МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ

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

Рабочие программы дисциплин

Направление подготовки:

54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль):

Игровой дизайн и интерактивные медиа

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 0FE93EE79291B25F37B8DC9BDA5A6801
Владелец: Голикова Ирина Сергеевна
Действителен: с 17.09.2025 до 11.12.2026

г. Санкт-Петербург

2026 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

05.03.2026 г.

История России

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра общественных дисциплин и истории искусств**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **4 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 144 Виды контроля в семестрах:

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 10

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**1 (1.1)**		**2 (1.2)**		Итого	
Недель	15 1/6		16 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Лекции	30	30	32	32	62	62
Практические	30	30	18	18	48	48
Контроль самостоятельной работы	6	6			6	6
Итого ауд.	60	60	50	50	110	110
Контактная работа	66	66	50	50	116	116
Сам. работа	6	6	4	4	10	10
Часы на контроль			18	18	18	18
Итого	72	72	72	72	144	144

Программу составил(и):

Доцент, кандидат исторических наук, Преподаватель, Ершова Наталья Александровна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Панфилов Никита Владимирович

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Формирование у студентов комплексного представления о культурно-историческом своеобразии России, ее месте в мировой и европейской цивилизации.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Основы русскоязычной коммуникации в профессиональной сфере
2.1.2	Основы Российской государственности
2.1.3	История искусств
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Академическая живопись
2.2.2	Введение в информационные технологии
2.2.3	История интерьера
2.2.4	История искусств
2.2.5	Пропедевтика
2.2.6	Учебная практика, учебно-ознакомительная
2.2.7	Учебная практика, музейная
2.2.8	Философия
2.2.9	Акварельные этюды
2.2.10	История и теория дизайна
2.2.11	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-1: Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-1: Знать: основные источники получения информации, системные связи и отношения между явлениями, процессами и объектами; методы поиска информации, ее системного и критического анализа;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен Знать основные методы поиска литературы и опубликованных источников, способы обобщения и анализа полученной информации, основы историографического анализа истории России
ИД-2.УК-1: Уметь: применять методы поиска информации из разных источников; осуществлять ее критический анализ и синтез; применять системный подход для решения поставленных задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен Уметь осуществлять поиск и анализ исторической информации с точки зрения критериев научности, объективизма и историзма, понимания места России в общемировом историческом процессе
ИД-3.УК-1: Владеть: методами сбора, обработки информации, выявляет естественнонаучную сущность проблем профессиональной деятельности, навыками использования системного подхода для решения поставленных задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен Владеть методами поиска исторической информации, выявления системных связей исторических явлений, событий и процессов, в том числе, в исторических аспектах профессиональной деятельности

УК-5: Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен Знать законы научной этики исторического исследования, место России и русской культуры в общемировой цивилизации, социально-исторические и духовные основы российской государственности и общности народов России
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен Уметь воспринимать культурное разнообразие в социально-историческом и историко-философском контекстах; обосновывать и пропагандировать наследие русской культуры и культуры народов России, мировое культурное наследие

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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен Владеть навыками исторического анализа и оценки разнообразия культур с точки зрения толерантного восприятия различий, понимания сущности происходящих процессов, формирования патриотической позиции в оценке Отечественной истории

ОПК-1: 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	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
ИД-1.ОПК-1: Знает: историю и теорию искусств, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте; их значение для профессионального становления;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен Знать историю искусства и профессиональной деятельности как интегрированной части истории России и мировой истории
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен Уметь ориентироваться в проблематике истории России для выполнения профессиональных задач, уметь определять конкретно-исторические условия развития художественного творчества, использовать это в анализе произведений искусства
ИД-3.ОПК-1: Владеет: способностью применять наколенный опыт и знания, видеть перспективные треки в сфере науки, культуры и искусства;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен Владеть способностью применять знания истории и культуры России в сфере перспективных научных исследований и для определения направлений и разработки тематики творческой профессиональной деятельности

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Раздел 1.		
1.1	Раздел 1. История как наука Тема 1. Методология исторической науки. Принципы периодизации в истории. Древний мир, Средние века, Новая история, Новейшая история. Общее и особенное в истории разных стран и народов. Роль исторических источников в изучении истории. Археология и вещественные источники. Письменные источники. /Лек/	1	2
1.2	Тема 2. Исторический источник и научное исследование в области истории. Научная хронология и летосчисление в истории России. /Пр/	1	2
	Раздел 2. Раздел 2.		
2.1	Раздел 2. Народы и государства на территории современной России в древности. Русь в IX — первой трети XIII в. Тема 1 История России как часть мировой истории. Необходимость изучения истории России во взаимосвязи с историей других стран и народов, в связи с основными событиями и процессами, оказавшими большое влияние на ход мировой истории. /Лек/	1	2
2.2	Тема 2. Мир в древности. Народы и политические образования на территории современной России в древности. /Пр/	1	2
2.3	Тема 3. Начало эпохи Средних веков. Восточная Европа в середине I тыс. н. э. Образование государства Русь /Лек/	1	2
2.4	Тема 4. Русь в конце X — начале XIII в. Особенности общественного строя в период Средневековья в странах Европы и Азии /Пр/	1	2
	Раздел 3. Раздел 3.		
3.1	Раздел 3. Русь в XIII – XV вв. Тема 1. Русские земли в середине XIII — XIV в. Русские княжества и возникновение Великого княжества Литовского. /Лек/	1	2
3.2	Тема 2. Католическая церковь в XIII–XIV вв. Папство. Ордена крестоносцев и отношения с ними русских земель. Александр Невский и противостояние экспансии с Запада (Невская битва, Ледовое побоище) /Пр/	1	2

3.3	Тема 3. Противостояние Твери и Москвы. Михаил Ярославич Тверской как великий князь всея Руси. Усиление Московского княжества. Черная смерть: эпидемии в истории Европы, Руси и Азии. Дмитрий Донской. Куликовская битва. Формирование единого Русского государства в XV в. Европа и мир в эпоху Позднего Средневековья /Лек/	1	2
3.4	Тема 4. Древнерусская культура /Пр/	1	2
	Раздел 4. Раздел 4.		
4.1	Раздел 4. РОССИЯ В XVI–XVII вв Тема 1. Мир к началу эпохи Нового времени. Россия в начале XVI в. Образование Московского царства: социально-политические корни и символические образы самодержавия /Лек/	1	2
4.2	Тема 2. Основные типы политической организации средневековых обществ. Абсолютная монархия и ее институты /Пр/	1	2
4.3	Тема 3. Эпоха Ивана IV Грозного, от реформ к террору. Споры о причинах и характере опричнины. Внешняя политика, территория и границы Руси в XVI в. /Лек/	1	2
4.4	Тема 4. Россия на Западе и на Востоке: основные направления международных отношений Московского государства и его внешней политики. Династическая ситуация после кончины Ивана Грозного. Царствование Федора Ивановича. Правление боярина Бориса Федоровича Годунова. Учреждение патриаршества. Строительство крепостей на южной границе и в Поволжье. Пресечение царской династии Рюриковичей. Земский собор и избрание на престол Бориса Годунова. /Пр/	1	2
4.5	Тема 5. «Смутное время»: причины, периодизация, оценки в историографии /Лек/	1	2
4.6	Тема 6. Россия в XVII в. Ведущие страны Европы и Азии, международные отношения /Пр/	1	2
4.7	Тема 7. Категории населения и социальные противоречия XVII столетия: народ и власть, народ и церковь. /Лек/	1	2
4.8	Тема 8. Культура России XVI-XVII века: международные связи и влияния эпохи барокко, наука и образование периода переходя от средневековья к Новому времени /Пр/	1	2
	Раздел 5. Раздел 5.		
5.1	Раздел 5. Россия в XVIII в. Тема 1. Россия в эпоху преобразований Петра I. Предпосылки петровских реформ, образцы и источники реформаторской деятельности Петра I /Лек/	1	2
5.2	Тема 2. Классификация и периодизация петровских преобразований. Военные, экономические, административные, церковные реформы /Пр/	1	2
5.3	Тема 3. Эпоха «Дворцовых переворотов». 1725–1762 гг /Лек/	1	2
5.4	Тема 4. Россия во второй половине XVIII в. Эпоха Екатерины II /Пр/	1	2
5.5	Тема 5. Проблема «равновесия» в рамках европейского «концерта» держав, устойчивые союзы, противоречия и конфронтация. Колониальный период в истории Северной Америки. Война английских колоний за независимость. Образование Соединенных Штатов Америки. Декларация независимости США. Французская революция конца XVIII в. Декларация прав человека и гражданина. Якобинская диктатура, ее падение. Термидор. Приход к власти Наполеона Бонапарта. Борьба европейских держав против Французской революции и агрессивных устремлений постреволюционных властей Франции. /Лек/	1	2
5.6	Тема 6. Вопрос о просвещенном абсолютизме в России. Взгляды российских мыслителей по актуальным политическим и социальным проблемам. Журналы и публицистика. Н. И. Панин. М.М. Щербатов. Крестьянский вопрос в журналах Н. И. Новикова. Идеи А. Н. Радищева. Распространение масонства. Уложенная комиссия 1767–1769 гг. Цели созыва, результаты работы. Укрепление самодержавной власти: идеология и практика. Екатерининские реформы и внешняя политика России. Русская культура. /Пр/	1	2
	Раздел 6. Раздел 6.		
6.1	Раздел 6. Российская империя в XIX – начале XX столетия Тема 1. Россия первой четверти XIX в. Проекты реформирования политической системы: «негласный комитет», Сперанский, Декабристы /Лек/	1	2

6.2	Тема 2. Россия второй четверти XIX в. Пути модернизации России. От реформ Александра I к «эпохе великих реформ» /Пр/	1	2
6.3	Тема 3. Время Великих реформ в России. Европа и мир в XIX в. Оценки результатов и последствий «великих реформ». современниками и историками. Проблема «контрреформ» 1880-х гг. /Лек/	1	2
6.4	Тема 4. Эпоха промышленного переворота и ее особенности в России. Социально-экономическое развитие первой половины XIX в. Население, территория, хозяйство. /Пр/	1	2
6.5	Тема 5. Россия в 1880-1890-х годах: международное положение, развитие промышленности, социально-политические процессы и национальная политика /Лек/	1	2
6.6	Тема 6. Русская культура и ее основные противоречия. От «золотого» к «серебряному» веку /Пр/	1	2
6.7	Подбор литературы и составление плана самостоятельной работы над рефератом /Ср/	1	2
6.8	Составление историографического обзора и правила оформления реферата /Ср/	1	4
6.9	Тема 7. Россия на пороге XX века: от реформ к революции. Революция 1905 г. и начало думского парламентаризма /Лек/	2	2
6.10	Тема 8. Россия и мир накануне Первой мировой войны. Расстановка политических сил, театр военных действий, основные кампании с участием Российской армии /Пр/	2	2
6.11	Тема 9. Культура в России XIX — начала XX в. /Лек/	2	2
	Раздел 7. Раздел 7.		
7.1	Раздел 7. Россия и СССР в советскую эпоху. 1917-1991 Тема 1. Великая российская революция (1917–1922) и ее основные этапы: назревание общеполитического кризиса, развитие революции от февраля к октябрю 1917 /Лек/	2	2
7.2	Тема 2. Великая русская революция. Основные этапы гражданской войны и иностранной интервенции 1917-1922 гг. Формирование основных противодействующих сил и фронтов, особенности гражданской войны на территории Средней Азии, Востока, Украины /Пр/	2	2
7.3	Тема 3. Советский Союз в 1920-е — 1930-е гг. Начало социалистического строительства. Переход от политики «военного коммунизма» к НЭПу. Национальная политика и образование СССР /Лек/	2	2
7.4	Тема 4. Строительство новой культуры, идеи формирования нового человека. Конструктивизм как стиль и как философия творения нового мира /Пр/	2	2
7.5	Тема 5. Формирование однопартийной авторитарной системы «сталинского социализма» и экономики мобилизационного типа. Методы и источники индустриализации и коллективизации /Лек/	2	2
7.6	Тема 6. Внешняя политика Советского государства в период международного урегулирования после Первой мировой войны. Дипломатическое признание нового государства, участие в международных организациях и конференциях /Пр/	2	2
7.7	Тема 7. Причины и предпосылки Второй мировой войны. Кризис Версальско-Вашингтонской системы. Распространение влияния германского нацизма /Лек/	2	2
7.8	Тема 8. Вторая мировая война, ее начало, участники, основные этапы. Образование антигитлеровской коалиции. /Лек/	2	2
7.9	Тема 9. Великая Отечественная война 1941–1945 гг. Борьба советского народа против германского нацизма — ключевая составляющая Второй мировой войны. Основные этапы, роль народов СССР в освобождении от германского нацизма /Лек/	2	2
7.10	Тема 10. Консолидация советского общества. Партизанское движение на оккупированных территориях, труд в тылу. Блокада Ленинграда. Наиболее известные факты фальсификации истории, связанные с освободительной миссией Красной армии в Европе. /Пр/	2	2
7.11	Тема 11. Послевоенное восстановление народного хозяйства, возвращение к репрессивным методам во внутриполитической жизни. Начало «холодной войны» /Лек/	2	2

7.12	Тема 12. Первое послесталинское десятилетие. Либерализация общественной жизни, попытки реформирования сельского хозяйства и других сфер социальной и экономической жизни /Лек/	2	2
7.13	Тема 13. Период «оттепели» - советская культура и быт конца 1950-х- 1960-х годов. Развитие науки, искусства, международного сотрудничества. Образование КНР. Независимость Юго-восточной Азии. Индокитайские войны. Освобождение Африки. /Пр/	2	2
7.14	Тема 14. Советское общество на пути к «развитому социализму». От стагнации к кризисным явлениям в экономике. Конституция 1977 г /Лек/	2	2
7.15	Тема 15. Политическое противостояние НАТО и ОВД. Международные усилия по ограничению вооружений. Политика «разрядки» международной напряженности /Пр/	2	2
7.16	Тема 16. Начало политики «перестройки» и «гласности». «Новое политическое мышление» и конец холодной войны /Лек/	2	2
7.17	Тема 17. Культура периода гласности. Роль литературы, кино и журналистики в изменении общественного сознания /Лек/	2	2
	Раздел 8. Раздел 8.		
8.1	Раздел 8. Современная Российская Федерация (1991-2020-е гг.) Тема 1. Распад СССР и его последствия. Формирование новой политической карты. Образование СНГ /Лек/	2	2
8.2	Тема 2. Россия в 1990-е г. Преодоление кризисных явлений в экономике и политике. Экономические реформы. Становление президентской парламентской республики. /Пр/	2	2
8.3	Тема 3. Основные тенденции и противоречия мировой истории начала XXI в. Глобальные и интеграционные процессы. /Пр/	2	2
8.4	Тема 4. Россия в начале 2000-х годов: укрепление «вертикали власти», стабилизация социально-политической системы, инновационная экономика, повышение жизненного уровня /Лек/	2	2
8.5	Тема 5. Внешняя политика России: борьба за многополярный мир, против расширения НАТО на восток. Обострение отношений с Украиной после политического кризиса 2014 г., образование ДНР и ЛНР. Борьба за выполнение Минских соглашений. Начало специальной военной операции. Основные тенденции, проблемы и противоречия мировой истории начала XXI в. /Лек/	2	2
8.6	Подготовка к экзамену /Ср/	2	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	Барабанов В. В.	История России с древнейших времен до конца XX века: Учебно-справ. пособие: справочное издание	М.: Астрель, 2004	
Л.1.2	Зуев М. Н.	История России: учебник	М.: Приор-издат, 2005	
Л.1.3	Сахаров А. Н.	История России с древнейших времен до наших дней: учебник	М.: Проспект, 2008	
Л.1.4	Леванов Б.В.	История России: IX-XX вв.: курс лекций	М.: Зело, 1997	
Л.1.5	Зуев М. Н.	История России: учебник	М.: Высшее образование, 2005	
Л.1.6		История России с древнейших времен до конца XX века: учебное пособие	М.: Дрофа, 2002	

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.7	Горский, А. А., Гуськов, А. Г., Захаров, В. Н., Зезина, М. Р., Лисейцев, Д. В., Мухин, М. Ю., Соловьев, К. А., Шамин, С. М., Петрова, Ю. А.	История России: учебник для вузов	Москва: Наука, 2024	https://www.iprbookshop.ru/142823.html
Л.1.8	Рыбаков, С. В., Еробкина, И. Е.	История России с древнейших времен до 1917 года: учебное пособие для спо	Саратов: Профобразование, 2024	https://www.iprbookshop.ru/139543.html
Л.1.9	Максименко, Е. П.	История России: культурное развитие СССР в 1920-е гг.: учебное пособие	Москва: Издательский Дом МИСиС, 2023	https://www.iprbookshop.ru/137528.html
Л.1.10	Горский, А. А., Гуськов, А. Г., Захаров, В. Н., Зезина, М. Р., Лисейцев, Д. В., Мухин, М. Ю., Соловьев, К. А., Шамин, С. М., Ведюшкин, В. А., Дударев, В. С., Чудинов, А. В., Петрова, Ю. А.	История России: направление подготовки «Культура». В 2 частях: учебник для вузов	Москва: Наука, 2024	https://www.iprbookshop.ru/142825.html

1. Барабанов, В. В. История России с древнейших времен до конца XX века: Учебно-справ. пособие : справочное издание / В. В. Барабанов. - Москва : Астрель, 2004. - 494 с.

2. Волков, В. А. История России с древнейших времен до конца XVII века (новое прочтение) : учебное пособие / В. А. Волков. — 2-е изд. — Москва : Московский педагогический государственный университет, 2024. — 340 с. — ISBN 978-5-4263-0585-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/145719.html

3. Горшенин, А. В. История России : учебно-методическое пособие / А. В. Горшенин. — Самара : РЕАВИЗ, 2025. — 156 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/153836.html

4. Зуев, М. Н. История России : учебник / М. Н. Зуев. - Москва : Высшее образование, 2007. - 634 с.

5. История России XIX-начала XX века : учебник / В. А. Георгиев, Н. Д. Ерофееев, Н. С. Киняпина [и др.] ; под редакцией В. А. Федоров. — Москва : Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, Издательский центр «Академия», 2004. — 864 с. — ISBN 5-211-05015-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/13167.html

6. История России с древнейших времен до наших дней : учебник / ред. А. Н. Сахаров. - Москва : Проспект, 2008. - 768 с.

7. История России: направление подготовки «Культура». В 2 частях : учебник для вузов / А. А. Горский, А. Г. Гуськов, В. Н. Захаров [и др.] ; под редакцией Ю. А. Петрова. — Москва : Наука, 2024. — 623 с. — ISBN 978-5-02-041128-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/142825.html

8. Курс отечественной истории IX-начала XXI веков. Основные этапы и особенности развития российского общества в мировом историческом процессе : учебник для вузов / Л. И. Ольштынский, Ф. Б. Белелюбский, В. А. Кучкина [и др.] ; под редакцией Л. И. Ольштынский. — Москва : ИТРК, 2012. — 656 с. — ISBN 978-5-88010-290-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/27932.html

9. Назаренко, А. В. Древняя Русь на международных путях : междисциплинарные очерки культурных, торговых, политических связей IX- XII вв. / А. В. Назаренко. — Москва : Языки русской культуры, 2001. — 781 с. — ISBN 5-7859-0085-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/14992.html

10. Россия XX век. Документы и материалы. В 2-х т. : учебное пособие. - Москва: Высшая школа, 2004.

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

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем	
6.3.2.1	Онлайн версия базы данных «Без срока давности»https://бд.без- срокадавности.рф/
6.3.2.2	Великая Отечественная война: без срока давности: Учебные материалы образовательного модуля. Псков: Псковский государственный университет, 2021. 612 с. https://www.elibrary.ru/item.asp?id=46679757
6.3.2.3	Уроки Нюрнбергаhttps://victorymuseum.ru/playbill/events/uroki- nyurnberga/days/day2.php
6.3.2.4	Преступления нацистов и их пособников против мирного населения СССР в годы Великой Отечественной войны 1941–1945 гг. https://victims.rusarchives.ru/
6.3.2.5	Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU [Электронный ресурс]: URL:https://elibrary.ru/
6.3.2.6	Национальная электронная библиотека (НЭБ) [Электронный ресурс]: URL:https://rusneb.ru/
6.3.2.7	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL:http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108
6.3.2.8	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Зал Генриха	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (столы, стулья)
Кинозал	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
С-314	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
С-317	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
Ч-421	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран), металлические стеллажи

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

При освоении дисциплины студенту рекомендуется посещать 100 % лекционных и практических занятий, также углубленное изучение рекомендованной литературы.
При посещении лекционного занятия студенту рекомендуется внимательно слушать преподавателя, конспектировать основной материал лекции, выделяя главные положения и определения.
При отсутствии студента (по уважительной причине) на том или ином лекционном занятии студенту рекомендуется воспользоваться пособиями и программой курса, а также помощью преподавателя и товарищей для уяснения тематики пропущенных занятий. Необходимые знания по теме могут быть восстановлены самостоятельно по источникам, пособиям и конспектам товарищей.
При отсутствии студента на более чем 50% лекционных и практических занятий по курсу студенту рекомендуется прослушать курс повторно.
При подготовке к зачёту и экзамену студенту рекомендуется внимательно перечитать конспекты лекций, вспомнить основные вопросы практических занятий. Подготовка предполагает также тренировку ответов на конкретные вопросы к экзамену. Студенту рекомендуется обратить внимание на связность и четкость ответа. Он должен запомнить необходимые фактические данные, соотнести конкретное явление со всем контекстом дисциплины.

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

05.03.2026 г.

