделе "Квалификационные характеристики должностей руководителей и специалистов высшего профессионального и дополнительного профессионального образования", утвержденного приказом Министерства здравоохранения и социального развития Российской Федерации от 11.01.2011г. № 1н (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 23.03.2011г., регистрационный № 20237).

Реализация образовательной программы обеспечивается руководящими и научно-педагогическими работниками СПГХПА им. А.Л. Штиглица, а также лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на условиях гражданско-правового договора, соответствует требованиям ФГОС.

№	Содержание требования	Нормативы по ФГОС ВО, не менее, %	Фактические данные по ООП ВО
1	Доля научно-педагогических работников Организации, участвующих в реализации программы, и лиц, привлекаемых к реализации программы на условиях гражданско-правового договора (исходя из количества замещаемых ставок, приведенного к целочисленным значениям), которые должны вести научную, учебно-методическую и (или) практическую работу, соответствующую профилю преподаваемой дисциплины (модуля)	70	Соответствует требованиям
2	Доля научно-педагогических работников и лиц, привлекаемых к образовательной деятельности Организации на условиях гражданско-правового договора (исходя из количества замещаемых ставок, приведенного к целочисленным значениям), которые должны иметь ученую степень (в том числе ученую степень, полученную в иностранном государстве и признаваемую в Российской Федерации) и (или) ученое звание (в том числе ученое звание, полученное в иностранном государстве и признаваемое в Российской Федерации) в общем числе научно-педагогических работников, реализующих программу. К педагогическим работникам и лицам, привлекаемым к образовательной деятельности на иных условиях, с учеными степенями и (или) учеными званиями приравниваются лица без ученых степеней и званий, имеющие государственные почетные звания (народный художник Российской Федерации, заслуженный деятель искусств Российской Федерации, заслуженный работник культуры Российской Федерации); лауреаты государственных премий в области культуры и искусства; обладатели премий Правительства Российской Федерации в области культуры и искусства, действительные и почетные члены, члены-корреспонденты Российской академии художеств, Российской академии архитектуры и строительных наук; члены Союза художников Российской Федерации, Творческого союза художников Российской Федерации, Союза дизайнеров Российской Федерации, Союза архитекторов Российской Федерации.	60	Соответствует требованиям
3	Доля педагогических работников Организации, участвующих в реализации программы, и лиц, привлекаемых к реализации программы на условиях гражданско-правового договора (исходя из количества замещаемых ставок, приведенного к целочисленным значениям), которые должны являться руководителями и (или) работниками иных организаций, осуществляющими трудовую деятельность в профессиональной сфере, соответствующей профессиональной деятельности, к которой готовятся выпускники программы (иметь стаж работы в данной профессиональной сфере не менее 3 лет)	5	Соответствует требованиям

11. Учебно-методическое и информационное обеспечение

Дисциплины учебного плана обеспечены учебно-методической литературой, рекомендованной в рабочих программах дисциплин. Обучающимся представляется

свободный доступ к справочным материалам и периодическим изданиям, которые представлены в библиотечных фондах СПГХПА им. А.Л. Штиглица, к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду СПГХПА им. А.Л. Штиглица.

Реализация образовательной программы обеспечена комплектом лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, необходимого для выполнения всех видов деятельности обучающихся.

12. Материально-техническое обеспечение

Материально-техническая база СПГХПА им. А.Л. Штиглица соответствует действующим противопожарным правилам и нормам и обеспечивает проведение всех видов дисциплинарной и междисциплинарной подготовки, практической и научно-исследовательской работы обучающихся, предусмотренных учебным планом. Академия имеет специальные помещения для проведения учебных занятий, предусмотренных программой **бакалавриата**, в том числе производственные мастерские; библиотеку; читальный зал; помещения для работы со специализированными материалами; учебные аудитории для групповой и индивидуальной работы обучающихся с педагогическими работниками, оборудованные с учетом специализаций программы, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения, состав которых определяется в рабочих программах дисциплин (модулей).

Каждый обучающийся имеет возможность открытого доступа к электронно-библиотечной системе ЭБС IPRbooks. Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду СПГХПА им. А.Л. Штиглица.

13. Особенности реализации образовательной программы для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями

При наличии контингента обучающихся – инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья для них разрабатываются адаптированные образовательные программы (по их заявлению). Обучение лиц с ограниченными возможностями здоровья проводится в зависимости от их индивидуальных потребностей с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей и, при необходимости, обеспечивающей коррекцию нарушений развития и социальной адаптации.

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечены электронными и печатными образовательными ресурсами с учетом индивидуальных возможностей.

При необходимости обучающимся с ограниченными возможностями здоровья предоставляется социально-психологическая помощь и сопровождение.

Выбор мест прохождения практики лицам с ограниченными возможностями здоровья предоставляется с учетом их состояния здоровья и требований по доступности.

СПГХПА им. А.Л. Штиглица устанавливает требования к процедуре проведения государственных аттестационных испытаний, в том числе для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями, с учетом состояния их здоровья на основе действующих нормативных актов.

14. Общие требования к организации воспитания обучающихся

Воспитание обучающихся реализуемой ООП ВО в Академии соответствуют требованиям ФЗ 273 «Об образовании» и осуществляется на основе рабочей программы воспитания и календарного плана воспитательной работы, разрабатываемых и утверждаемых Ученым Советом Академии.

Воспитание при реализации ООП ВО в Академии направлено на развитие личности,

создание условий для самоопределения и социализации обучающихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде.

В Академии созданы все условия для развития интеллектуальной творческой среды. В образовательном пространстве присутствуют и национальная, и этническая, и массовая, и индивидуальная культуры за счет предметно-пространственного окружения музейных экспозиций, авторских выставок графического дизайна и текстиля, конкурсов художественных произведений и малых архитектурных форм, собственных модных коллекций одежды и ремесла, интерактивных событий и других творческих проектов. Концепция воспитания в Академии направлена на развитие у обучающихся социальных компетенций, нравственных, духовных и культурных ценностей. Социокультурные проекты и мероприятия Академии формируют особую духовно-нравственную ауру, приобщают все слои населения к ценностям культуры и искусства.

Формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде контролируется активным участием в общественной жизни Академии: в процессе подготовки публичных выступлений, рефератов, участия в выставочной и конгрессной деятельности, участия в спортивных, творческих мероприятиях, общественных и волонтерских организациях и др.

Для контроля уровня освоения рабочей программы воспитания предусмотрены формы аттестации, распределенные между дисциплинами (модулями), в проектной деятельности, практической подготовке, самостоятельной работе. Результаты освоения программы воспитания формируются в процессе последовательного освоения всей образовательной программы.

3 от 04.03.2022 ООП ВО принята на заседании кафедры анимации и медиадизайна (протокол №

Год введения ООП ВО: 2026.

Ежегодное обновление ООП ВО рассматривается на заседании выпускающей кафедры и утверждается на Ученом совете, оформляется Приложением.

Заведующий кафедрой _____ О.В. Петрухина

подпись

Декан факультета _____ О.В. Петрухина

подпись