Философия

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра общественных дисциплин и истории искусств**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 108

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 42

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**4 (2.2)**		Итого	
Недель	16 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	32	32	32	32
Практические	16	16	16	16
Итого ауд.	48	48	48	48
Контактная работа	48	48	48	48
Сам. работа	42	42	42	42
Часы на контроль	18	18	18	18
Итого	108	108	108	108

Программу составил(и):

Кандидат философских наук,профессор, Преподаватель, Панфилов Никита Владимирович _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Панфилов Никита Владимирович

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Формирование представления о специфике философии как способе познания
1.2	и духовного освоения мира, об основных разделах современного философского знания,
1.3	о философских проблемах и методах их исследования; овладение базовыми принципами
1.4	и приемами философского познания; введение в круг философских проблем, связанных
1.5	с областью будущей профессиональной деятельности. Исходя из вышесказанного логика курса философии рассчитанного на студентов художественно-творческого вуза, опирается на особенности восприятия и овладения мировоззренческими проблемами людьми, ориентированными в своём мировосприятии на «претворение» мира в образно – эстетические ценности и творение их в этом мире. В силу этого курс не содержит отдельного историко – философского раздела, но каждая проблема рассматривается
1.6	в её генезисе и становлении вплоть до современного звучания и понимания.
1.7	Всё содержание курса направлено на раскрытие сущности философии
1.8	как метаучения, её роли в культуре и отображению её положений в художественно-эстетической культуре. В контексте тем курса не только рассматриваются все предусмотренные Федеральным Государственным образовательным стандартом высшего профессионального образования проблемы и дидактические единицы, но и углубляется их образно-эстетическое содержание с учётом специфики всей системы обучения студентов в художественно- творческом ВУЗе и особенностей их будущей профессиональной деятельности. Данный подход реализуется в постоянном творческом взаимодействии с выпускающими кафедрами.
1.9	Весь курс строится с учетом того, что «нечеловеческой философии не бывает»,
1.10	и «каждое общество имеет такую философию, какая ему необходима», поскольку каков человек, в чём суть его бытия, такова и его философия, т.е. теоретическое мировоззрение. Отсюда, максимально возможно учитывая и рассматривая научные положения
1.11	в философии, не менее фундаментально анализируются другие формы мироотношения
1.12	и миропонимания, ибо только их системное единство в состоянии обеспечить всеобщность философского знания и создаваемой на его основе интеллектуально-образной картины мира современного творческого субъекта.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям студента
2.1.2	не предусматриваются, хотя определённый опыт овладения студентами общественными дисциплинами к началу изучения курса имеется
2.1.3	
2.1.4	Введение в информационные технологии
2.1.5	Академическая живопись
2.1.6	История искусств
2.1.7	Учебная практика, музейная
2.1.8	Пропедевтика
2.1.9	Учебная практика, учебно-ознакомительная
2.1.10	История России
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Является предшествующим для специальных философских дисциплин.
2.2.2	История искусств
2.2.3	Социальные коммуникации в профессиональной сфере
2.2.4	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.5	Академическая живопись

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-1: Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-1: Знать: основные источники получения информации, системные связи и отношения между явлениями, процессами и объектами; методы поиска информации, ее системного и критического анализа;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать репрезентативные возможности получения информации; алгоритмы поиска запрашиваемой информации, методы ее системного и критического анализа.

ИД-2.УК-1: Уметь: применять методы поиска информации из разных источников; осуществлять ее критический анализ и синтез; применять системный подход для решения поставленных задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь: креативно использовать различные методы поиска информации и грамотно применять ее для решения конкретных задач.
ИД-3.УК-1: Владеть: методами сбора, обработки информации, выявляет естественнонаучную сущность проблем профессиональной деятельности, навыками использования системного подхода для решения поставленных задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть: особенностями извлечения и систематизации полученной информации, применяя имеющиеся профессиональные компетенции для решения поставленных задач.

УК-5: Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
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;	В результате освоения дисциплины учащийся должен знать: Законы функционирования профессиональной этики в контексте социально-экономического развития различных культур, их взаимодействие в рамках современной мировой цивилизации,
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;	В результате освоения дисциплины учащийся должен уметь: осуществлять на деле уважительное и бережное отношение к разнообразным явлениям в мировом историко-культурном наследии,
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;	В результате освоения дисциплины учащийся должен владеть: навыками толерантности в восприятии межкультурного разнообразия общества в этическом, социально-эхкономическом и философском аспектах.

ОПК-1: 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	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
ИД-1.ОПК-1: Знает: историю и теорию искусств, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте; их значение для профессионального становления;	В результате освоения дисциплины учащийся должен знать: историю и теорию искусств, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте.
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;	В результате освоения дисциплины учащийся должен уметь: оценивать произведения искусства в зависимости от религиозных, философских и эстетических идей данного конкретного исторического периода.
ИД-3.ОПК-1: Владеет: способностью применять наколенный опыт и знания, видеть перспективные треки в сфере науки, культуры и искусства;	В результате освоения дисциплины учащийся должен владеть: способностью осуществлять на практике накопленный креативный опыт и знания в сфере науки, культуры и искусства.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)			
Код занятия	**Наименование разделов и тем /вид занятия/**	**Семестр**	**Часов**
	Раздел 1.		
1.1	1. Философия, её предмет и место в культуре Философия как особая форма общественного сознания. Мифология, религия любовь к мудрости как истоки философии. Философия как высший уровень мировоззрения. Философия как способ самосознания культуры. Предмет и функции философии. Диалектика и метафизика как способ философствования. Философия и частные науки. Философия и сферы культуры. /Лек/	4	2

1.2	1. Философия, её предмет и место в культуре Философия как особая форма общественного сознания. Мифология, религия любовь к мудрости как истоки философии. Философия как высший уровень мировоззрения. Философия как способ самосознания культуры. Предмет и функции философии. Диалектика и метафизика как способ философствования. Философия и частные науки. Философия и сферы культуры. /Пр/	4	1
1.3	1. Философия, её предмет и место в культуре Философия как особая форма общественного сознания. Мифология, религия любовь к мудрости как истоки философии. Философия как высший уровень мировоззрения. Философия как способ самосознания культуры. Предмет и функции философии. Диалектика и метафизика как способ философствования. Философия и частные науки. Философия и сферы культуры. /Ср/	4	6
1.4	2. Философская антропология Человек его природа и сущность. Сущность человека. Проявление сущности человека в социальной практике и образах искусства. Природность человека как предмет естественно-научного знания. Духовность человека и её проявления в религии, искусстве, философии. О понятии духовности человека. Проблема духовности в религии и её специфика. Духовность в искусстве и формы её проявления. Духовность в философии и её основные формы. Человек в мировоззрении Востока. Запад – Восток: гуманизм или человеколюбие? Конфуцианское учение о человеке. Учение Чань (дзэн) – буддизма о человеческой природе и индивидуальности. Человеческое бытие в учении веданты. Суфийская концепция человека. Основные традиции понимания человека в христианстве и западноевропейской философии Христианская антропология/Августин Блаженный, М. Лютер, Ж. Кальвин, Вл. Соловьёв. Н. Бердяев/. Идеалистическое направление / И. Кант, И.Г. Фихте. Г.В.Ф. Гегель/. Натуралистическое направление / Б. Паскаль, Вольтер, Л.Фейербах, А. Шопенгауэр, Ф. Ницше/. Социологическое направление/Э. Дюркгейм, К. Маркс/. Экзистенциализм / М. Хайдеггер, А. Камю, Г. Марсель. К. Ясперс, Ж.П. Сартр /. Неофрейдистское направление /К.Г. Юнг, А. Адлер, Э. Фромм, /. Философская антропология / М. Шелер, А.Гелен, Х. Плеснер/. «Восток- Запад»- интегративные тенденции в области антрпологических исследований / Г. Гессе, А. Швейцер, Свами Вивеканда, А. Гхош/. Диалог культур Запада и Востока в художественной культуре сегодняшнего мира. /Лек/	4	4
1.5	2. Философская антропология Человек его природа и сущность. Сущность человека. Проявление сущности человека в социальной практике и образах искусства. Природность человека как предмет естественно-научного знания. Духовность человека и её проявления в религии, искусстве, философии. О понятии духовности человека. Проблема духовности в религии и её специфика. Духовность в искусстве и формы её проявления. Духовность в философии и её основные формы. Человек в мировоззрении Востока. Запад – Восток: гуманизм или человеколюбие? Конфуцианское учение о человеке. Учение Чань (дзэн) – буддизма о человеческой природе и индивидуальности. Человеческое бытие в учении веданты. Суфийская концепция человека. Основные традиции понимания человека в христианстве и западноевропейской философии Христианская антропология/Августин Блаженный, М. Лютер, Ж. Кальвин, Вл. Соловьёв. Н. Бердяев/. Идеалистическое направление / И. Кант, И.Г. Фихте. Г.В.Ф. Гегель/. Натуралистическое направление / Б. Паскаль, Вольтер, Л.Фейербах, А. Шопенгауэр, Ф. Ницше/. Социологическое направление/Э. Дюркгейм, К. Маркс/. Экзистенциализм / М. Хайдеггер, А. Камю, Г. Марсель. К. Ясперс, Ж.П. Сартр /. Неофрейдистское направление /К.Г. Юнг, А. Адлер, Э. Фромм, /. Философская антропология / М. Шелер, А.Гелен, Х. Плеснер/. «Восток- Запад»- интегративные тенденции в области антрпологических исследований / Г. Гессе, А. Швейцер, Свами Вивеканда, А. Гхош/. Диалог культур Запада и Востока в художественной культуре сегодняшнего мира. /Пр/	4	1

1.6	2. Философская антропология Человек его природа и сущность. Сущность человека. Проявление сущности человека в социальной практике и образах искусства. Природность человека как предмет естественно-научного знания. Духовность человека и её проявления в религии, искусстве, философии. О понятии духовности человека. Проблема духовности в религии и её специфика. Духовность в искусстве и формы её проявления. Духовность в философии и её основные формы. Человек в мировоззрении Востока. Запад – Восток: гуманизм или человеколюбие? Конфуцианское учение о человеке. Учение Чань (дзэн) – буддизма о человеческой природе и индивидуальности. Человеческое бытие в учении веданты. Суфийская концепция человека. Основные традиции понимания человека в христианстве и западноевропейской философии Христианская антропология/Августин Блаженный, М. Лютер, Ж. Кальвин, Вл. Соловьёв. Н. Бердяев/. Идеалистическое направление / И. Кант, И.Г. Фихте. Г.В.Ф. Гегель/. Натуралистическое направление / Б. Паскаль, Вольтер, Л.Фейербах, А. Шопенгауэр, Ф. Ницше/. Социологическое направление/Э. Дюркгейм, К. Маркс/. Экзистенциализм / М. Хайдеггер, А. Камю, Г. Марсель. К. Ясперс, Ж.П. Сартр /. Неофрейдистское направление /К.Г. Юнг, А. Адлер, Э. Фромм, /. Философская антропология / М. Шелер, А.Гелен, Х. Плеснер/. «Восток- Запад»- интегративные тенденции в области антрпологических исследований / Г. Гессе, А. Швейцер, Свами Вивеканда, А. Гхош/. Диалог культур Запада и Востока в художественной культуре сегодняшнего мира. /Ср/	4	4
1.7	3 Философия истории Человек и исторический процесс. Научные, философские и религиозные картины мира и их взаимодействие в социальной и художественной практике. Религиозный (теологический, провиденциальный) подход к философии истории /Аврелий Августин, Вл. Соловьёв, Е.Н. Трубецкой/. Натуралистический, естественно- научный подход к философии истории/Ш.Монтескье, Л.Мечников, Т. Мальтус, Ф.Пирсон,У.Фогт/. Культурно-исторический подход к философии истории /Ж. Вико, И.Г. Гердер, Н.Я. Данилевский, О.Шпенглер, А.Тойнби, Н.А. Бердяев. К. Ясперс /. Социально- экономический (формационный) подход к философии истории/К. Маркс./ Социологический / индустриально- социологический/ подход к философии истории / Р. Арон, Д. Белл, Дж. Гелбрейт, Р.Дарендорф /. Культура и философия. Многообразие культур, цивилизаций, форм социального опыта. Цивилизация как основная типологическая единица осознания истории. Культура и цивилизация. Понимание цивилизации как непрогрессивной формы существования человеческих сообществ. Феномен Востока как вариант циклического существования человеческих сообществ. Западная (европейская) цивилизация как вариант прогрессивного существования человеческих сообществ. Проблемы и перспективы развития. Проблемы модернизации общества восточного типа и их философское осмысление. Место России в мировом сообществе цивилизаций / российский и западный подходы/. /Лек/	4	4
1.8	3 Философия истории Человек и исторический процесс. Научные, философские и религиозные картины мира и их взаимодействие в социальной и художественной практике. Религиозный (теологический, провиденциальный) подход к философии истории /Аврелий Августин, Вл. Соловьёв, Е.Н. Трубецкой/. Натуралистический, естественно- научный подход к философии истории/Ш.Монтескье, Л.Мечников, Т. Мальтус, Ф.Пирсон,У.Фогт/. Культурно-исторический подход к философии истории /Ж. Вико, И.Г. Гердер, Н.Я. Данилевский, О.Шпенглер, А.Тойнби, Н.А. Бердяев. К. Ясперс /. Социально- экономический (формационный) подход к философии истории/К. Маркс./ Социологический / индустриально- социологический/ подход к философии истории / Р. Арон, Д. Белл, Дж. Гелбрейт, Р.Дарендорф /. Культура и философия. Многообразие культур, цивилизаций, форм социального опыта. Цивилизация как основная типологическая единица осознания истории. Культура и цивилизация. Понимание цивилизации как непрогрессивной формы существования человеческих сообществ. Феномен Востока как вариант циклического существования человеческих сообществ. Западная (европейская) цивилизация как вариант прогрессивного существования человеческих сообществ. Проблемы и перспективы развития. Проблемы модернизации общества восточного типа и их философское осмысление. Место России в мировом сообществе цивилизаций / российский и западный подходы/. /Пр/	4	1

1.9	3 Философия истории Человек и исторический процесс. Научные, философские и религиозные картины мира и их взаимодействие в социальной и художественной практике. Религиозный (теологический, провиденциальный) подход к философии истории /Аврелий Августин, Вл. Соловьёв, Е.Н. Трубецкой/. Натуралистический, естественно- научный подход к философии истории/Ш.Монтескье, Л.Мечников, Т. Мальтус, Ф.Пирсон,У.Фогт/. Культурно-исторический подход к философии истории /Ж. Вико, И.Г. Гердер, Н.Я. Данилевский, О.Шпенглер, А.Тойнби, Н.А. Бердяев. К. Ясперс /. Социально- экономический (формационный) подход к философии истории/К. Маркс./ Социологический / индустриально- социологический/ подход к философии истории / Р. Арон, Д. Белл, Дж. Гелбрейт, Р.Дарендорф /. Культура и философия. Многообразие культур, цивилизаций, форм социального опыта. Цивилизация как основная типологическая единица осознания истории. Культура и цивилизация. Понимание цивилизации как непрогрессивной формы существования человеческих сообществ. Феномен Востока как вариант циклического существования человеческих сообществ. Западная (европейская) цивилизация как вариант прогрессивного существования человеческих сообществ. Проблемы и перспективы развития. Проблемы модернизации общества восточного типа и их философское осмысление. Место России в мировом сообществе цивилизаций / российский и западный подходы/. /Ср/	4	4
1.10	4 Философская онтология Учение о бытии. Вопрос о существовании. Виды бытия. Монистические и плюралистические виды бытия, его самоорганизация. Материальное и идеальное. Пространство и время. Движение и равновесие. Диалектика. Детерменизм и индетерменизм. Динамические и статические закономерности. /Лек/	4	4
1.11	4 Философская онтология Учение о бытии. Вопрос о существовании. Виды бытия. Монистические и плюралистические виды бытия, его самоорганизация. Материальное и идеальное. Пространство и время. Движение и равновесие. Диалектика. Детерменизм и индетерменизм. Динамические и статические закономерности. /Пр/	4	1
1.12	4 Философская онтология Учение о бытии. Вопрос о существовании. Виды бытия. Монистические и плюралистические виды бытия, его самоорганизация. Материальное и идеальное. Пространство и время. Движение и равновесие. Диалектика. Детерменизм и индетерменизм. Динамические и статические закономерности. /Ср/	4	4
1.13	5 Теория познания Сознание и познание. Познание как предмет философского познания и теория познания в философии. Структура знания. Рациональное и чувственное познание. Понимание знания как системы в философии и науке. Философское понимание знания, отражения и информации. Чувственное познание мира и его структура как проблема философии. Специфика чувственного познания « человека общественного» и его роль в культуре. Единство чувственного и рационального в познании и творчестве. Понятие и логика как основные средства рационального познания. Творчество и интуиция как философская проблема и как проблема теории познания. Теория истины в теории познания и формы её понимания в философии. Понятие объективной истины. Философские критерии истины. Истина и практика. Истина как процесс. Диалектика абсолютной и относительной истины. Соотношение истины, оценки, ценности и заблуждения в философском понимании. Факторы достижения и искажения истины. /Лек/	4	4
1.14	5 Теория познания Сознание и познание. Познание как предмет философского познания и теория познания в философии. Структура знания. Рациональное и чувственное познание. Понимание знания как системы в философии и науке. Философское понимание знания, отражения и информации. Чувственное познание мира и его структура как проблема философии. Специфика чувственного познания « человека общественного» и его роль в культуре. Единство чувственного и рационального в познании и творчестве. Понятие и логика как основные средства рационального познания. Творчество и интуиция как философская проблема и как проблема теории познания. Теория истины в теории познания и формы её понимания в философии. Понятие объективной истины. Философские критерии истины. Истина и практика. Истина как процесс. Диалектика абсолютной и относительной истины. Соотношение истины, оценки, ценности и заблуждения в философском понимании. Факторы достижения и искажения истины. /Пр/	4	1

1.15	5 Теория познания Сознание и познание. Познание как предмет философского познания и теория познания в философии. Структура знания. Рациональное и чувственное познание. Понимание знания как системы в философии и науке. Философское понимание знания, отражения и информации. Чувственное познание мира и его структура как проблема философии. Специфика чувственного познания « человека общественного» и его роль в культуре. Единство чувственного и рационального в познании и творчестве. Понятие и логика как основные средства рационального познания. Творчество и интуиция как философская проблема и как проблема теории познания. Теория истины в теории познания и формы её понимания в философии. Понятие объективной истины. Философские критерии истины. Истина и практика. Истина как процесс. Диалектика абсолютной и относительной истины. Соотношение истины, оценки, ценности и заблуждения в философском понимании. Факторы достижения и искажения истины. /Ср/	4	4
1.16	6 Философия и методология науки Философия символического мира человека. Философия языка. Обзор исторических интерпретаций природы языка. Три философии языка: философия имени, предиката и ценностных установок. Метаязык. Формализованный язык, машинные языки. Философия как язык. Философия практики. Практика как деятельность человека. Структура практики: цель, целесообразная деятельность, средства, результат деятельности и его оценка. Интерпретация феномена практики в различных способах философствования. Разновидности практики. Добро. Три этики: добродетелей, долга, и ценностей. Проблемы свободы и ответственности. Классическая и неклассическая концепция ответственности. /Лек/	4	4
1.17	6 Философия и методология науки Философия символического мира человека. Философия языка. Обзор исторических интерпретаций природы языка. Три философии языка: философия имени, предиката и ценностных установок. Метаязык. Формализованный язык, машинные языки. Философия как язык. Философия практики. Практика как деятельность человека. Структура практики: цель, целесообразная деятельность, средства, результат деятельности и его оценка. Интерпретация феномена практики в различных способах философствования. Разновидности практики. Добро. Три этики: добродетелей, долга, и ценностей. Проблемы свободы и ответственности. Классическая и неклассическая концепция ответственности. Добро. Три этики: добродетелей, долга, и ценностей. Проблемы свободы и ответственности. Классическая и неклассическая концепция ответственности. /Пр/	4	1
1.18	6 Философия и методология науки Философия символического мира человека. Философия языка. Обзор исторических интерпретаций природы языка. Три философии языка: философия имени, предиката и ценностных установок. Метаязык. Формализованный язык, машинные языки. Философия как язык. Философия практики. Практика как деятельность человека. Структура практики: цель, целесообразная деятельность, средства, результат деятельности и его оценка. Интерпретация феномена практики в различных способах философствования. Разновидности практики. Добро. Три этики: добродетелей, долга, и ценностей. Проблемы свободы и ответственности. Классическая и неклассическая концепция ответственности. Добро. Три этики: добродетелей, долга, и ценностей. Проблемы свободы и ответственности. Классическая и неклассическая концепция ответственности. /Ср/	4	4
1.19	7 Социальная философия Философия общества. Основные пути понимания природы общества. Социальное. Человек в системе социальных связей. Структура общества. Роль рационального в развитии общества. /Лек/	4	2
1.20	7 Социальная философия Философия общества. Основные пути понимания природы общества. Социальное. Человек в системе социальных связей. Структура общества. Роль рационального в развитии общества. /Пр/	4	2
1.21	7 Социальная философия Философия общества. Основные пути понимания природы общества. Социальное. Человек в системе социальных связей. Структура общества. Роль рационального в развитии общества. /Ср/	4	4

1.22	8 Философия природы Философия природы. Исторические формы отношения человека к природе. Тупики физикализма, биологизма, натурализма, психологизма, социологизма. Концепция ноосферы. Происхождение Вселенной: гипотеза Большого взрыва. Уровни организации универсума. Экологическая философия. Биоэтика. Экогуманизм. Проблемы сохранения и развития экосистемы человек-природа. Вопросы биоэтики. /Лек/	4	2
1.23	8 Философия природы Философия природы. Исторические формы отношения человека к природе. Тупики физикализма, биологизма, натурализма, психологизма, социологизма. Концепция ноосферы. Происхождение Вселенной: гипотеза Большого взрыва. Уровни организации универсума. Экологическая философия. Биоэтика. Экогуманизм. Проблемы сохранения и развития экосистемы человек-природа. Вопросы биоэтики. /Пр/	4	2
1.24	8 Философия природы Философия природы. Исторические формы отношения человека к природе. Тупики физикализма, биологизма, натурализма, психологизма, социологизма. Концепция ноосферы. Происхождение Вселенной: гипотеза Большого взрыва. Уровни организации универсума. Экологическая философия. Биоэтика. Экогуманизм. Проблемы сохранения и развития экосистемы человек-природа. Вопросы биоэтики. /Ср/	4	4
1.25	9 Философия науки и техники Философия науки и техники. Природа науки. Наука как деятельность человека по выработке, систематизации и проверке знаний. Соотношение науки и обыденного познания. Ограниченность сциентизма. Уровни научного познания. Эмпирический уровень научного познания и его методы. Соотношение с теорией. Теоретический уровень научного исследования и его методы: аксиоматический, конструктивистский, гипотетико-дедуктивный, прагматический и иные способы организации научного знания. Становление научной теории и рост научного знания. Анализ и синтез, классификация и дедукция, обобщение, идеализация как главные моменты становления научной теории. Соотношение старых и новых теорий. Идеалы науки. Этика учёного. Наука и художество. Соотношение философской, религиозной и научной картин мира. Происхождение и природа техники. Основные проблемы философии техники. Три формы техноэтики. Философия информационного подхода. Проблемные вопросы информационного общества, интернет сообщества и их философское осмысление. /Лек/	4	2
1.26	9 Философия науки и техники Философия науки и техники. Природа науки. Наука как деятельность человека по выработке, систематизации и проверке знаний. Соотношение науки и обыденного познания. Ограниченность сциентизма. Уровни научного познания. Эмпирический уровень научного познания и его методы. Соотношение с теорией. Теоретический уровень научного исследования и его методы: аксиоматический, конструктивистский, гипотетико-дедуктивный, прагматический и иные способы организации научного знания. Становление научной теории и рост научного знания. Анализ и синтез, классификация и дедукция, обобщение, идеализация как главные моменты становления научной теории. Соотношение старых и новых теорий. Идеалы науки. Этика учёного. Наука и художество. Соотношение философской, религиозной и научной картин мира. Происхождение и природа техники. Основные проблемы философии техники. Три формы техноэтики. Философия информационного подхода. Проблемные вопросы информационного общества, интернет сообщества и их философское осмысление. /Пр/	4	2

1.27	9 Философия науки и техники Философия науки и техники. Природа науки. Наука как деятельность человека по выработке, систематизации и проверке знаний. Соотношение науки и обыденного познания. Ограниченность сциентизма. Уровни научного познания. Эмпирический уровень научного познания и его методы. Соотношение с теорией. Теоретический уровень научного исследования и его методы: аксиоматический, конструктивистский, гипотетико-дедуктивный, прагматический и иные способы организации научного знания. Становление научной теории и рост научного знания. Анализ и синтез, классификация и дедукция, обобщение, идеализация как главные моменты становления научной теории. Соотношение старых и новых теорий. Идеалы науки. Этика учёного. Наука и художество. Соотношение философской, религиозной и научной картин мира. Происхождение и природа техники. Основные проблемы философии техники. Три формы техноэтики. Философия информационного подхода. Проблемные вопросы информационного общества, интернет сообщества и их философское осмысление. /Ср/	4	4
1.28	10 Стратегия будущего человечества Стратегия будущего человечества. Предсказуемо ли будущее? Будущее как проблема человечества. Сущность глобальных проблем в современном мире. Футурологические образы как проблема философии и культуры. Взаимодействие цивилизаций и сценарии будущего. Технологическо – индустриальный образ будущего/ Д. Белл, З. Бжезинский, Дж. Несбит, П. Эбурдин, Фр. Фукуяма/. Критическое направление отображения будущего в философии/ А. Тоффлер, С. Хантингтон и др. / Эволюционный и революционный подход к проблеме будущего. /Лек/	4	2
1.29	10 Стратегия будущего человечества Стратегия будущего человечества. Предсказуемо ли будущее? Будущее как проблема человечества. Сущность глобальных проблем в современном мире. Футурологические образы как проблема философии и культуры. Взаимодействие цивилизаций и сценарии будущего. Технологическо – индустриальный образ будущего/ Д. Белл, З. Бжезинский, Дж. Несбит, П. Эбурдин, Фр. Фукуяма/. Критическое направление отображения будущего в философии/ А. Тоффлер, С. Хантингтон и др. / Эволюционный и революционный подход к проблеме будущего. /Пр/	4	2
1.30	10 Стратегия будущего человечества Стратегия будущего человечества. Предсказуемо ли будущее? Будущее как проблема человечества. Сущность глобальных проблем в современном мире. Футурологические образы как проблема философии и культуры. Взаимодействие цивилизаций и сценарии будущего. Технологическо – индустриальный образ будущего/ Д. Белл, З. Бжезинский, Дж. Несбит, П. Эбурдин, Фр. Фукуяма/. Критическое направление отображения будущего в философии/ А. Тоффлер, С. Хантингтон и др. / Эволюционный и революционный подход к проблеме будущего. /Ср/	4	4
1.31	11Смысл человеческого бытия Смысл человеческого бытия. Смысл жизни. Смысл смерти и бессмертия. Есть ли в жизни счастье? /Лек/	4	2
1.32	11Смысл человеческого бытия Смысл человеческого бытия. Смысл жизни. Смысл смерти и бессмертия. Есть ли в жизни счастье? /Пр/	4	2

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

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

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Капустина, Л. Б.	Философия и искусство. Логика паратекста	Санкт-Петербург: Петрополис, 2004	http://www.iprbookshop.ru/27080.html
Л.1.2	Канке В. А.	Философия: учебник	М.: Логос, 1996	
Л.1.3	Булдаков С. К.	История и философия науки: учебное пособие	М.: РИО□, 2008	
Л.1.4	Гуревич П.С.	Философия культуры: к изучению дисциплины	М.: Аспект Пресс, 1994	
Л.1.5	Ильин В.В.	Философия: учебник в 2-х частях	М.: Академический проект, 1999	
Л.1.6	Быстрова, Т. Ю., Вершинин, С. Е.	Философия дизайна: учебно-методическое пособие	Екатеринбург: Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2015	http://www.iprbookshop.ru/66212.html
Л.1.7	Сиднева, Т. Б., Долгова, Н. Б., Булычева, Е. И.	История и философия культуры и искусства: учебное пособие	Нижний Новгород: Нижегородская государственная консерватория (академия) им. М.И. Глинки, 2013	http://www.iprbookshop.ru/23643.html
Л.1.8	Канке В. А.	Философия: Исторический и систематический курс: учебник	М.: Логос, 2000	

1. Альгина, Н. С. Философия : учебное пособие / Н. С. Альгина, А. И. Иваненко. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020. — 97 с. — ISBN 978-5-91646-235-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/118427.html

2. Ермаков, В. С. Справочник по истории философии: хронологический, персонифицированный : справочное издание / В. С. Ермаков. - СПб. : Союз, 2003. - 448 с.

3. История философии: Запад-Россия-Восток. Книга первая: философия древности и Средневековья : учебник для вузов / В. П. Гайденко, М. Н. Громов, Н. В. Мотрошилова [и др.] ; под редакцией Н. В. Мотрошиловой. — 2-е изд. — Москва : Академический проект, 2020. — 435 с. — ISBN 978-5-8291-3230-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/109994.html

4. История философии: Запад–Россия–Восток. Книга вторая: философия XV–XIX вв. : учебник для вузов / А. Б. Баллаев, В. М. Богуславский, М. Н. Громов [и др.] ; под редакцией Н. В. Мотрошиловой. — 2-е изд. — Москва : Академический проект, 2020. — 485 с. — ISBN 978-5-8291-3231-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/109995.html

5. История философии: Запад–Россия–Восток. Книга третья: философия XIX–XX вв. : учебник для вузов / А. Ф. Грязнов, А. Ф. Зотов, М. С. Козлова [и др.] ; под редакцией Н. В. Мотрошиловой, А. М. Руткевича. — 2-е изд. — Москва : Академический проект, 2020. — 443 с. — ISBN 978-5-8291-3232-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/109996.html

6. История философии: Запад–Россия–Восток. Книга четвертая: философия XX в. : учебник для вузов / И. С. Вдовина, А. Ф. Грязнов, А. А. Гусейнов [и др.] ; под редакцией Н. В. Мотрошиловой, А. М. Руткевича. — 2-е изд. — Москва : Академический проект, 2020. — 426 с. — ISBN 978-5-8291-3233-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/109997.html

7. Канке, В. А. Философия. Исторический и систематический курс : учебник / В. А. Канке. - 5-е изд., перераб. и доп. - М. : Логос, 2007. - 376 с. - (Новая университетская библиотека).

8. Кокаревич, М. Н. Философия и методология научной и проектной деятельности : учебное пособие / М. Н. Кокаревич. — Томск : Томский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2020. — 176 с. — ISBN 978-5-93057-935-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/117068.html

9. Панфилов, Н. В. История и философия науки : [: Текст : Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие для направлений подготовки 50.06.01 «Искусствоведение» направленностей «Изобразительное и декоративно-прикладное искусство и архитектура» и «Техническая эстетика и дизайн»; 07.06.01 «Архитектура» направленности «Теория и история архитектуры, реставрация и реконструкция историко-архитектурного наследия» / Н. В. Панфилов, С. А. Михалев ; СПГХПА. Санкт-Петербургская художественно-промышленная академия. . - Электрон. текстовые дан. - СПБ. : СПГХПА, 2018. - 48 с. on-line

10. Современный философский словарь / С. А. Азаренко, Д. В. Анкин, К. Ю. Багаев [и др.] ; под редакцией В. Е. Кемерова, Т. Х. Керимова. — 4-е изд. — Москва : Академический проект, 2020. — 823 с. — ISBN 978-5-8291-3204-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/110008.html

11. Философия и методология науки : учебное пособие / М. В. Ромм, В. В. Вихман, М. Р. Мазурова [и др.] ; под редакцией В. В. Вихман. — Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2020. — 124 с. — ISBN 978-5-7782-4136-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/99238.html

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

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

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

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Кинозал	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
С-317	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)

С-314	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
Ч-421	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран), металлические стеллажи
Зал Генриха	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (столы, стулья)

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

• Логическое мышление, навыки создания научных работ гуманитарного направления, ведение научных дискуссий;
• Развитие навыков работы с разноплановыми источниками;
• Осуществление эффективного поиска информации и критики источников;
• Получение, обработка и сохранение источников информации;
• Преобразование информации в знание, осмысливание процессов, событий, явлений в России и мировом сообществе в их динамике и взаимосвязи, руководствуясь принципами научной объективности и историзма;
• Формирование и аргументированное отстаивание собственной позиции по различным проблемам истории.
• Для решения указанных задач студентам предлагаются к прочтению и содержательному анализу исторические тексты, включая научные работы историков, научно-популярные статьи по истории, исторические документы официального и личного происхождения. Студенты выполняют задания, самостоятельно обращаясь к учебной, справочной и оригинальной исторической литературе. Проверка выполненных заданий осуществляется как на занятиях с помощью устных выступлений студентов, так и с помощью письменных самостоятельных контрольных работ.
• Одним из видов самостоятельной работы является написание творческой работы по заданной либо согласованной с преподавателем теме. Творческая работа(реферат*) представляет собой оригинальное произведение объемом до 20 страниц текста, посвященное какой-либо исторической проблеме. Большее место в данной работе должно быть уделено аргументированному представлению авторской точки зрения, критической оценке рассматриваемого материала и проблематики, что должно способствовать раскрытию творческих и аналитических способностей студента

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

05.03.2026 г.

Иностранный язык

рабочая программа дисциплины (модуля)

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

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **5 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 180

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 29

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**1 (1.1)**		**2 (1.2)**		Итого	
Недель	15 1/6		16 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Практические	60	60	64	64	124	124
Итого ауд.	60	60	64	64	124	124
Контактная работа	60	60	64	64	124	124
Сам. работа	12	12	17	17	29	29
Часы на контроль			27	27	27	27
Итого	72	72	108	108	180	180

Программу составил(и):

кандидат фил. наук, зав. кафедрой, Балаева Светлана Владимировна;кандидат фил. наук, доцент, Брагилевский Дмитрий Юрьевич;преп., Куликова Анна Андреевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Балаева Светлана Владимировна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Повышение исходного уровня владения иностранным языком, овладение учащимися необходимым и достаточным уровнем иноязычной коммуникативной компетенции для решения коммуникативных задач в сфере профессиональной деятельности, а также формирование общепрофессиональных и общекультурных компетенций у обучающихся

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Знания формируются на основе предыдущего уровня образования
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Педагогика и психология творческого процесса
2.2.2	Экономика и менеджмент творческой деятельности
2.2.3	Социальные коммуникации в профессиональной сфере
2.2.4	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.5	Учебная практика, учебно-ознакомительная
2.2.6	Культура делового общения

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-4: Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-4: Знает: принципы построения, правила и закономерности устной и письменной коммуникации на русском и иностранном языках;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать иностранный язык в объеме, достаточном для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия
ИД-2.УК-4: Умеет: грамотно вести коммуникацию, представлять предложения в ходе совместной деятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь вести деловые переговоры в устной и письменной формах на иностранном языках
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками практического использования информационных систем и баз данных на иностранном языке

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Правила транскрипции, разбор базовых структур предложения и грамматических явлений, анализ и перевод текстов.		
1.1	Введение. Краткая характеристика различий русского и изучаемого языков. Роль изучения языка для специалиста. /Пр/	1	2
1.2	Проверка знаний учащихся и уровня их подготовки. Повторение и закрепление правил чтения транскрипционных значков. Исправление типовых ошибок чтения. /Пр/	1	2
1.3	Правильные и неправильные глаголы. Степени сравнения прилагательных и наречий. Конструкция ‘s. Тренировка перевода. /Пр/	1	4
1.4	Объяснение свойств и характеристик частей речи, базовых функций членов предложения и его структурного стержня. Последовательность работы с текстом. Повторение предыдущего материала, структурно-грамматический разбор и перевод текста. /Пр/	1	4
1.5	Типы сказуемых, части речи, участвующие в его формировании. Основные признаки сказуемого. /Пр/	1	2
1.6	Информация о подлежащем и частях речи, выступающих в этом качестве: признаки и местонахождение. Основные параметры подлежащего. Способы узнавания. Повторение предыдущего материала, структурно-грамматический разбор и перевод текста. /Пр/	1	4
1.7	Разбор грамматики глагола (все типы времен – актив) в деталях. Уточнение специфики времен. Сравнение форм и значений. Поиск и анализ глагольных форм в тексте. Повторение предыдущего материала, структурно-грамматический разбор и перевод текста. /Пр/	1	4

1.8	Разбор грамматики глагола (все типы времен – пассив) в деталях. Специфика перевода пассивных времен. Поиск и анализ глагольных форм в тексте. Повторение предыдущего материала, структурно-грамматический разбор и перевод текста. /Пр/	1	4
1.9	Типы вопросов и отрицаний. Способы их разбора и перевода. Повелительное наклонение (утверждение/отрицание). /Пр/	1	2
1.10	Подбор и изучение материала на тему "Я и моя специальность" на иностранном языке. /Ср/	1	6
	Раздел 2. Освоение второстепенных членов предложения из групп подлежащего и сказуемого, специфика модальных глаголов и их заменителей с простым инфинитивом, согласование времен, основы синтаксического устройства предложений, анализ и перевод текстов.		
2.1	Второстепенные члены предложения группы подлежащего. Некоторые типы однословных и многословных определений, их модификаторы. Повторение предыдущего материала, структурно-грамматический разбор и перевод текста. /Пр/	1	4
2.2	Второстепенные члены предложения группы сказуемого. Типы обстоятельств и дополнений по структуре и частям речи. Повторение предыдущего материала, структурно-грамматический разбор и перевод текста. /Пр/	1	4
2.3	Модальные глаголы долженствования (с простым инфинитивом): специфика их семантики и грамматики. Их заменители. Повторение предыдущего материала, структурно-грамматический разбор и перевод текста. /Пр/	1	4
2.4	Модальные глаголы возможности и разрешения (с простым инфинитивом): специфика их семантики и грамматики. Их заменители. Повторение предыдущего материала, структурно-грамматический разбор и перевод текста. /Пр/	1	4
2.5	Прочие модальные глаголы и модальные сочетания (с простым инфинитивом). Оттенки и различия в сравнении. Повторение предыдущего материала, структурно-грамматический разбор и перевод текста. /Пр/	1	2
2.6	Заменители существительных и глаголов. Слова-усилители. Эмфатическая конструкция. Повторение предыдущего материала, структурно-грамматический разбор и перевод текста. /Пр/	1	2
2.7	Согласование времен. Особые случаи. Способы перевода. Повторение предыдущего материала, структурно-грамматический разбор и перевод текста. /Пр/	1	4
2.8	Типы предложений (сочинение, подчинение). Способы присоединения придаточных предложений к главным. Союзы и союзные слова. Повторение предыдущего материала, структурно-грамматический разбор и перевод текста. /Пр/	1	4
2.9	Безличные предложения. Бессоюзная связь предложений. Роль союзов внутри предложений и на их стыках. Повторение всего предыдущего материала, структурно-грамматический разбор и перевод текста. /Пр/	1	4
2.10	Подбор и изучение материала на тему "Академия им. А.Л. Штиглица" на иностранном языке. /Ср/	1	6
	Раздел 3. Базовые типы придаточных предложений, функции простых неличных форм глагола, приемы устного реферирования, анализ и перевод текстов.		
3.1	Типы придаточных предложений: определительных, уступительных, придаточных времени и условия; другие обстоятельственные придаточные. Повторение предыдущего материала. /Пр/	2	4
3.2	Неличные формы глагола – причастие. Характеристики и свойства, функции. Порядок действий при переводе. Причастие с союзом. Повторение предыдущего материала, структурно-грамматический разбор и перевод текста. /Пр/	2	4
3.3	Причастные обороты (зависимый и независимый), способы перевода. Варианты замен и трансформаций. Повторение предыдущего материала, структурно-грамматический разбор и перевод текста. /Пр/	2	4
3.4	Сложные формы причастий: форма и функция. Способы трансформаций в переводе. Понятие «устное реферирование»: цель и порядок действий. /Пр/	2	4
3.5	Конструкции с причастием, сравнение с оборотами. Сложные формы причастий в конструкциях и оборотах. Способы перевода. Алгоритм устного реферирования. /Пр/	2	4
3.6	Герундий – характеристики, свойства и функции. Отличия от причастия. Особенности перевода. Практика устного реферирования. Повторение предыдущего материала, структурно-грамматический разбор и перевод текста. /Пр/	2	2
3.7	Герундиальные обороты и конструкции. Методика перевода, особенности трансформаций. Повторение предыдущего материала, структурно-грамматический разбор и перевод текста. /Пр/	2	2
3.8	Сложные формы герундия в активе и пассиве отдельно и в конструкциях. Действия при переводе. Практика устного реферирования. /Пр/	2	2

3.9	Инфинитив: типы, свойства, функции. Способы перевода. Возможности замен. Практика устного реферирования. Повторение предыдущего материала, структурно-грамматический разбор и перевод текста. /Пр/	2	2
3.10	Подбор и изучение материала на тему "Любимое произведение искусства" на иностранном языке. /Ср/	2	6
	Раздел 4. Сложные формы неличных глаголов отдельно и в составе оборотов и конструкций, модальных глаголов и их заменителей с перфектным инфинитивом, аналитических и синтетических форм сослагательного наклонения, сложных случаев синтаксического устройства предложений. Анализ и перевод текстов.		
4.1	Сложные формы инфинитива в активе и пассиве. Способы перевода. Инфинитивные обороты. Практика устного реферирования. Повторение предыдущего материала /Пр/	2	4
4.2	Инфинитивные конструкции: способ узнавания и алгоритм перевода. Сравнение с аналогичными причастными конструкциями. Практика устного реферирования. Повторение предыдущего материала, структурно-грамматический разбор и перевод текста. /Пр/	2	4
4.3	Модальные глаголы с перфектным инфинитивом. Специфика значений и функционирования Практика устного реферирования. Повторение предыдущего материала, структурно-грамматический разбор и перевод текста. /Пр/	2	4
4.4	Модальные заменители с перфектным инфинитивом. Специфика значений и функционирования. Практика устного реферирования. /Пр/	2	4
4.5	Сослагательное наклонение: аналитические формы. Условные предложения. Обстоятельства причины, следствия, уступки. Поиск в тексте и перевод. Практика устного реферирования. Повторение предыдущего материала, структурно-грамматический разбор и перевод текста. /Пр/	2	4
4.6	Сослагательное наклонение: синтетические формы. Особые случаи. Поиск в тексте и тренировка перевода. Практика устного реферирования /Пр/	2	4
4.7	Сложные случаи структурного устройства основных членов предложения. Способы лексико -грамматических трансформаций. Практика устного реферирования. Повторение предыдущего материала, структурно-грамматический разбор и перевод текста. /Пр/	2	4
4.8	Сложные случаи структурного устройства второстепенных членов предложения. Варианты лексико-грамматических трансформаций в переводе. Практика устного реферирования. Повторение предыдущего материала, структурно-грамматический разбор и перевод текста. /Пр/	2	4
4.9	Тренировка письменного перевода на время (500 п. зн за 15 минут). /Пр/	2	4
4.10	Подготовка домашнего чтения по специальности. Отработка навыков перевода статей. Чтение статей. /Ср/	2	7
4.11	Просмотр видео на изучаемом языке с субтитрами. Составление отзывов. /Ср/	2	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	Лукина, Л. В., Фомина, З. Е.	ENGLISH THROUGH ART. Искусство как средство изучения английского языка: учебное пособие	Воронеж: Воронежский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2013	http://www.iprbookshop.ru/22660.html
Л.1.2	Багров, Ю. Д.	Иностранный язык. Английский язык: практическая грамматика: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017	http://www.iprbookshop.ru/102420.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.3	Васильева, Т. Л., Шведова, О. В.	Немецкий язык. Дизайн костюма, текстиля, обуви и аксессуаров: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	http://www.iprbookshop.ru/102534.html
Л.1.4	Николаева, Н. Н.	Академический английский язык для студентов магистратуры гуманитарных направлений подготовки = Exploring Academic English for Postgraduate Students of Humanities Research: учебник	Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2023	https://www.iprbookshop.ru/130270.html
Л.1.5	Федоров, В. А., Гиляровская, Т. В., Лебедева, О. В., Федорова, В. А.	Французский язык для неязыковых специальностей вузов: учебное пособие	Воронеж: Воронежский государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2021	https://www.iprbookshop.ru/111492.html
Л.1.6	Нестеренко, В. Г.	Английский язык для гуманитарных направлений подготовки: учебное пособие	Саратов: Вузовское образование, 2021	https://www.iprbookshop.ru/107932.html
Л.1.7	Золотова, М. В., Горшенева, И. А., Артамонова, Л. А., Вихарева, Т. М., Делягина, Л. А., Каминская, Н. В., Мартьянова, Т. В., Золотовой, М. В., Горшеневой, И. А.	Английский язык для гуманитариев: учебник для студентов вузов, обучающихся по гуманитарно-социальным специальностям	Москва: ЮНИТИ-ДАНА, 2017	https://www.iprbookshop.ru/81614.html
Л.1.8	Виниченко, Л. Г., Завгородняя, Г. С.	Немецкий язык для студентов бакалавриата гуманитарных и естественных направлений подготовки неязыковых факультетов университетов: учебник	Ростов-на-Дону, Таганрог: Издательство Южного федерального университета, 2017	https://www.iprbookshop.ru/87449.html
Л.1.9	Черницкая Л. А.	Абстрактная живопись в начале XX века: учебно-методическое пособие по английскому языку для художественных вузов по специальностям: "Живопись", "Искусствоведение", "Культурология": учебное пособие	СПб.: Реноме, 2016	
Л.1.10	Брагилевский Д. Ю.	Английские модальные глаголы: учебное пособие для студентов художественных вузов: учебное пособие	СПб.: СПГХПА, 2016	
Л.1.11	Шевцова Г. В., Нарочная Е. Б., Москалец Л. Е.	Английский язык для студентов, обучающихся по специальности "Дизайн": учебное пособие	М.: Высшая школа, 2007	

Английский язык

1. Алейникова, Т. В. Английский язык в сфере технологий и дизайна : учебное пособие / Т. В. Алейникова, Э. Г. Беззатеева, И. Б. Тихонова. — Омск : Омский государственный технический университет, 2019. — 96 с. — ISBN 978-5-8149-2785-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/115399.html

2. Бардинская, Т. Р. Английский язык в сфере дизайна : учебное пособие / Т. Р. Бардинская, Е. В. Карцева, А. А. Флаксман. — Нижний Новгород : Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2018. — 127 с. — ISBN 978-5-528-00281-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/80882.html

3. Брагилевский, Д. Ю. Основы английской грамматики и перевода : учебное пособие / Д. Ю. Брагилевский ; СПГХПА. - СПб. : СПГХПА, 2021. - 648 с. + 1 on-line.

4. Глотова, Г. В. Английский язык для дизайнеров : учебное пособие / Г. В. Глотова. — Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2009. — 115 c. — ISBN 978-5-7882-0700-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/61818.html

5. Градалева, Е. А. Contemporary Architecture & Design: Developing Motivation in English Language Study Using Traditional Methods and Information Technology : учебное пособие / Е. А. Градалева, М. О. Полухина, М. В. Юрина. — Самара : Самарский государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2019. — 163 c. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/111787.html

6. Ершова, Е. Л. Английский язык для профессионального общения. Искусство и дизайн = English for Professional Communication. Art and Design : учебное пособие / Е. Л. Ершова. — Минск : Республиканский институт профессионального образования (РИПО), 2019. — 152 c. — ISBN 978-985-6079-98-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/94309.html

7. Зарицкая, Л. А. Art and Design : учебное пособие для СПО / Л. А. Зарицкая. — Саратов : Профобразование, 2020. — 112 c. — ISBN 978-5-4488-0705-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/91831.html

8. Львова, А. Ф. Английский язык. Прикладная информатика в дизайне : учебное пособие / А. Ф. Львова, В. И. Синицына, В. А. Украинский. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017. — 135 c. — ISBN 978-5-7937-1434-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/102505.html

9. Хамматова, Э. А. English for designers. Английский язык для дизайнеров : учебное пособие / Э. А. Хамматова, Ю. Н. Зиятдинова. — Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2012. — 104 c. — ISBN 978-5-7882-1268-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/61944.html

10. Царева, Л. В. Практическая грамматика английского языка. Пословицы, афоризмы, изречения: учебное пособие / Л. В. Царева ; СПГХПА им. А. Л. Штиглица; кафедра гуманитарных и инженерных дисциплин. - СПБ. : СПГХПА, 2018. - 117 с. + on-line.

11. Черницкая, Л. А. Основные правила грамматики английского языка : учебное пособие для вузов / Л. А. Черницкая. - 2-е изд., испр. и доп. - СПб. : Реноме, 2017. - 144 с. + on-line.

Немецкий язык

1. Аверина, А. В. Немецкий язык : учебное пособие по практике устной речи / А. В. Аверина, И. А. Шипова. — 4-е изд. — Москва : Московский педагогический государственный университет, 2024. — 180 c. — ISBN 978-5-4263-1029-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/145448.html

2. Балаева, С. В. Немецкий язык: грамматика [Текст : Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие для направлений подготовки 50.06.01 искусствоведение, 07.06.01 Архитектура / СПГХПА. Санкт-Петербургская художественно-промышленная академия. . - Электрон. текстовые дан. - СПБ. : СПГХПА, 2017. - 72 с. on-line.

3. Денина, О. О. Bauwesen : методические указания по немецкому языку для студентов архитектурно-строительного факультета / О. О. Денина. — Оренбург : Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2005. — 39 c. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/50012.html

4. Дождикова, Е. В. Немецкий язык для бакалавров : учебное пособие для студентов неязыковых специальностей вуза / Е. В. Дождикова. — 2-е изд. — Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семёнова-Тян-Шанского, 2017. — 114 c. — ISBN 978-5-88526-860-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/100976.html

5. Ефросинина, О. В. Эффективный курс немецкого языка : для студентов неязыковых вузов и факультетов гуманитарного профиля, учащихся колледжей и других учебных заведений различных специализаций / О. В. Ефросинина ; под редакцией Н. И. Сещенко. — Ростов-на-Дону : Феникс, 2013. — 224 c. — ISBN 978-5-222-21388-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/59040.html

6. Практическая грамматика немецкого языка : учебное пособие для студентов высших учебных заведений всех специальностей / В. С. Григорьева, В. В. Зайцева, И. Е. Ильина, Е. К. Теплякова. — Тамбов : Тамбовский государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2014. — 96 c. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/64162.html

7. Спирина, М. В. Немецкий язык. Интенсивный курс для студентов архитектурно-строительных вузов. Начальный уровень : учебное пособие / М. В. Спирина. — Москва : Московский государственный строительный университет, ЭБС АСВ, 2015. — 176 c. — ISBN 978-5-7264-0998-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/30435.html

8. Чесноков, Г. А. Архитектура. Градостроительство. Реставрация. Дизайн : учебный русско-украинско-англо-немецко-французский терминологический словарь-справочник / Г. А. Чесноков, Н. Н. Лапынина, Л. В. Ковалева ; составители Г. А. Чесноков [и др.] ; под редакцией Г. А. Чесноков, Н. Н. Лапынина. — Воронеж : Воронежский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2013. — 304 c. — ISBN 978-5-89040-475-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/22649.html

9. Юрина, М. В. Deutsch fur den Beruf (немецкий язык в сфере профессиональной коммуникации) : учебное пособие / М. В. Юрина. — Самара : Самарский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2014. — 94 c. — ISBN 978-5-9585-0561-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/29783.html

Французский язык

1. Голотвина, Н. В. Грамматика французского языка в схемах и упражнениях : пособие для изучающих

французский язык / Н. В. Голотвина. — Санкт-Петербург : КАРО, 2023. — 176 с. — ISBN 978-5-9925-0736-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/131838.html

2. Груенко, С. Е. Практическая грамматика французского языка : учебное пособие / С. Е. Груенко. — Омск : Омский государственный институт сервиса, Омский государственный технический университет, 2015. — 118 с. — ISBN 978-5-93252-352-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/32791.html

3. Меркулова, Н. В. Французский язык для архитектурно-строительных специальностей : учебное пособие для СПО / Н. В. Меркулова, В. А. Федоров. — Саратов : Профобразование, 2025. — 109 с. — ISBN 978-5-4488-2424-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/149377.html

4. Методические указания по французскому языку для студентов и аспирантов специальности «Архитектура» и «Градостроительство» / составители Н. Ф. Угодчикова [и др.]. — Нижний Новгород : Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2010. — 19 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/16023.html

5. Никитина, М. Ю. Французский язык : учебное пособие для студентов транспортно- технологического института / М. Ю. Никитина. — Белгород : Белгородский государственный технологический университет им. В.Г. Шухова, ЭБС АСВ, 2017. — 85 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/80530.html

6. Скорик, Л. Г. Грамматика французского языка. Теория и практика : учебное пособие / Л. Г. Скорик. — 2-е изд. — Москва : Московский педагогический государственный университет, 2024. — 240 с. — ISBN 978-5-4263-0140-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/145790.html

7. Федоров, В. А. Французский язык для неязыковых специальностей вузов : учебное пособие / В. А. Федоров, Т. В. Гиляровская, О. В. Лебедева ; под редакцией В. А. Федорова. — 2-е изд. — Воронеж : Воронежский государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2021. — 144 с. — ISBN 978-5-7731-0930-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/111492.html

8. Чесноков, Г. А. Архитектура. Градостроительство. Реставрация. Дизайн : учебный русско-украинско-англо-немецко-французский терминологический словарь-справочник / Г. А. Чесноков, Н. Н. Лапынина, Л. В. Ковалева ; составители Г. А. Чесноков [и др.] ; под редакцией Г. А. Чесноков, Н. Н. Лапынина. — Воронеж : Воронежский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2013. — 304 с. — ISBN 978-5-89040-475-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/22649.html

9. Шарапова, Т. Н. Французский язык = Le français : учебное пособие / Т. Н. Шарапова, С. Е. Груенко. — Омск : Омский государственный технический университет, 2020. — 112 с. — ISBN 978-5-8149-2972-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/115457.html

6.2. Электронные учебные издания и электронные образовательные ресурсы

Э1	Электронный словарь [Электронный ресурс]	https://www.thesaurus.com/

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

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

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

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-224	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
Ч-225	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
Ч-226	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
Ч-227	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)

Ч-228	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)

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

Дисциплина «Иностранный язык» предусматривает посещение практических занятий, а также самостоятельную работу при подготовке к занятиям и экзамену. Самостоятельная работа включает чтение и анализ дополнительной литературы, выполнение письменных заданий и выполнение заданий для самостоятельной работы. Материалы для подготовки к практическим занятиям находятся в открытом доступе в сети Интернет (список электронных ресурсов приводится в списке рекомендуемой литературы). При подготовке к практическим занятиям следует ориентироваться не только на проверку знаний, полученных в ходе лекций и самостоятельной подготовки, но и на развитие креативности, умение логически мыслить и применять полученные теоретические знания на практике.

Обучение говорению предполагает ознакомление с речевым этикетом, разговорными клише, а также с некоторыми разговорными фразами профессионального общения (высказывание своего мнения, описательные конструкции, выражение сравнения и контраста и т. д.) Тренировка в говорении должна, по возможности, базироваться на предварительном аудировании. Аудирование способствует процессу психологического «перехода» из сферы родного языка в сферу иностранного и подсказывает ключевые слова для говорения.

Самостоятельной работе в данной программе отводится 25 часов. За это время студенты должны подготовиться к устным вопросам по пройденной дисциплине. Самостоятельная работа предполагает, в отличие от аудиторной, большую свободу студента — как в плане выбора тематики, так и в графике рабочего времени. При этом самостоятельная работа требует большей ответственности и самоорганизации.

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

05.03.2026 г.

Физическая культура и спорт

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра физического воспитания**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 8

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**5 (3.1)**		Итого	
Недель	17 1/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	4	4	4	4
Практические	60	60	60	60
Итого ауд.	64	64	64	64
Контактная работа	64	64	64	64
Сам. работа	8	8	8	8
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):
И.о. зав. кафедрой, Бавыкин Евгений Александрович _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Бавыкин Евгений Александрович

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Цели дисциплины:
1.2	- формирование компетенций физической культуры личности
1.3	- формирование установки на направленное использование разнообразных средств физической культуры и спорта для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей жизни и профессиональной деятельности.
1.4	Задачи дисциплины:
1.5	- понимание социальной значимости физической культуры и её роли в развитии личности и подготовке к профессиональной деятельности;
1.6	- знание биологических, психолого-педагогических и практических основ физической культуры и здорового образа жизни;
1.7	- овладение основными умениями и навыками на занятиях физическими упражнениями;
1.8	- ознакомление со средствами повышения двигательных и функциональных возможностей и профессионально-прикладной физической подготовленности к будущей профессии и быту.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Курс основан на базовой подготовке выпускников средних школ
2.1.2	Ритмическая гимнастика
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Безопасность жизнедеятельности

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-7: Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать: социально-биологические основы физической культуры, основы здорового образа жизни студента, роль физической культуры в обеспечении здоровья. Знать основы методики самостоятельных занятий физическими упражнениями.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять на практике двигательные умения и навыки; применять средства физической культуры, обеспечивающие устойчивость к умственной и физической работоспособности; применять методы и средства здорового образа жизни для сохранения здоровья и обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.
ИД-3.УК-7: Владеет: навыками поддержания должного уровня физической подготовленности и укрепления индивидуального здоровья для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть: средствами и методами развития основных физических качеств, для поддержания должного уровня физической подготовленности; методами формирования профессионально-значимых физических и психофизиологических качеств.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Теоретический раздел:		

1.1	Социально-биологические основы физической культуры. Функциональные системы организма. Физиологические механизмы совершенствования систем организма под воздействием тренировки. Самоконтроль занимающихся физическими упражнениями. ППФП. Цели, задачи, особенности ППФП по избранному направлению подготовки или специализации. /Лек/ Темы для студентов, освобожденных от практических занятий: Оздоровительно-реабилитационная физическая культура. Режим труда и отдыха, питания при заболевании (по своему заболеванию) /Лек/	5	2
1.2	Социально-биологические основы физической культуры. Функциональные системы организма. Физиологические механизмы совершенствования систем организма под воздействием тренировки. Самоконтроль занимающихся физическими упражнениями. ППФП. Цели, задачи, особенности ППФП по избранному направлению подготовки или специализации. /Лек/ Темы для студентов, освобожденных от практических занятий: Оздоровительно-реабилитационная физическая культура. Режим труда и отдыха, питания при заболевании (по своему заболеванию) /Лек/	5	2
	Раздел 2. Практический раздел. Методико-практические занятия. Учебно-тренировочные занятия.		
2.1	Методико-практические занятия: Методика оценки и коррекции осанки и телосложения /Пр/	5	2
2.2	Методико-практические занятия: Методы релаксации организма (массаж, дыхательная гимнастика). /Пр/	5	2
2.3	Учебно-тренировочные занятия: Ритмическая гимнастика: -комплекс на основные группы мышц; -комплекс на растягивание; -комплекс с гантелями; -комплекс пилатеса. /Пр/	5	8
2.4	Методико-практические занятия: Техника безопасности при занятиях атлетической гимнастикой. Правила «страховки». /Пр/	5	2
2.5	Учебно-тренировочные занятия: Атлетическая гимнастика -тренажеры; -пауэрлифтинг; Гиревой спорт. /Пр/	5	6
2.6	Методико-практические занятия: История волейбола. Правила игры. Судейство. Инструкторская практика. /Пр/	5	2
2.7	Учебно-тренировочные занятия: Спортивные игры. Волейбол: Учебно-тренировочные игры. /Пр/	5	10
2.8	Методико-практические занятия: История баскетбола. Правила игры. Судейство. Инструкторская практика /Пр/	5	2
2.9	Учебно-тренировочные занятия: Спортивные игры. Баскетбол: Учебно-тренировочные игры. /Пр/	5	10
2.10	Методико-практические занятия: История бадминтона. Правила игры. Судейство. Инструкторская практика. /Пр/	5	2

2.11	Учебно-тренировочные занятия: Спортивные игры. Бадминтон: Учебно-тренировочные игры. /Пр/	5	10
2.12	Учебно-тренировочные занятия: Спортивные игры. Настольный теннис: Учебно-тренировочные игры. Судейство. /Пр/	5	2
2.13	Учебно-тренировочные занятия: Спортивные игры. Дартс: - ведение счета. -различные виды игр /Пр/	5	2
	Раздел 3. самостоятельные занятия		
3.1	Оценка функциональной подготовленности организма /Ср/	5	8

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

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

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Лопатин, Н. А., Шульгин, А. И., Лопатин, Н. А., Шульгин, А. И.	Физическая культура и спорт: учебно-методическое пособие для обучающихся по укрупненным группам направлений: 43.00.00 «сервис и туризм», 48.00.00 «гуманитарные науки», 50.00.00 «искусство и культура», 51.00.00 «культуроведение и социокультурные проекты», 52.00.00 «сценические искусства и литературное творчество», 53.00.00 «музыкальное искусство», 54.00.00 «изобразительное и прикладные виды искусств», квалификация (степень) выпускника «бакалавр»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2019	http://www.iprbookshop.ru/95578.html
Л.1.2		Физическая культура студента: учебное пособие	М.: Гардарики, 2003	
Л.1.3	Бароненко В.А., Рапопорт Л.А.	Здоровье и физическая культура студента: к изучению дисциплины	М.: Альфа-М, 2003	
Л.1.4	Пшеничников, А. Ф.	Физическая культура студента. (Методико-практические занятия): учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2012	https://www.iprbookshop.ru/19345.html
Л.1.5	Шулятьев, В. М., Побыванец, В. С.	Физическая культура студента: учебное пособие	Москва: Российский университет дружбы народов, 2012	https://www.iprbookshop.ru/22227.html
Л.1.6	Жданов, С. И.	Здоровье и физическая культура студента в профессиональном образовании: методические рекомендации	Орск: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, Орский гуманитарно-технологический институт (филиал) Оренбургского государственного университета, 2011	https://www.iprbookshop.ru/50093.html

1. Бароненко, В. А. Здоровье и физическая культура студента [Текст] : к изучению дисциплины / В. А. Бароненко, Л. А. Рапопорт. - М. : Альфа-М, 2003. - 352 с.

2. Быченков, С. В. Физическая культура : учебник / С. В. Быченков, О. В. Везеницын. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2025. — 271 с. — ISBN 978-5-4497-4249-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/142107.html

3. Каткова, А. М. Физическая культура и спорт : учебное наглядное пособие / А. М. Каткова, А. И. Храмцова. — 2-е изд. — Москва : Московский педагогический государственный университет, 2024. — 64 с. — ISBN 978-5-4263-0617-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/145712.html

4. Красильников, А. Н. Физическая культура и спорт - средство укрепления здоровья студентов : учебное пособие / А. Н. Красильников, Е. Г. Кожевникова. — Самара : Самарский государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2019. — 53 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/111441.html

5. Лифанов, А. Д. Физическая культура и спорт как основа здорового образа жизни студента : учебно-методическое пособие / А. Д. Лифанов, Г. Д. Гейко, А. Г. Хайруллин. — Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2019. — 152 с. — ISBN 978-5-7882-2606-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/100657.html

6. Лопатин, Н. А. Физическая культура и спорт : учебно-методическое пособие для обучающихся по укрупненным группам направлений: 43.00.00 «Сервис и туризм», 48.00.00 «Гуманитарные науки», 50.00.00 «Искусство и культура», 51.00.00 «Культуроведение и социокультурные проекты», 52.00.00 «Сценические искусства и литературное творчество», 53.00.00 «Музыкальное искусство», 54.00.00 «Изобразительное и прикладные виды искусств», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / Н. А. Лопатин, А. И. Шульгин ; составители Н. А. Лопатин, А. И. Шульгин. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2019. — 99 с. — ISBN 978-5-8154-0493-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/95578.html

7. Татарова, С. Ю. Физическая культура как один из аспектов составляющих здоровый образ жизни студентов : учебное пособие / С. Ю. Татарова, В. Б. Татаров. — 2-е изд. — Москва : Научный консультант, 2024. — 211 с. — ISBN 978-5-9909615-6-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/140429.html

8. Ткач, И. М. Физическая культура: направления и формы оздоровления организма : учебное пособие / И. М. Ткач, Е. В. Матухно. — Комсомольск-на-Амуре : Комсомольский-на-Амуре государственный университет, 2024. — 69 с. — ISBN 978-5-7765-1570-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/140672.html

9. Физическая культура : учебное пособие / И. Ф. Калинина, А. А. Смирнов, А. М. Соколов [и др.]. — Москва : Научный консультант, 2022. — 474 с. — ISBN 978-5-907477-56-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/146708.html

10. Физическая культура и спорт : учебное пособие / П. Б. Джалилов, Е. А. Ананичев, О. А. Логинов [и др.]. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2023. — 60 с. — ISBN 978-5-7937-2337-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/140193.html

11. Физическая культура и спорт. Здоровый образ жизни. Воспитание молодежи : учебное пособие по дисциплине «Физическая культура и спорт» для всех направлений подготовки и специальностей / СПГХПА; кафедра физического воспитания ; сост.: Т. М. Пикар [и др.]. - СПБ. : СПГХПА, 2021. - 236 с., 1 эл. опт. диск (CD-ROM) : ил. + 1 on-line. - Библиогр.: с. 230-233.

12. Физическая культура студента [Текст] : учебное пособие. - М. : Гардарики, 2003. - 447 с.

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

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

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

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-400	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Стеллаж для инвентаря, шведские стенки, стойки и сетка для волейбола, щиты для баскетбола, гимнастические скамейки. Волейбольные мячи, баскетбольные мячи, медицинские мячи, ракетки и воланы для бадминтона, гимнастические коврики, скакалки, ракетки и мячи для настольного тенниса, мишени и дротики для дартса

Ч-401	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Ковровое покрытие, зеркала, стол, встроенные шкафы для инвентаря, видеопроектор с комплектом CD-дисков, стереосистема, шведские стенки, беговая дорожка, велотренажер, электронные весы, гимнастическая скамейка, гимнастические коврики, гантели, резиновые эспандеры, кольца для пилатеса, обручи, скакалки, гимнастический диск, гимнастические палки
Ч-403	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Зеркала, шведская стенка, тренажеры, стойка для измерения роста, спортивный инвентарь: гантели, гири, эспандеры, штанги, диски.

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

Учебные занятия по физической культуре и спорту проводятся в пятом семестре обучения.
Содержание теоретического раздела раскрывается в форме лекций, для студентов, освобожденных от практических занятий, в форме контрольной работы.
Практический раздел дисциплины представлен методико-практическими занятиями и практическими занятиями по ритмической и атлетической гимнастике, спортивным играм (волейбол, баскетбол, бадминтон, настольный теннис, дартс).
Студенты знакомятся с историей вида спорта, правилами судейства и инструкторской практикой.
Раздел1. «Ритмическая гимнастика»
В основе планирования учебного материала лежат общие педагогические принципы системы физического воспитания – постепенность, последовательность, систематичность, доступность, индивидуализация используемого арсенала средств, форм и методов проведения занятий. Комплексы на основные группы мышц и с предметами.
Раздел 2. Атлетическая гимнастика
Необходимым условием занятий атлетической гимнастикой являются знания по технике безопасности и предупреждение травматизма.
В начале учебного года преподаватель должен провести предварительный инструктаж и обучить правильной технике выполнения упражнений, указывая на распространенные ошибки при выполнении каждого упражнения.
В начале каждого учебного года необходимо проводить тест на физическую нагрузку: определение частоты сердечных сокращений до и после выполнения физических упражнений, а также уровень артериального давления до и после занятия.
Пауэрлифтинг.
Гиревой спорт.
Совершенствовать технику данных упражнений, приближая ее к индивидуальным особенностям. Развивать максимальную силу.
Раздел 3. Спортивные игры
В разделе «Спортивные игры» студенты знакомятся с историей развития вида спорта, судейством и инструкторской практикой.

Волейбол
История игры в волейбол, правила игры и судейства.
Основные технические и тактические приемы:
- игра в нападении (роль связующего, нападающего, тактика подающего),
- игра в защите (блокирование нападающего удара, роль либеро).

Баскетбол.
История игры в баскетбол, правила игры и судейства.
Основные технические и тактические приемы:
- игра в нападении (быстрый прорыв в парах, взаимодействие нападающих, финты, заслоны),
- игра в защите (держание игрока без мяча и игрока, ведущего мяч, выбивание и вырывание мяча, зонная защита).

Бадминтон.
История игры в бадминтон, правила игры и судейства.
Основные технические и тактические приемы одиночной, парной и смешанных игр.

Настольный теннис.
Основные технические и тактические приемы.

Дартс.
-различные виды игры в дартс.
- основная стойка игрока; выполнение бросков, ведение счета.

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

05.03.2026 г.

Основы Российской государственности

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра общественных дисциплин и истории искусств**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72 Виды контроля в семестрах:

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 18

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**1 (1.1)**		Итого	
Недель	15 1/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	18	18	18	18
Практические	36	36	36	36
Итого ауд.	54	54	54	54
Контактная работа	54	54	54	54
Сам. работа	18	18	18	18
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):
доцент, доцент, Боднарчук Дмитрий Владимирович _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Панфилов Никита Владимирович

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Целью преподавания дисциплины «Основы российской государственности» является формирование у обучающихся системы знаний, навыков и компетенций, а также ценностей, правил и норм поведения, связанных с осознанием принадлежности к российскому обществу, развитием чувства патриотизма и гражданственности, формированием духовно-нравственного и культурного фундамента развитой и цельной личности, осознающей особенности исторического пути российского государства, самобытность его политической организации и сопряжение индивидуального достоинства и успеха с общественным прогрессом и политической стабильностью своей Родины. Структурно цель преподавания дисциплины «Основы российской государственности» состоит из следующих задач:
1.2	-представить историю России в её непрерывном цивилизационном измерении, отразить её наиболее значимые особенности, принципы и актуальные ориентиры;
1.3	-раскрыть ценностно-поведенческое содержание чувства гражданственности и патриотизма, неотделимого от развитого критического мышления, свободного развития личности и способности независимого суждения об актуальном политико-культурном контексте;
1.4	-рассмотреть фундаментальные достижения, изобретения, открытия и свершения, связанные с развитием русской земли и российской цивилизации, представить их в актуальной и значимой перспективе, воспитывающей в гражданине гордость и сопричастность своей культуре и своему народу;
1.5	-представить ключевые смыслы, этические и мировоззренческие доктрины, сложившиеся внутри российской цивилизации и отражающие её многонациональный, многоконфессиональный и солидарный (общинный) характер;
1.6	-рассмотреть особенности современной политической организации российского общества, каузальную природу и специфику его актуальной трансформации, ценностное обеспечение традиционных институциональных решений и особую поливариантность взаимоотношений российского государства и общества в федеративном измерении;
1.7	-исследовать наиболее вероятные внешние и внутренние вызовы, стоящие перед лицом российской цивилизации и её государственностью в настоящий момент, обозначить ключевые сценарии её перспективного развития;
1.8	-обозначить фундаментальные ценностные принципы (константы) российской цивилизации (единство многообразия, сила и ответственность, согласие и сотрудничество, любовь и доверие, созидание и развитие), а также связанные между собой ценностные ориентиры российского цивилизационного развития.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	История России
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	История России
2.2.2	Основы русскоязычной коммуникации в профессиональной сфере
2.2.3	Учебная практика, музейная

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-5: Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать фундаментальные достижения, изобретения, открытия и свершения, связанные с развитием русской земли и российской цивилизации, представлять их в актуальной и значимой перспективе;
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь адекватно воспринимать актуальные социальные и культурные различия, уважительно и бережно относиться к историческому наследию и культурным традициям; проявлять в своём поведении уважительное отношение к историческому наследию и социокультурным традициям различных социальных групп, опирающееся на знание этапов исторического развития России в контексте мировой истории и культурных традиций мира;

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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть способностью находить и использовать необходимую для саморазвития и взаимодействия с другими людьми информацию о культурных особенностях и традициях различных социальных групп современного российского общества.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Раздел 1. «Что такое Россия?»		
1.1	Лекция 1. Россия: цифры и факты. /Лек/	1	2
1.2	Лекция 2. Россия: испытания и герои. /Лек/	1	2
1.3	Семинар 1. Россия: географические факторы и природные богатства. /Пр/	1	2
1.4	Семинар 2. Многообразие российских регионов. /Пр/	1	2
1.5	Семинар 3. Испытания и победы России. /Пр/	1	2
	Раздел 2. Раздел 2. «Российское государство-цивилизация».		
2.1	Лекция 1. Цивилизационный подход: возможности и ограничения. /Лек/	1	2
2.2	Лекция 2.Философское осмысление России как цивилизации. /Лек/	1	2
2.3	Семинар 1. Применимость и альтернативы цивилизационного подхода. /Пр/	1	2
2.4	Семинар 2. Российская цивилизация в исторической динамике. /Пр/	1	2
2.5	Семинар 3. Российская цивилизация в академическом дискурсе. /Пр/	1	2
	Раздел 3. Раздел 3. «Российское мировоззрение и ценности российской цивилизации»		
3.1	Лекция 1. Мировоззрение и идентичность. /Лек/	1	2
3.2	Лекция 2. Мировоззренческие принципы (константы) российской цивилизации /Лек/	1	2
3.3	Семинар 1. Ценностные вызовы современной политики. /Пр/	1	2
3.4	Семинар 2. Концепт мировоззрения в социальных науках. /Пр/	1	2
3.5	Семинар 3. Системная модель мировоззрения. /Пр/	1	2
3.6	Семинар 4.Ценности российской цивилизации. /Пр/	1	2
	Раздел 4. Раздел 4. «Политическое устройство России».		
4.1	Лекция 1. Конституционные принципы и разделение властей. /Лек/	1	2
4.2	Лекция 2. Стратегическое планирование: национальные проекты и государственные программы. /Лек/	1	2
4.3	Семинар 1. Власть и легитимность в конституционном преломлении. /Пр/	1	2
4.4	Семинар 2. Уровни и ветви власти. /Пр/	1	2
4.5	Семинар 3. Планирование будущего: национальные проекты и государственные /Пр/	1	2
4.6	Семинар 4. Гражданское участие и гражданское общество в современной России. /Пр/	1	2
	Раздел 5. Раздел 5. Вызовы будущего и развитие страны.		
5.1	Лекция 1. Актуальные вызовы и проблемы развития России. /Лек/	1	2
5.2	Семинар 1. Россия и глобальные вызовы. /Пр/	1	2
5.3	Семинар 2. Внутренние вызовы общественного развития. /Пр/	1	2
5.4	Семинар 3. Образы будущего России. /Пр/	1	2
5.5	Семинар 4. Ориентиры стратегического развития России. /Пр/	1	2
5.6	Самостоятельная работа. Подготовка к семинарам, написание докладов. /Ср/	1	18

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	Телегина Е. А., Алпатьева Н. В.	Сборник заданий по дисциплине "Русский язык и культура речи": учебно-методическое пособие для всех направлений подготовки, реализуемых в СПГХПА им. А. Л. Штиглица: учебно-методический комплекс	СПБ.: СПГХПА, 2019	
Л.1.2	Введенская Л. А., Павлова Л. Г., Кашаева Е. Ю.	Русский язык и культура речи: экзаменационные ответы: к изучению дисциплины	Ростов н/Д: Феникс, 2010	
Л.1.3	Язовицкий Е. В.	Говорите правильно: Эстетика речи: Книга для учащихся	Л.: Просвещение, 1969	
Л.1.4	Васильева, М. Г.	История мировой литературы и искусства: учебное пособие	Омск: Сибирский государственный университет физической культуры и спорта, 2013	http://www.iprbookshop.ru/65052.html
Л.1.5	Черняк В. Д.	Русский язык и культура речи: учебник	М.: Высшая школа, 2008	
Л.1.6	Голуб И. Б.	Русский язык и культура речи: учебное пособие	М.: Логос, 2007	
Л.1.7	Чекушкина, Е. Н.	Основы российской государственности: учебно-методическое пособие	Саранск: Средне-Волжский институт (филиал) ВГУЮ (РПА Минюста России), 2024	https://www.iprbookshop.ru/138687.html
Л.1.8	Ермоленко, Г. А., Кожевников, С. Б.	Основы российской государственности: практикум	Москва: Московский педагогический государственный университет, 2023	https://www.iprbookshop.ru/139180.html

1. Ермоленко, Г. А. Основы российской государственности : практикум / Г. А. Ермоленко, С. Б. Кожевников. — Москва : Московский педагогический государственный университет, 2023. — 150 с. — ISBN 978-5-4263-1266-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/139180.html

2. История политических и правовых учений : учебник / Р. Б. Гандолоев, И. А. Гончаров, М. О. Долгий [и др.] ; под редакцией Р. С. Мулукаева [и др.]. — 5-е изд. — Москва : ЮНИТИ-ДАНА, 2022. — 392 с. — ISBN 978-5-238-03542-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/123380.html

3. Конституции от Ленина до Путина : сборник главных законов РСФСР, СССР, Российской Федерации. - М. : Эксмо, 2023. - 135, [1] с. - (Актуальное законодательство)

4. Конституция Российской Федерации : в новейшей действующей редакции. - М. : Эксмо, 2024. - 92, [3] с.

5. Конституция Российской Федерации и Федеральный закон "О выборах Президента Российской Федерации" в редакции от 14.11.2023 № 530-ФЗ : флаг, герб, гимн. - М. : АСТ, 2024. - 205, [3] с.

6. Методология исследования политических идеологий : учебное пособие / М. С. Константинов, С. П. Поцелуев, Т. А. Подшибякина, И. Д. Коротец ; под редакцией М. С. Константинова. — Ростов-на-Дону, Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2022. — 155 с. — ISBN 978-5-9275-3868-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/125706.html

7. Основы российской государственности : учебное пособие / Г. А. Быковская, Р. В. Савенков, Д. А. Баранов [и др.]. — Воронеж : Воронежский государственный университет инженерных технологий, 2024. — 100 с. — ISBN 978-5-00032-723-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/147476.html

8. Основы российской государственности : учебное пособие / ГАУГН ; сост.: А. Д. Харичев [и др.]. - Москва : РАНХиГС, 2024. - 448 с. - (Библиотека ДНК России). + онлайн.

9. Основы российской государственности : учебное пособие / Е. М. Боровой, А. В. Коновалов, С. П. Кушнаренко [и др.]. — Новосибирск : Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2024. — 134 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/149530.html

10. Пашенцев, Д. А. История государства и права России : курс лекций / Д. А. Пашенцев. — Москва : Эксмо, 2010. — 467 с. — ISBN 978-5-699-36205-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/31684.html

11. Чекушкина, Е. Н. Основы российской государственности : учебно-методическое пособие / Е. Н. Чекушкина. — Саранск : Средне-Волжский институт (филиал) ВГУЮ (РПА Минюста России), 2024. — 102 с. — ISBN 978-5-6050658-4-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/138687.html

12. Черненкова, И. И. Основы российской государственности. Ч.1 / И. И. Черненкова. — Брянск : Брянский государственный аграрный университет, 2024. — 82 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/147643.html

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

6.3.1.1	Лаборатория Касперского
6.3.1.2	Microsoft Office

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru
6.3.2.2	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL:http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108
6.3.2.3	Справочно-информационный портал «Русский язык» [Электронный ресурс]. URL: http://www.gramota.ru/

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-420	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
С-317	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
Кинозал	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Учебная мебель (стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)

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

На лекциях излагается основное содержание курса, иллюстрируемое конкретными примерами. Каждая лекция предполагает знакомство с новыми понятиями и терминами. Лекции сопровождаются демонстрацией визуального ряда с помощью мультимедийной техники. На практических занятиях (семинарах) разъясняются теоретические положения курса, обучающиеся работают с конкретными материалами и ситуациями. Используются активные и интерактивные формы обучения; дискуссия, поиск вариантов решения проблемных ситуаций. Самостоятельная работа обучающегося для закрепления знаний происходит путем самостоятельной проработки учебно-методических материалов по дисциплине. Включает также подготовку докладов по изученным темам. Самостоятельная работа выполняется индивидуально, может проводиться при участии преподавателя, способствует закреплению навыков анализа и систематизации информации.
Примерные темы рефератов (могут редактироваться и дополняться в ходе образовательного процесса):
1)Россия как государство-цивилизация: основные признаки;
2)Различия национального государства и государства цивилизации;
3)Развитие России в будущем: вызовы современного мира и ресурсы для ответов на них;
4)Ценностные вызовы развитию российского общества на современном этапе;
5)Развитие мира в будущем: содружество цивилизаций или соперничество «всех против всех»?;
6)Место российской цивилизации среди прочих цивилизаций в современном мире;
7)Традиционные ценности и патриотизм как объекты внутренней политики в Российской Федерации;
8)Ценности в современном мире: основание для взаимопонимания или повод к конфликтам?;
9)Искусство как проявление цивилизационных особенностей государства-цивилизации;
10)Взаимосвязанность современного мира: цивилизации в условиях глобализации.

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

05.03.2026 г.

Безопасность жизнедеятельности

рабочая программа дисциплины (модуля)

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

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 40

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**5 (3.1)**		Итого	
Недель	17 1/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	16	16	16	16
Итого ауд.	32	32	32	32
Контактная работа	32	32	32	32
Сам. работа	40	40	40	40
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):
старший преподаватель, Требушков Владимир Иванович _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Балаева Светлана Владимировна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	формирование профессиональной культуры безопасности, под которой понимается готовность и способность личности использовать приобретенную совокупность знаний, умений и навыков для обеспечения безопасности в сфере профессиональной деятельности

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Учебная практика, учебно-ознакомительная
2.1.2	Учебная практика, музейная
2.1.3	Основы русскоязычной коммуникации в профессиональной сфере
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Производственная практика, преддипломная
2.2.2	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

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

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-2: Знать: виды ресурсов и ограничений для решения профессиональных задач; основные методы оценки разных способов решения задач; действующее законодательство и правовые нормы, регулирующие профессиональную деятельность;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать общие понятия, определения и терминологию дисциплины «Безопасность жизнедеятельности»
ИД-2.УК-2: Уметь: проводить анализ поставленной цели и формулировать содержание проектных задач, анализировать альтернативные варианты для достижения намеченных результатов; использовать нормативно-правовую документацию в сфере профессиональной деятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь работать с документами, в частности, с нормативно-правовыми актами, регулирующими сферу безопасности жизнедеятельности на территории РФ
ИД-3.УК-2: Владеть: навыками разработки целей и задач проекта; методами оценки потребности в ресурсах, продолжительности и стоимости проекта с учетом требований нормативно-правовой документации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть экономическими основами поддержания безопасности 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

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать правила оказания доврачебной помощи пострадавшим в ЧС мирного и военного времени
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь определять последовательность действий в различных чрезвычайных ситуациях
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть алгоритмами действия населения при угрозе возникновения (или при непосредственном возникновении) чрезвычайных ситуаций природного, техногенного и социального характера

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)			
Код занятия	**Наименование разделов и тем /вид занятия/**	**Семестр**	**Часов**
	Раздел 1. Раздел 1. Теоретические и практические основы безопасность жизнедеятельности		
1.1	Тема 1. Теоретические основы безопасности жизнедеятельности. Учение о безопасности. /Лек/	5	1
1.2	Тема 1. Теоретические основы безопасности жизнедеятельности. Учение о безопасности. /Ср/	5	3
1.3	Тема 2. Правовое регулирование и органы обеспечения безопасности жизнедеятельности /Лек/	5	1
1.4	Тема 2. Правовое регулирование и органы обеспечения безопасности жизнедеятельности /Пр/	5	1
1.5	Тема 2. Правовое регулирование и органы обеспечения безопасности жизнедеятельности /Ср/	5	3
1.6	Тема 3. Чрезвычайные ситуации природного характера и защита от них /Лек/	5	1
1.7	Тема 3. Чрезвычайные ситуации природного характера и защита от них /Пр/	5	1
1.8	Тема 3. Чрезвычайные ситуации природного характера и защита от них /Ср/	5	2
1.9	Тема 4. Чрезвычайные ситуации техногенного характера и защита от них /Лек/	5	1
1.10	Тема 4. Чрезвычайные ситуации техногенного характера и защита от них /Пр/	5	1
1.11	Тема 4. Чрезвычайные ситуации техногенного характера и защита от них /Ср/	5	2
1.12	Тема 5. Чрезвычайные ситуации социального характера и защита от них /Лек/	5	1
1.13	Тема 5. Чрезвычайные ситуации социального характера и защита от них /Пр/	5	1
1.14	Тема 5. Чрезвычайные ситуации социального характера и защита от них /Ср/	5	2
1.15	Тема 6. Противонаркотическая деятельность /Лек/	5	1
1.16	Тема 6. Противонаркотическая деятельность /Пр/	5	1
1.17	Тема 6. Противонаркотическая деятельность /Ср/	5	2
1.18	Тема 7. Борьба с терроризмом /Лек/	5	1
1.19	Тема 7. Борьба с терроризмом /Пр/	5	1
1.20	Тема 7. Борьба с терроризмом /Ср/	5	2
1.21	Тема 8. Борьба с коррупцией /Лек/	5	1
1.22	Тема 8. Борьба с коррупцией /Пр/	5	1
1.23	Тема 8. Борьба с коррупцией /Ср/	5	2
1.24	Тема 9. Гражданская оборона и защита человека в чрезвычайных ситуациях мирного и военного времени /Лек/	5	1
1.25	Тема 9. Гражданская оборона и защита человека в чрезвычайных ситуациях мирного и военного времени /Пр/	5	1
1.26	Тема 9. Гражданская оборона и защита человека в чрезвычайных ситуациях мирного и военного времени /Ср/	5	4
1.27	Тема 10. Психологические последствия чрезвычайных ситуаций /Лек/	5	1
1.28	Тема 10. Психологические последствия чрезвычайных ситуаций /Пр/	5	1
1.29	Тема 10. Психологические последствия чрезвычайных ситуаций /Ср/	5	4
1.30	Тема 11. Основные направления безопасности жизнедеятельности /Лек/	5	1
1.31	Тема 11. Основные направления безопасности жизнедеятельности /Пр/	5	1
1.32	Тема 11. Основные направления безопасности жизнедеятельности /Ср/	5	4
	Раздел 2. Раздел 2. Первая помощь, профилактика заболеваний. Основные правила оказания первой помощи в ЧС		
2.1	Основы учения о здоровье и о болезни. Первая помощь, ее значение, виды и методы; контроль эффективности ее оказания /Лек/	5	1
2.2	Основы учения о здоровье и о болезни. Первая помощь, ее значение, виды и методы; контроль эффективности ее оказания /Пр/	5	1
2.3	Основы учения о здоровье и о болезни. Первая помощь, ее значение, виды и методы; контроль эффективности ее оказания /Ср/	5	3
2.4	Инфекционные болезни, их профилактика и противоэпидемические меры в очаге инфекции. Внутренние болезни, их профилактика и методы оказания первой помощи при заболеваниях. /Лек/	5	1

2.5	Инфекционные болезни, их профилактика и противоэпидемические меры в очаге инфекции. Внутренние болезни, их профилактика и методы оказания первой помощи при заболеваниях. /Пр/	5	1
2.6	Инфекционные болезни, их профилактика и противоэпидемические меры в очаге инфекции. Внутренние болезни, их профилактика и методы оказания первой помощи при заболеваниях. /Ср/	5	3
2.7	Первая помощь при травмах, профилактика детского и подросткового травматизма /Лек/	5	1
2.8	Первая помощь при травмах, профилактика детского и подросткового травматизма /Пр/	5	2
2.9	Первая помощь при травмах, профилактика детского и подросткового травматизма /Ср/	5	2
2.10	Первая помощь пострадавшим при ЧС /Лек/	5	2
2.11	Первая помощь пострадавшим при ЧС /Пр/	5	2
2.12	Первая помощь пострадавшим при ЧС /Ср/	5	2

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

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

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Зазулинский В. Д.	Безопасность жизнедеятельности в чрезвычайных ситуациях.: учебное пособие	М.: Экзамен, 2006	
Л.1.2	Ветошкин, А. Г.	Безопасность жизнедеятельности: учебное пособие	Москва, Вологда: Инфра-Инженерия, 2022	https://www.iprbookshop.ru/124002.html
Л.1.3	Симакова, Н. Н., Власова, Л. П., Колбасенко, Т. В.	Безопасность жизнедеятельности: практикум	Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2022	https://www.iprbookshop.ru/125261.html
Л.1.4	Потоцкий, Е. П.	Безопасность жизнедеятельности: учебное пособие	Москва: Издательский Дом МИСиС, 2021	https://www.iprbookshop.ru/129539.html
Л.1.5	Бортновский, В. Н., Отрощенко, И. М.	Безопасность жизнедеятельности человека: учебник	Минск: Вышэйшая школа, 2022	https://www.iprbookshop.ru/129930.html
Л.1.6	Гребенкин, С. М., Майнингер, В. А., Тетерев, Н. А.	Безопасность жизнедеятельности: практикум для студентов укрупненной группы «прикладная геология, горное дело, нефтегазовое дело и геодезия»	Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2023	https://www.iprbookshop.ru/131102.html
Л.1.7	Гребенкин, С. М., Майнингер, В. А.	Безопасность жизнедеятельности: практикум для спо	Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2023	https://www.iprbookshop.ru/131103.html
Л.1.8	Соколов, А. Т.	Безопасность жизнедеятельности: учебное пособие	Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2024	https://www.iprbookshop.ru/133924.html
Л.1.9	Игнатова, А. Ю., Аносова, Ю. В.	Безопасность жизнедеятельности: учебное пособие для обучающихся всех направлений подготовки	Кемерово: Кузбасский государственный технический университет имени Т.Ф. Горбачева, 2023	https://www.iprbookshop.ru/135095.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.10	Литвинов, Д. О., Литвинова, Н. А., Усольцев, В. И., Усольцев, А. И., Усольцева, В. И.	Безопасность жизнедеятельности: практикум	Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2024	https://www.iprbookshop.ru/138470.html
Л.1.11	Тягунов, Г. В., Волкова, А. А., Шишкунов, В. Г., Барышев, Е. Е., Цепелева, В. С.	Безопасность жизнедеятельности: учебное пособие для спо	Саратов, Екатеринбург: Профобразование, Уральский федеральный университет, 2024	https://www.iprbookshop.ru/139517.html
Л.1.12	Бережнова, Л. В., Гриднева, А. Н.	Безопасность жизнедеятельности. Основы военной подготовки. Оказание первой помощи: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2023	https://www.iprbookshop.ru/140104.html
Л.1.13	Литвинов, Д. О., Литвинова, Н. А., Усольцев, В. И., Усольцев, А. И., Усольцева, В. И.	Безопасность жизнедеятельности: практикум для спо	Саратов, Москва: Профобразование, Ай Пи Ар Медиа, 2024	https://www.iprbookshop.ru/140580.html
Л.1.14	Муравей, Л. А., Кривошеин, Д. А., Черемисина, Е. Н., Шорина, О. С., Эриашвили, Н. Д., Юровицкий, Ю. Г., Маркина, Э. В., Муравья, Л. А.	Безопасность жизнедеятельности: учебное пособие для вузов	Москва: ЮНИТИ-ДАНА, 2023	https://www.iprbookshop.ru/141517.html
Л.1.15	Курбатов, В. А., Рысин, Ю. С., Яблочников, С. Л.	Безопасность жизнедеятельности. Условия труда: учебное пособие	Саратов: Вузовское образование, 2024	https://www.iprbookshop.ru/142069.html
Л.1.16	Пачурин, Г. В., Маслеева, О. В., Трунова, И. Г.	Безопасность жизнедеятельности. Теория и практика: монография	Москва, Вологда: Инфра-Инженерия, 2024	https://www.iprbookshop.ru/143188.html
Л.1.17	Наумова, Т. В., Феоктистова, О. Г., Мерзликин, И. Н.	Безопасность жизнедеятельности. Теория, вопросы и задачи: учебное пособие	Москва, Вологда: Инфра-Инженерия, 2024	https://www.iprbookshop.ru/143189.html
Л.1.18	Сидоров, А. И., Ханжина, О. А.	Безопасность жизнедеятельности. Теория и практика: учебное пособие	Москва, Вологда: Инфра-Инженерия, 2024	https://www.iprbookshop.ru/144520.html
Л.1.19	Вишняков Я. Д.	Безопасность жизнедеятельности. Защита населения и территорий в чрезвычайных ситуациях: учебное пособие	М.: Академия, 2008	
Л.1.20	Мархоцкий, Я. Л.	Безопасность жизнедеятельности человека: учебное пособие	Минск: Вышэйшая школа, 2018	http://www.iprbookshop.ru/90735.html
Л.1.21	Прищепа, И. М., Клюев, В. А., Дударев, А. Н.	Безопасность жизнедеятельности человека: учебное пособие	Минск: Вышэйшая школа, 2020	https://www.iprbookshop.ru/119966.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.22	Хайруллина, Л. Б., Махнёва, А. Н., Филиповская, О. И., Булгакова, Е. В., Старикова, Г. В., Телушкина, Т. Ю., Неупокоева, Т. В.	Безопасность жизнедеятельности: учебное пособие	Тюмень: Тюменский индустриальный университет, 2020	https://www.iprbookshop.ru/115037.html

1. Алексеев, В. С. Безопасность жизнедеятельности : учебное пособие для СПО / В. С. Алексеев, О. И. Жидкова, И. В. Ткаченко. — Саратов : Научная книга, 2019. — 159 c. — ISBN 978-5-9758-1890-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/87073.html

2. Безопасность жизнедеятельности : практикум / Д. О. Литвинов, Н. А. Литвинова, В. И. Усольцев, А. И. Усольцев ; под редакцией В. И. Усольцева. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 83 c. — ISBN 978-5-4497-2885-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/138470.html

3. Безопасность жизнедеятельности : учебное пособие для СПО / Г. В. Тягунов, А. А. Волкова, В. Г. Шишкунов, Е. Е. Барышев ; под редакцией В. С. Цепелева. — 3-е изд. — Саратов, Екатеринбург : Профобразование, Уральский федеральный университет, 2024. — 235 c. — ISBN 978-5-4488-0368-0, 978-5-7996-2790-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/139517.html

4. Безопасность жизнедеятельности [Текст] : учебник / ред. Э. А. Арустамов. - М. : Дашков и К, 2008. - 456 с.

5. Безопасность жизнедеятельности. Организационно-правовые основы охраны труда : учебное пособие / С. Л. Пушенко, С. Г. Демченко, А. В. Нихаева [и др.]. — Ростов-на-Дону : Донской государственный технический университет, 2020. — 95 c. — ISBN 978-5-7890-1783-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/117698.html

6. Гринин, А. С. Безопасность жизнедеятельности [Текст] : учебное пособие / А. С. Грини, В. Н. Новиков. - М. : ФАИР, 2003. - 288 с. : ил.

7. Екимова, И. А. Безопасность жизнедеятельности : учебное пособие / И. А. Екимова. — Томск : Томский государственный университет систем управления и радиоэлектроники, Эль Контент, 2012. — 192 c. — ISBN 978-5-4332-0031-9. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/13876.html

8. Соколов, А. Т. Безопасность жизнедеятельности : учебное пособие / А. Т. Соколов. — 4-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 191 c. — ISBN 978-5-4497-2444-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/133924.html

9. Хамидуллин, Р. Я. Безопасность жизнедеятельности : учебник / Р. Я. Хамидуллин, И. В. Никитин. — Москва : Университет «Синергия», 2020. — 138 c. — ISBN 978-5-4257-0483-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/156709.html

10. Цыганков, Д. А. Безопасность жизнедеятельности : учебное пособие / Д. А. Цыганков. — Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2024. — 99 c. — ISBN 978-5-7782-5146-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/155863.html

6.2. Электронные учебные издания и электронные образовательные ресурсы

Э1	Единое окно доступа к информационным ресурсам [Электронный ресурс]	http://window.edu.ru/
Э2	Агентство МЧС по мониторингу и прогнозированию чрезвычайных ситуаций [Электронный ресурс]	http://www.ampe.ru
Э3	Каталог электронных книг по безопасности жизнедеятельности [Электронный ресурс]	http://www.alleng.ru/edu/saf3.htm
Э4	Официальный сайт Министерства РФ по делам гражданской обороны, чрезвычайным ситуациям и ликвидации последствий стихийных бедствий [Электронный ресурс]	http://www.mchs.gov.ru
Э5	Официальный сайт Агентства "ЭМЕРКОМ" МЧС РОССИИ - Агентство по обеспечению и координации российского участия в международных гуманитарных операциях [Электронный ресурс]	http://www.emercom.ru

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

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru
6.3.2.2	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL:http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение

Кинозал	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
Кинозал	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)

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

Для реализации рабочей программы студенту обеспечен доступ к библиотеке академии и ЭБС.
Лекции по курсу должны позволять в максимально сжатые сроки представить значительный объем упорядоченной информации. Лекционные материалы должны иметь тематическую структуру и выстраиваться по принципам систематичности, последовательности и научности, что даст студентам возможность получить наиболее полное представление о предмете.
В течение курса со студентами проводятся проверочные работы, индивидуальные и групповые консультации по общетеоретическим вопросам, возникающим при подготовке студентов к занятиям.
В начале семестра студенту предлагается ознакомиться с программой курса: озвучивается основной и дополнительный список рекомендованной литературы, включающий учебники, учебные пособия по дисциплине, а также информационно-справочные ресурсы в сети Интернет.

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

05.03.2026 г.

Основы военной подготовки

рабочая программа дисциплины (модуля)

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

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 40

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**7 (4.1)**		Итого	
Недель	17			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	16	16	16	16
Итого ауд.	32	32	32	32
Контактная работа	32	32	32	32
Сам. работа	40	40	40	40
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):
преподаватель, Малеванный Геннадий Юрьевич _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Основной целью освоения дисциплины является получение знаний, умений и навыков, необходимых для становления обучающихся в качестве граждан способных и готовых к выполнению воинского долга и обязанности по защите своей Родины в соответствии с законодательством Российской Федерации.
1.2	Задачами дисциплины «Основы военной подготовки» являются:
1.3	1) формирование у обучающихся понимания главных положений военной доктрины Российской Федерации, а также основ военного строительства и структуры Вооруженных Сил Российской Федерации (ВС РФ);
1.4	2) формирование у обучающихся высокого общественного сознания и воинского долга;
1.5	3) воспитание дисциплинированности, высоких морально-психологических качеств личности гражданина – патриота;
1.6	4) освоение базовых знаний и формирование ключевых навыков военного дела;
1.7	5) раскрытие специфики деятельности различных категорий военнослужащих ВС РФ;
1.8	6) ознакомление с нормативными документами в области обеспечения обороны государства и прохождения военной службы;
1.9	7) формирование строевой подтянутости, уважительного отношения к воинским ритуалам и традициям, военной форме одежды;
1.10	8) изучение и принятие правил воинской вежливости;
1.11	9) овладение знаниями уставных норм и правил поведения военнослужащих

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	История России
2.1.2	Основы Российской государственности
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.2	Модуль "Проектирование"

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

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

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать: основные положения Военной доктрины РФ; правовое положение и порядок прохождения военной службы;; предназначение, задачи и организационно-штатную структуру общевойсковых подразделений; общие сведения о ядерном, химическом и биологическом оружии, средствах его применения; правила поведения и меры профилактики в условиях заражения радиоактивными, отравляющими веществами и бактериальными средствами; основные способы и средства оказания первой медицинской помощи при ранениях и травмах;
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь: давать оценку международным военно-политическим и внутренним событиям и фактам с позиции патриота своего Отечества; применять положения нормативно-правовых актов;осуществлять разборку и сборку автомата (АК-74) и пистолета (ПМ), подготовку к боевому применению ручных гранат; оборудовать позицию для стрельбы из стрелкового оружия; выполнять мероприятия радиационной, химической и биологической защиты; оказывать первую медицинскую помощь при ранениях и травмах;

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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть: навыками работы с нормативно-правовыми документами; навыками применения индивидуальных средств РХБ защиты; строевыми приемами на месте и в движении; навыками стрельбы из стрелкового оружия; навыками применения индивидуальных средств медицинской защиты и подручных средств для оказания первой медицинской помощи при ранениях и травмах;

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Раздел 1. Общевоинские уставы Вооруженных Сил Российской Федерации		
1.1	Тема 1. Общевоинские уставы Вооруженных Сил Российской Федерации, их основные требования и содержание. Структура, требования и основное содержание общевоинских уставов. Права военнослужащих. Общие обязанности военнослужащих. Воинские звания. Единоначалие. Начальники и подчиненные. Старшие и младшие. Приказ и приказание. Порядок отдачи и выполнение приказа. Воинская вежливость и воинская дисциплина военнослужащих. /Лек/	7	1
1.2	Тема 2. Внутренний порядок и суточный наряд. Размещение военнослужащих. Распределение времени и внутренний порядок. Суточный наряд роты, его предназначение, состав. Дневальный, дежурный по роте. Развод суточного наряда. Тема 3. Общие положения Устава гарнизонной и караульной службы. Общие положения Устава гарнизонной и караульной службы. Обязанности разводящего, часового. /Лек/	7	1
1.3	Общевоинские уставы Вооруженных Сил Российской Федерации, их основные требования и содержание /Ср/	7	3
1.4	Внутренний порядок и суточный наряд /Ср/	7	2
1.5	Общие положения Устава гарнизонной и караульной службы /Ср/	7	1
	Раздел 2. Раздел 2. Строевая подготовка		
2.1	Тема 4. Строевые приемы и движение без оружия. Строй и его элементы. Виды строя. Сигналы для управления строем. Команды и порядок их подачи. Обязанности командиров, военнослужащих перед построением и в строю. Строевой расчет. Строевая стойка. Выполнение команд: «Становись», «Равняйсь», «Смирно», «Вольно», «Заправиться». Повороты на месте. Строевой шаг. Движение строевым шагом. Движение строевым шагом в составе подразделения. Повороты в движении. Движение в составе взвода. Управление подразделением в движении. /Лек/	7	2
2.2	Строевые приемы и движение без оружия /Ср/	7	3
	Раздел 3. Раздел 3. Огневая подготовка из стрелкового оружия		
3.1	Тема 5. Основы, приемы и правила стрельбы из стрелкового оружия. Требования безопасности при обращении со стрелковым оружием. Требования безопасности при проведении занятий по огневой подготовке. Приемы и правила стрельбы из стрелкового оружия. /Лек/	7	1
3.2	Тема 6. Назначение, боевые свойства, материальная часть и применение стрелкового оружия, ручных противотанковых гранатометов и ручных гранат. Назначение, состав, боевые свойства и порядок сборки разборки АК-74 и РПК-74. Назначение, состав, боевые свойства и порядок сборки разборки пистолета ПМ. Назначение, состав, боевые свойства РПГ-7. Назначение, боевые свойства и материальная часть ручных гранат. Сборка разборка пистолета ПМ и подготовка его к боевому применению. /Лек/	7	2
3.3	Сборка разборка АК-74, РПК-74 и подготовка их к боевому применению. Снаряжение магазинов и подготовка руч-ных гранат к боевому применению. /Пр/	7	4
3.4	Тема 7. Выполнение упражнений учебных стрельб из стрелкового оружия. Требования безопасности при организации и проведении стрельб из стрелкового оружия. Порядок выполнения упражнения учебных стрельб. Меры безопасности при проведении стрельб и проверка усвоения знаний и мер безопасности при обращении со стрелковым оружием. Выполнение стрельбы из стрелкового оружия. /Пр/	7	2
3.5	Основы, приемы и правила стрельбы из стрелкового оружия /Ср/	7	1

3.6	Назначение, боевые свойства, материальная часть и применение стрелкового оружия, ручных противотанковых гранатометов и ручных гранат /Ср/	7	6
3.7	Выполнение упражнений учебных стрельб из стрелкового ору-жия /Ср/	7	3
	Раздел 4. Раздел 4. Основы тактики общевойсковых подразделений		
4.1	Тема 8. Вооруженные Силы Российской Федерации их состав и задачи. Тактико-технические характеристики (ТТХ) основных образцов вооружения и техники ВС РФ. Вооруженные Силы Российской Федерации их состав и задачи. Назначение, структура мотострелковых и танковых подразделений сухопутных войск, их задачи в бою. Боевое предназначение входящих в них подразделений. Тактико-технические характеристики основных образцов вооружения и техники ВС РФ. Тема 9. Основы общевойскового боя. Сущность современного общевойскового боя, его характеристики и виды. Способы ведения современного общевойскового боя и средства вооруженной борьбы. Тема 10.Основы инженерного обеспечения. Цели и основные задачи инженерного обеспечения частей и подразделений. Назначение, классификация инженерных боеприпасов, инженерных заграждений и их характеристики. Полевые фортификационные сооружения: окоп, траншея, ход сообщения, укрытия, убежища. Тема 11. Организация воинских частей и подразделений, вооружение, боевая техника вероятного противника. Организация, вооружение, боевая техника подразделений мпб и тб армии США. Организация, вооружение, боевая техника подразделений мпб и тб армии Германии. /Лек/	7	1
4.2	Вооруженные Силы Российской Федерации их состав и задачи. Тактико-технические характеристики (ТТХ) основных образцов вооружения и техники ВС РФ. Основы общевойскового боя. Организация воинских ча-стей и подразделений, вооружение, боевая техника вероятного против-ника /Ср/	7	5
	Раздел 5. Раздел 5. Радиационная, химическая и биологическая защита		
5.1	Тема 12. Ядерное, химическое, биологическое, зажигательное оружие. Ядерное оружие. Средства их применения. Поражающие факторы ядерного взрыва и их воздействие на организм человека, вооружение, технику и фортифи-кационные сооружения. Химическое оружие. Отравляющие вещества (ОВ), их назначение, классификация и воздействие на организм человека. Боевые состояния, средства применения, признаки применения ОВ, их стойкость на мест-ности. Биологическое оружие. Основные виды и поражающее действие. Средства применения, внешние признаки применения. Зажигательное оружие. Поражаю-щие действия зажигательного оружия на личный состав, вооружение и военную технику, средства и способы защиты от него. Тема 13. Радиационная, химическая и биологическая защита. Цель, задачи и мероприятия РХБ защиты. Мероприятия специальной обработки: дегазация, дезактивация, дезинфекция, санитарная обработка. Цели и порядок проведения частичной и полной специальной обработки. Технические средства и приборы радиационной, химической и биологической защиты. /Лек/	7	2
5.2	Средства индивидуальной защиты и порядок их использования. Подгонка и техническая проверка средств индивидуальной защиты /Пр/	7	2
5.3	Ядерное, химическое, био-логическое, зажигательное оружие. Радиационная, химическая и биологическая защита /Ср/	7	3
	Раздел 6. Раздел 6. Военная топография		
6.1	Тема 14. Местность как элемент боевой обстановки. Измерения и ориенти-рование на местности без карты, движение по азимутам. Местность как элемент боевой обстановки. Способы ориентирования на местности без карты. Способы измерения расстояний. Движение по азимутам. Тема 15. Топографические карты и их чтение, подготовка к работе. Определение координат объектов и целеуказания по карте. Геометрическая сущность, классификация и назначение топографических карт. Определение географических и прямоугольных координат объектов по карте. Целеуказание по карте. /Лек/	7	1
6.2	Местность как элемент боевой обстановки. Измерения и ориентирование на местности без карты, движение по азимутам. Топографические карты и их чтение, подготовка к работе. Определение координат объектов и целеуказания по карте /Ср/	7	2
	Раздел 7. Раздел 7. Основы медицинского обеспечения		
7.1	Тема 16. Медицинское обеспечение войск (сил), первая медицинская помощь при ранениях, травмах и особых случаях. Медицинское обеспечение – как вид всестороннего обеспечения войск. Обязанности и оснащение должностных лиц медицинской службы тактического звена в бою. /Лек/	7	2

7.2	Общие правила оказания самопомощи и взаимопомощи. Первая помощь при ранениях и травмах. Первая помощь при поражении отравляющими веществами, бактериологическими средствами. Содержание мероприятия доврачебной помощи. /Пр/	7	8
7.3	Медицинское обеспечение войск (сил), первая медицинская помощь при ранениях, травмах и особых случаях /Ср/	7	6
	Раздел 8. Раздел 8. Военно-политическая подготовка		
8.1	Тема 17. Россия в современном мире. Основные направления социально-экономического, политического и военно-технического развития страны. Новые тенденции и особенности развития современных международных отношений. Место и роль России в многополярном мире. Основные направления социально-экономического, политического и военно-технического развития Российской Федерации. Цели, задачи, направления и формы военно-политической работы в подразделении, требования руководящих документов. /Лек/	7	1
8.2	Россия в современном мире. Основные направления социально-экономического, политического и военно-технического развития страны /Ср/	7	1
	Раздел 9. Раздел 9. Правовая подготовка		
9.1	Тема 18. Военная доктрина Российской Федерации. Законодательство Российской Федерации о прохождении военной службы. Основные положения Военной доктрины Российской Федерации. Правовая основа воинской обязанности и военной службы. Понятие военной службы, ее виды и их характеристики. Обязанности граждан по воинскому учету. /Лек/	7	2
9.2	Военная доктрина РФ. Зако-нодательство Российской Федерации о прохождении военной службы /Ср/	7	1
9.3	Подготовка к зачету /Ср/	7	3

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	Бережнова, Л. В., Гриднева, А. Н.	Безопасность жизнедеятельности. Основы военной подготовки. Оказание первой помощи: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2023	https://www.iprbookshop.ru/140104.html
Л.1.2	Коновалова, М. П., Кузнецова, С. В., Черевишник, Н. Н., Ерохина, Н. А., Кузьмин, Д. В., Гасилина, Е. В., Шаркова, Ю. В., Новиков, И. Н., Ярцев, Д. В., Мараков, В. В., Юрченко, А. И.	Физическая культура, спорт и основы военной подготовки студентов: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2024	https://www.iprbookshop.ru/141142.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.3	Кулаков, В. В., Качалов, В. И., Бондаренко, О. С., Кашицин, П. Н., Кравченко, М. С., Кукарцев, А. Д., Маклачков, А. В., Малаханов, А. В., Рыбалкин, А. Н., Свиридов, В. Е., Сифоров, В. В., Шумаков, П. В., Шумов, М. Ю., Кулакова, В. В., Качалова, В. И.	Основы военной подготовки: учебник	Москва: Российский государственный университет правосудия, 2024	https://www.iprbookshop.ru/143471.html

1. Балабанов, В. Ю. Тактика. Радиационная, химическая и биологическая защита : учебное пособие / В. Ю. Балабанов. — Новосибирск : Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2022. — 100 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/138792.html

2. Баранов, А. Р. Военная топография в служебно-боевой деятельности оперативных подразделений [Электронный ресурс]: учебник для курсантов и слушателей военных учебных заведений / А. Р. Баранов, Ю. Г. Маслак, В. И. Ягодинцев. — Москва : Академический проект, 2020. — 159 с. — ISBN 978-5-8291-2944-6. — Режим доступа: https://www.iprbookshop.ru/110047.html

3. Куршев, А. В. Методика развития физических качеств студентов вузов, проходящих военное обучение [Электронный ресурс]: учебное пособие / А. В. Куршев. — Казань : Издательство КНИТУ, 2020. — 96 с. — ISBN 978-5-7882-2958-4. — Режим доступа: https://www.iprbookshop.ru/120997.html

4. Общевоенная подготовка. В 2 частях. Ч.1 [Электронный ресурс]: учебное пособие / А. Г. Борисов, К. В. Анистратенко, Е. Ю. Лубашев [и др.] ; под редакцией А. Г. Борисова. — Ростов-на-Дону, Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2022. — 414 с. — ISBN 978-5-9275-4192-8 (ч.1), 978-5-9275-4191-1. — Режим доступа: https://www.iprbookshop.ru/127091.html

5. Огневая подготовка : учебное пособие / В. В. Белевцев, Д. В. Горденко, Д. Н. Резеньков, Е. В. Кособлик. — 2-е изд. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 132 с. — ISBN 978-5-4497-2567-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/135020.html

6. Основы военной подготовки : учебник / В. В. Кулаков, В. И. Качалов, О. С. Бондаренко [и др.] ; под редакцией В. В. Кулакова, В. И. Качалова. — Москва : Российский государственный университет правосудия, 2024. — 392 с. — ISBN 978-5-00209-138-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/143471.html

7. Рожков, С. Ю. Основы обороны государства и военной службы [Электронный ресурс]: учебное пособие (практикум) / С. Ю. Рожков, Ю. А. Маренчук, О. В. Клименко. — Ставрополь : Северо-Кавказский федеральный университет, 2019. — 114 с. — Режим доступа: https://www.iprbookshop.ru/99442.html

8. Свидерский, О. А. Некоторые вопросы военно-экстремальной медицины : учебное пособие / О. А. Свидерский, В. С. Никонова. — Самара : РЕАВИЗ, 2009. — 156 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/10175.html

9. Сёмин, В. П. Военная история России: внешние и внутренние конфликты : тематический справочник с приложением схем военных действий / В. П. Сёмин, А. П. Дегтярев. — Москва : Академический проект, Альма Матер, 2016. — 504 с. — ISBN 978-5-8291-2532-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/111549.html

10. Христофоров, Е. Н. Основы военной подготовки: общевоинские уставы Вооруженных сил Российской Федерации. Ч.1 : учебное пособие для бакалавров всех направлений подготовки / Е. Н. Христофоров, Н. Е. Сакович. — Брянск : Брянский государственный аграрный университет, 2024. — 68 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/147641.html

11. Чубарев, С. В. Огневая подготовка и стрелковое оружие [Электронный ресурс]: учебное пособие / С. В. Чубарев, А. А. Щепилов. — Тамбов : Тамбовский государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2021. — 81 с. — ISBN 978-5-8265-2394-0. — Режим доступа: https://www.iprbookshop.ru/123032.html

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

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Преступления нацистов и их пособников против мирного населения СССР в годы Великой Отечественной войны 1941–1945 гг. https://victims.rusarchives.ru/
6.3.2.2	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL:http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108

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

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-204	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Учебная мебель (столы, стулья), мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран), доска ученическая
Ч-401	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Ковровое покрытие, зеркала, стол, встроенные шкафы для инвентаря, видеопроектор с комплектом CD-дисков, стереосистема, шведские стенки, беговая дорожка, велотренажер, электронные весы, гимнастическая скамейка, гимнастические коврики, гантели, резиновые эспандеры, кольца для пилатеса, обручи, скакалки, гимнастический диск, гимнастические палки
Ч-403	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Зеркала, шведская стенка, тренажеры, стойка для измерения роста, спортивный инвентарь: гантели, гири, эспандеры, штанги, диски.
Ч-410	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
Ч-400	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Стеллаж для инвентаря, шведские стенки, стойки и сетка для волейбола, щиты для баскетбола, гимнастические скамейки. Волейбольные мячи, баскетбольные мячи, медицинские мячи, ракетки и воланы для бадминтона, гимнастические коврики, скакалки, ракетки и мячи для настольного тенниса, мишени и дротики для дартса

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

При изучении дисциплины обучающиеся должны быть способны применять положения нормативно-правовых актов и общевоинских уставов , применять методы защиты при чрезвычайных ситуациях, уметь использовать приемы оказания первой помощи . Основными видами учебных занятий являются практические и групповые занятия, лекции, а также самостоятельная работа.

Практические и групповые занятия составляют основу для изучения материала. Практические занятия направлены на выработку навыков и умений огневой подготовке и оказанию первой помощи. Обучающиеся должны овладеть строевыми приемами на месте и в движении, стрельбы из стрелкового оружия. Обучающийся должен знать: основные положения Военной доктрины РФ и общевоинских уставов ВС РФ; правовое положение и порядок прохождения военной службы военнослужащими; организацию внутреннего порядка в подразделении; устройство стрелкового оружия, боеприпасов и ручных гранат. Уметь выполнять положения общевоинских уставов ВС РФ ; соблюдать режим секретности в подразделении; осуществлять разборку и сборку автомата (АК-74) и подготовку к боевому применению ручных гранат.

При подготовке к групповым занятиям обучающиеся изучают рекомендованную литературу, материалы лекций по соответствующей теме, дополняют лекционный материал.

Самостоятельная работа обучающихся направлена на закрепление и углубление полученных знаний и навыков, поиска и приобретения новых знаний, а также выполнения учебных заданий, подготовки к предстоящим занятиям, текущему контролю успеваемости и промежуточной аттестации.

Текущий контроль успеваемости по образовательному модулю проводится в виде контрольных проверок в письменной и устной форме по пройденным темам.

Промежуточная аттестация по модулю проводится в виде зачета в устной форме с отработкой практических заданий. Подготовка к зачету проводится в часы самостоятельной работы обучающихся, а также вовремя консультаций преподавателей.

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

05.03.2026 г.

Правоведение

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра общественных дисциплин и истории искусств**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 38

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**7 (4.1)**		Итого	
Недель	17			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	34	34	34	34
Итого ауд.	34	34	34	34
Контактная работа	34	34	34	34
Сам. работа	38	38	38	38
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):

Кандидат философских наук,профессор, Препод., Панфилов Никита Владимрович _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Панфилов Никита Владимирович

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Цель освоения дисциплины обеспечение единства освоения государственно-правовой и профессионально-правовой системы РФ и определённых аспектов мировой правовой системы; введение в мир реальной правовой практики России как в общегражданском,
1.2	так и социально- профессиональном плане.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям студента не предусматриваются, хотя определённый опыт овладения студентами общественными дисциплинами к началу изучения курса имеется
2.1.2	
2.1.3	Экономика и менеджмент творческой деятельности
2.1.4	Безопасность жизнедеятельности
2.1.5	Основы русскоязычной коммуникации в профессиональной сфере
2.1.6	Введение в информационные технологии
2.1.7	История России
2.1.8	Иностранный язык
2.1.9	История графического дизайна
2.1.10	Основы предпринимательства
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Курс «Правоведение» в определённой степени является обобщающим в изучении цикла социально- политических дисциплин в силу того, что в материале курса чётко определяется, через совокупность изучаемых правовых норм, реальное социальное положение будущих специалистов гражданского общества, представителей определённого социально-профессионального слоя, весьма специфического
2.2.2	по его социальному статусу.
2.2.3	Кроме формирования определённого уровня правовых знаний и правовой культуры в процессе изучения курса акцентируется внимание на гражданских аспектах художественно- творческой деятельности, нормах регулирования и защиты
2.2.4	этой деятельности в сфере авторских и смежных прав. С этой точки зрения курс правоведения является одним из важнейших в формировании профессиональной культуры специалистов в области художественного творчества.
2.2.5	
2.2.6	
2.2.7	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.8	Экономика и менеджмент творческой деятельности
2.2.9	Основы предпринимательства

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

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

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-2: Знать: виды ресурсов и ограничений для решения профессиональных задач; основные методы оценки разных способов решения задач; действующее законодательство и правовые нормы, регулирующие профессиональную деятельность;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основы конституционного, гражданского, семейного, трудового, административного, уголовного, экологического права Российской Федерации, необходимые для решения конкретных вопросов профессиональной деятельности.
ИД-2.УК-2: Уметь: проводить анализ поставленной цели и формулировать содержание проектных задач, анализировать альтернативные варианты для достижения намеченных результатов; использовать нормативно-правовую документацию в сфере профессиональной деятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь использовать правовые кодексы в гражданской, семейно-бытовой, административно-бытовой и экономической сферах, руководствуясь нормативно-правовой базой. Формулировать проектные задачи для достижения поставленной цели. Достигать намеченные цели путем выбора между альтернативными способами.

ИД-3.УК-2: Владеть: навыками разработки целей и задач проекта; методами оценки потребности в ресурсах, продолжительности и стоимости проекта с учетом требований нормативно-правовой документации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть знаниями правовой системы РФ, умением работать с текстами правовых актов как в гражданском, так и в социально-правовом аспектах; оценкой необходимых для осуществления проекта ресурсов (временных, финансовых, личностных) с учетом действующего законодательства.

УК-11: Способен формировать нетерпимое отношение к коррупционному поведению	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
ИД-1.УК-11: Знает: сущность коррупционного поведения и его взаимосвязь с социальными, экономическими, политическими и иными условиями;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать причины, признаки и сущность коррупционного поведения в различных сферах жизнедеятельности общества (социальных, экономических, политических).
ИД-2.УК-11: Умеет: анализировать, формулировать и применять правовые нормы о противодействии коррупционному поведению;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь на практике анализировать коррупционное поведение, знать и применять актуальные нормы действующего законодательства для противодействия ему.
ИД-3.УК-11: Владеет: навыками формирования активной гражданской позиции в отношении противодействия коррупционному поведению;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть активной гражданской позицией и профессиональной нетерпимостью к коррупционному поведению для эффективного противодействия ему.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1.		
1.1	1 Общество и государство Происхождение государства. Теории происхождения государства. Место государства в политической системе общества. Сущность государства, его отличительные признаки. Понятие государства. /Лек/	7	2
1.2	1 Общество и государство Происхождение государства. Теории происхождения государства. Место государства в политической системе общества. Сущность государства, его отличительные признаки. Понятие государства. /Ср/	7	2
1.3	2 Правовое государство. Возникновение и развитие идеи правового государства. Основные характеристики правового государства. Конституция РФ, как гарантия построения правового государства в России. /Лек/	7	4
1.4	2 Правовое государство. Возникновение и развитие идеи правового государства. Основные характеристики правового государства. Конституция РФ, как гарантия построения правового государства в России. /Ср/	7	4
1.5	3 Формы государства. Функции государства. Понятие формы государства. Формы государственного правления, формы территориального (государственного) государственного устройства и формы государственных политических режимов (на примере СССР, России и зарубежных стран). Государственные органы России, их система и классификация. Функции государства: внутренние и внешние. /Лек/	7	4
1.6	3 Формы государства. Функции государства. Понятие формы государства. Формы государственного правления, формы территориального (государственного) государственного устройства и формы государственных политических режимов (на примере СССР, России и зарубежных стран). Государственные органы России, их система и классификация. Функции государства: внутренние и внешние. /Ср/	7	4

1.7	4 Понятие юридического права и его сущность Происхождение права. Основные пути его формирования. Развитие представлений о праве. Теории происхождения права. Социальная роль права в жизни современного общества. Основные правовые системы современности: романо- германская (европейско-континентальная), англо- саксонская (прецедентная). Принципиальные отличия систем в правовом регулировании. Международное право как особая отрасль права. /Лек/	7	2
1.8	4 Понятие юридического права и его сущность Происхождение права. Основные пути его формирования. Развитие представлений о праве. Теории происхождения права. Социальная роль права в жизни современного общества. Основные правовые системы современности: романо- германская (европейско-континентальная), англо- саксонская (прецедентная). Принципиальные отличия систем в правовом регулировании. Международное право как особая отрасль права. /Ср/	7	4
1.9	5 Нормы российского права. Система российского права. Понятие нормы права и ее признаки. Функции права. Признаки права, определение его понятия. Структура правовой нормы. Виды правовых норм. Источники (форма) российского права. Закон и подзаконные акты. Понятие системы права и ее структура. Отрасли и институты права. /Лек/	7	2
1.10	5 Нормы российского права. Система российского права. Понятие нормы права и ее признаки. Функции права. Признаки права, определение его понятия. Структура правовой нормы. Виды правовых норм. Источники (форма) российского права. Закон и подзаконные акты. Понятие системы права и ее структура. Отрасли и институты права. /Ср/	7	4
1.11	6 Правоотношения. Понятие правоотношений, их содержание. Субъекты правоотношений. Правоспособность и дееспособность. Юридические права и обязанности субъектов правоотношений. Объекты правоотношений. Юридические факты. /Лек/	7	2
1.12	6 Правоотношения. Понятие правоотношений, их содержание. Субъекты правоотношений. Правоспособность и дееспособность. Юридические права и обязанности субъектов правоотношений. Объекты правоотношений. Юридические факты. /Ср/	7	4
1.13	7 Правонарушение и юридическая ответственность. Понятие правонарушения. Виды правонарушений. Понятие и виды юридической ответственности за правонарушения. Понятие законности, ее основные признаки. Законность и правопорядок. /Лек/	7	2
1.14	7 Правонарушение и юридическая ответственность. Понятие правонарушения. Виды правонарушений. Понятие и виды юридической ответственности за правонарушения. Понятие законности, ее основные признаки. Законность и правопорядок. /Ср/	7	2
1.15	8 Конституция РФ и этапы её развития. Права, свободы и обязанности человека и гражданина Российской Федерации. Этапы конституционного развития в России и зарубежных странах. Виды конституций. Конституция РФ: понятие, структура, юридические свойства. Порядок внесения поправок и пересмотра Конституции РФ. История формирования прав человека. Основные принципы правового статуса гражданина РФ. Личные (гражданские), политические, экономические, социальные, культурные и экологические права. Обязанности человека и гражданина РФ /Лек/	7	2
1.16	8 Конституция РФ и этапы её развития. Права, свободы и обязанности человека и гражданина Российской Федерации. Этапы конституционного развития в России и зарубежных странах. Виды конституций. Конституция РФ: понятие, структура, юридические свойства. Порядок внесения поправок и пересмотра Конституции РФ. История формирования прав человека. Основные принципы правового статуса гражданина РФ. Личные (гражданские), политические, экономические, социальные, культурные и экологические права. Обязанности человека и гражданина РФ /Ср/	7	2

1.17	9 Гражданское право Российской Федерации. Понятие гражданского права, его предмет и метод. Принципы гражданского права, его источники. Гражданское правоотношение. Субъекты и объекты гражданских прав. Основания возникновения гражданских прав и обязанностей. Общие положения о праве собственности и иных вещных правах. Интеллектуальная собственность и авторские права. Наследственное право. Основные положения обязательственного права. Обеспечение исполнения обязательств. Ответственность за нарушение обязательств. Обязательства возникающие вследствие причинения вреда. Особенности правового регулирования творческой деятельности. Отдельные виды договоров передачи прав на интеллектуальную собственность, имущественных, неимущественных прав авторов произведений. Авторский и лицензионные договоры, их содержание, порядок заключения, изменения и расторжения. Нормативно-правовые акты в области защиты информации. /Лек/	7	2
1.18	9 Гражданское право Российской Федерации. Понятие гражданского права, его предмет и метод. Принципы гражданского права, его источники. Гражданское правоотношение. Субъекты и объекты гражданских прав. Основания возникновения гражданских прав и обязанностей. Общие положения о праве собственности и иных вещных правах. Интеллектуальная собственность и авторские права. Наследственное право. Основные положения обязательственного права. Обеспечение исполнения обязательств. Ответственность за нарушение обязательств. Обязательства возникающие вследствие причинения вреда. Особенности правового регулирования творческой деятельности. Отдельные виды договоров передачи прав на интеллектуальную собственность, имущественных, неимущественных прав авторов произведений. Авторский и лицензионные договоры, их содержание, порядок заключения, изменения и расторжения. Нормативно-правовые акты в области защиты информации. /Ср/	7	2
1.19	10 Семейное право. Нормы семейного права и семейное законодательство. Цели и принципы семейного законодательства. Семейные правоотношения. Условия вступления в брак, регистрация, признание его недействительным, расторжение брака. Брачный договор. Права и обязанности супругов. Права и обязанности родителей и детей. Ответственность по семейному праву /Лек/	7	2
1.20	10 Семейное право. Нормы семейного права и семейное законодательство. Цели и принципы семейного законодательства. Семейные правоотношения. Условия вступления в брак, регистрация, признание его недействительным, расторжение брака. Брачный договор. Права и обязанности супругов. Права и обязанности родителей и детей. Ответственность по семейному праву /Ср/	7	2
1.21	11 Трудовое право РФ. Понятие трудового права, его предмет и метод. Задачи и система трудового права. Функции трудового права. Понятие трудового договора, его существенные условия и виды. Порядок заключения, изменения и прекращение трудовых договоров. Рабочее время и время отдыха. Заработная плата. Гарантии и компенсации. Материальная ответственность работников. Дисциплина труда. Трудовые споры. Ответственность по трудовому праву. /Лек/	7	2
1.22	11 Трудовое право РФ. Понятие трудового права, его предмет и метод. Задачи и система трудового права. Функции трудового права. Понятие трудового договора, его существенные условия и виды. Порядок заключения, изменения и прекращение трудовых договоров. Рабочее время и время отдыха. Заработная плата. Гарантии и компенсации. Материальная ответственность работников. Дисциплина труда. Трудовые споры. Ответственность по трудовому праву. /Ср/	7	2
1.23	12 Административное право РФ. Сущность административного права, его предмет и метод. Нормы административного права и его источники. Административные правоотношения. Субъекты административного права. Административное правонарушение и административная ответственность. Информация и способы защиты государственной тайны. /Лек/	7	2

1.24	12 Административное право РФ. Сущность административного права, его предмет и метод. Нормы административного права и его источники. Административные правоотношения. Субъекты административного права. Административное правонарушение и административная ответственность. Информация и способы защиты государственной тайны. /Ср/	7	2
1.25	13 Уголовное право РФ. Понятие уголовного права, его задачи и принципы. Источники уголовного права. Структура Уголовного кодекса РФ. понятие и виды преступлений. Состав преступления. Уголовная ответственность за совершенные преступления, понятие и виды наказаний /Лек/	7	2
1.26	13 Уголовное право РФ. Понятие уголовного права, его задачи и принципы. Источники уголовного права. Структура Уголовного кодекса РФ. понятие и виды преступлений. Состав преступления. Уголовная ответственность за совершенные преступления, понятие и виды наказаний /Ср/	7	2
1.27	14 Экологическое право РФ. Система и принципы экологического законодательства. Объекты охраны окружающей природной среды. Понятие и значение экологических прав граждан, их гарантии. Понятие и виды экологических правонарушений. Виды административной и уголовной ответственности за них. /Лек/	7	2
1.28	15.Коррупция. Понятие, ответственность, противодействие коррупции. /Лек/	7	2
1.29	15.Коррупция. Понятие, ответственность, противодействие коррупции. /Ср/	7	2

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

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

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Малышева В. Н.	Основы права интеллектуальной собственности: учеб.-метод. пособие по направлениям 07.06.01 Архитектура, 50.06.01 Искусствоведение; 05.23.20 Теория и история архитектуры, реставрация и реконструкция историко-культурного наследия. 17.00.04 Изобразительное и дек.-прикл. искусство и архитектура. 17.00.06 Техническая эстетика и дизайн.	СПБ.: СПГХПА, 2017	
Л.1.2	Панфилов Н. В.	Организация самостоятельной работы студентов по дисциплинам "История", "Философия", "Политология", "Социология", "Правоведение": учебно-методическое пособие для всех направлений подготовки и специальностей бакалавриата и специалитета: учебно-методический комплекс	СПБ.: СПГХПА, 2019	
Л.1.3	Межов, Л. В., Мартынова, В. Л.	Правоведение: учебно-методический комплекс дисциплины по направлениям подготовки: 43.03.01 (100100) «сервис», профиль «социокультурный сервис»; 43.03.02 (100400) «туризм», профиль «технология и организация экскурсионных услуг»; 51.03.01 (033000) «культурология», профиль «социокультурное проектирование»; 51.03.05 (071400) «режиссура театрализованных представлений и праздников», профиль «театрализованные представления и праздники». квалификация (степень) выпускника: бакалавр	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2014	https://www.iprbookshop.ru/29694.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.4	Фомина, О. И., Старова, Е. А.	Правоведение: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2015	https://www.iprbookshop.ru/58539.html
Л.1.5	Фомина, О. И., Старова, Е. А.	Правоведение: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2017	https://www.iprbookshop.ru/74320.html
Л.1.6	Воскресенская, Е. В., Снетков, В. Н., Тебряев, А. А.	Правоведение: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого, 2018	https://www.iprbookshop.ru/83305.html
Л.1.7	Гусев, К. А.	Правоведение: конспект лекций	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017	https://www.iprbookshop.ru/102459.html
Л.1.8	Буторин, М. В.	Правоведение: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	https://www.iprbookshop.ru/102460.html
Л.1.9	Шульга, Р. Р.	Правоведение: учебное пособие для обучающихся образовательных учреждений высшего образования	Донецк: Донецкий национальный технический университет, 2024	https://www.iprbookshop.ru/145210.html

1. Белянская, О. В. Правоведение : учебно-методическое пособие / О. В. Белянская, П. В. Ветров, Е. А. Ларина. — Тамбов : Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина, 2020. — 214 с. — ISBN 978-5-00078-349-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/109761.html

2. Буторин, М. В. Правоведение : учебное пособие / М. В. Буторин. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019. — 180 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/102460.html

3. Димитров, Н. Н. Правоведение для неюридических направлений подготовки (специальности) (в схемах и комментариях) : учебное наглядное пособие / Н. Н. Димитров, А. Н. Булкин ; под редакцией Р. В. Шагиевой. — Москва : Российская таможенная академия, 2018. — 178 с. — ISBN 978-5-9590-1014-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/93206.html

4. Панфилов, Н. В. Организация самостоятельной работы студентов по дисциплинам "История", "Философия", "Политология", "Социология", "Правоведение": учебно-методическое пособие для всех направлений подготовки и специальностей бакалавриата и специалитета : учебно-методический комплекс / Н. В. Панфилов ; СПГХПА им. А. Л. Штиглица; Кафедра общественных дисциплин и истории искусств. - Электрон. текстовые дан. - СПБ. : СПГХПА, 2019. - 67 с. + 1 on-line.

5. Правоведение : учебник / С. В. Барабанова, Ю. Н. Богданова, С. Б. Верещак [и др.] ; под редакцией С. В. Барабановой. — Москва : Прометей, 2018. — 390 с. — ISBN 978-5-907003-67-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/94498.html

6. Правоведение : учебник для студентов неюридического профиля / С. С. Маилян, О. В. Зиборов, Н. Д. Эриашвили [и др.] ; под редакцией С. С. Маиляна. — 4-е изд. — Москва : ЮНИТИ-ДАНА, 2019. — 431 с. — ISBN 978-5-238-03157-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/109234.html

7. Правоведение : учебное пособие / составители Д. З. Муртаевой, В. Р. Набиуллиной. — Тюмень : Государственный аграрный университет Северного Зауралья, 2021. — 224 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/108804.html

8. Правоведение: Учебник для неюридических вузов : учебник / ред. О. Е. Кутафин. - 3-е изд., испр. и доп. - М. : Юристъ, 2008. - 400 с.

9. Сравнительное правоведение : учебное пособие для магистрантов / составитель М. Ю. Осипов. — 2-е изд. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 704 с. — ISBN 978-5-4497-2545-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/135010.html

10. Юнусова, А. Н. Правоведение : учебное пособие / А. Н. Юнусова. — Саратов : Вузовское образование, 2022. — 118 с. — ISBN 978-5-4487-0822-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/120564.html

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

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам. Раздел. Информатика и информационные технологии» [Электронный ресурс]. URL: http://window.edu.ru/catalog/?p_rubr=2.2.75.6
6.3.2.2	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL:http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108
6.3.2.3	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Зал Генриха	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (столы, стулья)
С-314	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
С-317	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)

С-421	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы
Кинозал	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)

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

Самостоятельная работа студентов должна быть направлена на решение следующих задач:
- выработка навыков восприятия и анализа оригинальных философских текстов;
-формирование навыков критического, исследовательского отношения к предъявляемой аргументации, развитие способности схватывания и понимания философских аспектов различных социальных и личностно значимых проблем;
-развитие и совершенствование способностей к диалогу, к формированию и логически аргументированному обоснованию собственной позиции по тому или иному вопросу;
-развитие и совершенствование творческих способностей при самостоятельном изучении философских проблем.
Одним из основных видов самостоятельной работы студентов художественного вуза является подготовка и написание творческой, научной работы по согласованной с преподавателем теме. Работа должна представлять собой оригинальное произведение (см. методические указания по написанию реферата (эссе), посвящённое какой – либо значимой классической либо современной философской проблеме. Работа не должна носить чисто описательный характер, главное внимание должно быть уделено аргументированному представлению авторской точки зрения, критической оценке рассматриваемого материала и проблематики, что в целом должно способствовать раскрытию аналитических и творческих дарований студента художественного вуза. При оценке результатов освоения дисциплины может применяться балльно-рейтинговая система в её различных вариантах. Это может быть как стобалльная система оценивания, привязанная к традиционной российской пятибалльной системе, так и к европейской системе оценок ECTS (A, B, C, D, E, F).

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

05.03.2026 г.

Педагогика и психология творческого процесса

рабочая программа дисциплины (модуля)

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

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 22

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**6 (3.2)**		Итого	
Недель	17 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	34	34	34	34
Практические	16	16	16	16
Итого ауд.	50	50	50	50
Контактная работа	50	50	50	50
Сам. работа	22	22	22	22
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):
доцент, Трегубенко Илья Александрович _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Балаева Светлана Владимировна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Целями освоения дисциплины «Педагогика и психология творческого процесса» являются: развитие художественно-образного мышления и творческих навыков студентов.
1.2	Задачи освоения дисциплины:
1.3	• изучить психологические механизмы восприятия творческого произведения;
1.4	• изучение методов анализа произведений искусства;
1.5	• развитие художественно-образного мышления;
1.6	• практическое изучение методов создания собственных творческих интерпритаций произведений искусства;
1.7	• смысловая нагрузка композиции;
1.8	• проследить влияние политической, экономической, технологической ситуации на творчество художника;
1.9	• создать условия формирования у студентов визуальной культуры графического наследия прошлого;
1.10	образная передача действительности.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Акварельные этюды
2.1.2	История искусств
2.1.3	Специальная живопись
2.1.4	Философия
2.1.5	Основы русскоязычной коммуникации в профессиональной сфере
2.1.6	Академический рисунок
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Акварельные этюды
2.2.2	История искусств
2.2.3	Специальная живопись
2.2.4	Специальный рисунок
2.2.5	Экономика и менеджмент творческой деятельности
2.2.6	Основы предпринимательства
2.2.7	Маркетинг
2.2.8	Социальные коммуникации в профессиональной сфере

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-3: Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-3: Знает: основные приемы и нормы социального взаимодействия; основные понятия и методы конфликтологии, технологии межличностной и групповой коммуникации в деловом взаимодействии;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать методику формулировки целей, знает по каким критериям распределять работу внутри команды
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь пошагово разработать путь и методику достижения цели
ИД-3.УК-3: Владеет: навыками социального взаимодействия и работы в команде, толерантно воспринимая социальные и культурные различия;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть приемами и механиками организации командной работы, может организовать процесс работы в команде

УК-9: Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-9: Знает: характеристику инклюзивной компетентности, особенности применения базовых дефектологических знаний в социальной и профессиональной сферах;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать какие бывают инклюзии, знает как работать в этой области с учениками

ИД-2.УК-9: Умеет: планировать и осуществлять профессиональную деятельность с лицами с ограниченными возможностями здоровья и инвалидами;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь составить график работы для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидами, учитывая их особые потребности
ИД-3.УК-9: Владеет: навыками взаимодействия в социальной и профессиональной сферах с лицами с ограниченными возможностями здоровья и инвалидами;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть техниками общения с учениками, может создать комфортную среду на занятии, владеет различными техниками и методиками подачи учебного материала

ОПК-7: Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать структуру построения образовательных программ
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь разрабатывать образовательные программы в области изобразительного искусства
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками педагогической деятельности

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Раздел 1.Анализ произведений искусства древнего мира. Варианты раскрытия этой темы в педагогике		
1.1	Первобытное искусство. История. Анализ конкретных произведений в контексте истории, культуры, экономики. /Лек/	6	6
1.2	Искусство античного мира. . Анализ конкретных произведений в контексте истории, культуры, экономики. Теория процесса обучения. Современные технологии диагностики и оценивания качества образовательного процесса /Пр/	6	4
1.3	Выполнение творческих интерпретаций, развитие навыков работы художественными инструментами, навыков публичных выступлений. /Ср/	6	4
	Раздел 2. Раздел 2. Анализ произведений искусства эпохи средневековья Варианты раскрытия этой темы в педагогике		
2.1	Средневековое искусство. . Анализ конкретных произведений в контексте истории, культуры, экономики. . Анализ конкретных произведений в контексте истории, культуры, экономики. Теория процесса обучения. /Лек/	6	6
2.2	Разработка образовательные программы в области анимации и компьютерной графики. /Пр/	6	4
2.3	Выполнение творческих интерпретаций, развитие навыков работы художественными инструментами, навыков публичных выступлений /Ср/	6	4
	Раздел 3. Раздел 3. Анализ произведений искусства западной Европы и зарубежного мира. Варианты раскрытия этой темы в педагогике		
3.1	Искусство Америки. . Анализ конкретных произведений в контексте истории, культуры, экономики. Искусство западной Европы XIX –XXвек. . Анализ конкретных произведений в контексте истории, культуры, экономики. Теория процесса обучения. /Лек/	6	6
3.2	Навыки проведения лекций об истории изобразительного искусства /Пр/	6	2

3.3	Выполнение творческих интерпретаций, развитие навыков работы художественными инструментами, навыков публичных выступлений. /Ср/	6	4
	Раздел 4. Раздел 4. Анализ произведений России и СССР. Варианты раскрытия этой темы в педагогике		
4.1	Искусство России . . Анализ конкретных произведений в контексте истории, культуры, экономики. Творческая интерпретация на заданную тему.Теория процесса обучения /Лек/	6	6
4.2	Обобщение и закрепление пройденного материала. Диспут на тему «Источники вдохновения для современного художника /Пр/	6	4
4.3	Способы оформления созданных на занятиях работ. История возникновения и современные примеры. Выполнение творческих интерпретаций, развитие навыков работы художественными инструментами, навыков публичных выступлений, самопрезентации. /Ср/	6	4
	Раздел 5. Раздел 5. Педагогическая деятельность по программам дошкольного, начального общего, основного общего образования, профессионального обучения, профессионального образования и дополнительного образования		
5.1	Нормативная документация, возрастная специфика и методология педагогической деятельности по программам дошкольного, начального и основного общего образования, профессионального обучения, профессионального и дополнительного образовании /Лек/	6	6
5.2	Особенности инклюзивной педагогической деятельности и работы в группе с обучением лиц с ОВЗ и инвалидов. /Лек/	6	4
5.3	Подготовка к занятию по теме в группе обучающихся /Ср/	6	6
5.4	Педагогическая разработка по программам дошкольного, начального и основного общего образования, профессионального обучения, профессионального и дополнительного образования /Пр/	6	2

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

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

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Азаров Ю. П.	Радость учить и учиться: педагогика гармонического развития: к изучению дисциплины	М.: Политиздат, 1989	
Л.1.2	Шаповалов В. Г.	Асимметричная композиция в изобразительном искусстве. Теория - методика - педагогика: монография: учебное пособие	Челябинск, 2005	
Л.1.3	Ултургашева, Н. Т., Ултургашева, И. Г.	Педагогика народного художественного творчества: учебно-методический комплекс по специальности 071301 «народное художественное творчество»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2013	http://www.iprbookshop.ru/29693.html
Л.1.4	Хилько, Н. Ф.	Педагогика и методика кино-, фото- и видеотворчества: учебное пособие (для студентов направления 071500 «народная художественная культура» (бакалавриат))	Омск: Омский государственный университет им. Ф.М. Достоевского, 2012	http://www.iprbookshop.ru/24916.html
Л.1.5	Эрмитаж	А. С. Пушкин-Эрмитаж-Петербург. Педагогика диалога культур: Научная конференция: сборник научных трудов	СПб.: Изд-во Гос. Эрмитажа, 1999	
Л.1.6	Вильчинская-Бутенко, М. Э., Вильчинской-Бутенко, М. Э.	Этнопедагогика и народная культура: хрестоматия: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	http://www.iprbookshop.ru/102499.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.7	Кулка И.	Психология искусства: учебное пособие	Харьков: Гуманитарный центр, 2014	
Л.1.8	Выгодский Л. С.	Психология искусства.: научное издание	СПб.: Азбука, 2000	

1. Акимов, С. С. Психология и педагогика [Электронный ресурс]: учебное пособие / С. С. Акимов, О. Ю. Бородина, О. Н. Судакова. — 2-е изд. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020. — 206 c. — ISBN 978-5-7937-1929-2. — Режим доступа: URL: https://www.iprbookshop.ru/118414.html

2. Анализ и интерпретация произведения искусства. Художественное сотворчество : учебное пособие / под ред. Н. А. Яковлевой. - Изд. 8-е, стер. - Санкт-Петербург : Лань, 2023. - 719 с.

3. Безрукова, В. С. Педагогика : учебное пособие / В. С. Безрукова. — Москва, Вологда : Инфра-Инженерия, 2021. — 324 c. — ISBN 978-5-9729-0628-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/115241.html

4. Выгодский, Л. С. Психология искусства / Л. С. Выгодский. - СПб. : Азбука, 2000. - 416 с.

5. Григорьев, А. Ф. Педагогика народного художественного творчества. Ч.1 [Электронный ресурс]: учебное пособие / А. Ф. Григорьев. — Ставрополь : Ставролит, 2017. — 216 c. — ISBN 978-5-903998-76-0. — Режим доступа: URL: https://www.iprbookshop.ru/117381.html

6. Гройсман, А. Л. Основы психологии художественного творчества [Электронный ресурс]: учебное пособие / А. Л. Гройсман ; под редакцией В. А. Андреева. — 2-е изд. — Москва : Когито-Центр, 2019. — 192 c. — ISBN 5-89353-098-5. — Режим доступа: URL: https://www.iprbookshop.ru/88279.html

7. Ермолаева-Томина, Л. Б. Психология художественного творчества [Электронный ресурс]: учебное пособие для вузов / Л. Б. Ермолаева-Томина. — Москва : Академический проект, 2020. — 303 c. — ISBN 978-5-8291-2719-0. — Режим доступа: URL: https://www.iprbookshop.ru/110037.html

8. Кулка, И. Психология искусства : учебное пособие / И. Кулка. - Харьков : Гуманитарный центр, 2014. - 558 с. : ил.

9. Претте, М. К. Как понимать искусство: Живопись. Скульптура. Архитектура. История, эпохи и стили. : учебное пособие / М. К. Претте. - М. : Интербук-бизнес, 2002. - 432 с. : цв. ил.

10. Самойлов, В. Д. Педагогика и психология высшей школы : учебник / В. Д. Самойлов. — Москва, Вологда : Инфра-Инженерия, 2021. — 248 c. — ISBN 978-5-9729-0719-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/114950.html

11. Социальная психология : учебное пособие для студентов вузов / А. Н. Сухов, М. Г. Гераськина, А. М. Лафуткин, А. В. Чечкова ; под редакцией А. Н. Сухова. — 7-е изд. — Москва : ЮНИТИ-ДАНА, 2023. — 615 c. — ISBN 978-5-238-02192-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/141503.html

12. Шарипов, Ф. В. Психология и педагогика творчества и обучение исследовательской деятельности. Педагогическая инноватика : монография / Ф. В. Шарипов. — Москва : Логос, Университетская книга, 2016. — 584 c. — ISBN 978-5-98699-159-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/70716.html

6.2. Электронные учебные издания и электронные образовательные ресурсы

Э1	1. Единое окно доступа к информационным ресурсам [Электронный ресурс]. –- Режим доступа: http://window.edu.ru/ 2. Электронно-библиотечная система «IPRbooks» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru 3. ЭБС http://www.knigafund.ru/	1. Единое окно доступа к информационным ресурсам [Электронный ресурс]. –- Режим доступа: http://window.edu.ru / 2. Электронно-библиотечная система «IPRbooks» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru 3. ЭБС http://www.knigafund.ru/

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

6.3.1.1	Photoshop
6.3.1.2	Microsoft Office
6.3.1.3	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	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
6.3.2.2	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru
6.3.2.3	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL:http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
6.3.2.4	«Культура» – информационный портал. [Электронный ресурс]. URL:http://www.kultura-portal.ru
6.3.2.5	Российская культура в событиях и лицах. Роскультура. Ru [Электронный ресурс]. URL: http://www.rosculture.ru

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-227	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
Ч-227	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)

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

Индивидуальные творческие задания (проекты) по дисциплине «Педагогика и психология творческого процесса»
Создание творческих интерпретаций произведений художников на основе разбора творчества художника, событий его личной жизни, исторических и политических событий эпохи. Осмысление развития материальной культуры и изобразительного искусства в историческом контексте и в связи с общим развитием гуманитарных знаний, с религиозными, философскими, эстетическими идеями конкретных исторических периодов. Попытаться понять влияние окружающей творческую личность обстановки на создание произведений искусства.
При плохой посещаемости студент, самостоятельно разбирает творчество художника-дизайнера и пишет доклад по следующему плану:
План доклада по предмету «Педагогика и психология творческого процесса»:
Содержание
Выбор художника-дизайнера или направления в дизайне. Обоснование выбора (Чем Вас привлекает творчество этого художника. Почему Вы решили рассказать именно об этом художнике)
Биография.
- личная биография
- биография в контексте исторических, социальных, экономических процессов и событий в мире и в стране где жил художник.
- творческая биография
Проанализировать влияние исторических событий и личных переживаний художника на его творчество.
Природа, окружающая среда, климат, социальное положение.
Анализ творческий работ художника.
- какие сюжеты выбирает.
- как построена композиции.
в каких графических техниках созданы произведения.
какие средства художественной выразительности и как использует (линия, пятно, силуэт, цвет, фактура и др.)
как меняется художественный язык в процессе жизни.
Заключение. Личное отношение автора к творчеству выбранного художника. Какое место занимает наследие художника в искусстве и культуре страны и мира. Список литературы.

Иллюстративный материал.
Фотографии произведений художника. (не менее 10 штук)
Копии картин художника, выполненные автором доклада (не менее 3 штук)
Творческая интерпретация картин художника. Композиция по мотивам творчества. (1-2 штуки)

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

05.03.2026 г.

История искусств

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра общественных дисциплин и истории искусств**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **11 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 396

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 125

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**1 (1.1)**		**2 (1.2)**		**3 (2.1)**		**4 (2.2)**		**5 (3.1)**		**6 (3.2)**		Итого	
Недель	15 1/6		16 2/6		17 1/6		16 2/6		17 1/6		17 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП	УП	РП	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Лекции	30	30	32	32	34	34	32	32	34	34	32	32	194	194
Практические			16	16			16	16					32	32
Итого ауд.	30	30	48	48	34	34	48	48	34	34	32	32	226	226
Контактная работа	30	30	48	48	34	34	48	48	34	34	32	32	226	226
Сам. работа	6	6	24	24	38	38	6	6	38	38	13	13	125	125
Часы на контроль							18	18			27	27	45	45
Итого	36	36	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	396	396

Программу составил(и):

Кандидат искусствоведения, Доцент, Котломанов Александр Олегович _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Панфилов Никита Владимирович

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Освоение дисциплины «История искусств» предполагает ознакомление студентов с основными категориями истории искусств, творческое освоение мирового художественного наследия, усвоение понятия синтеза искусств в различные исторические эпохи, знакомство с принципами периодизации отечественной и мировой художественной культуры. Изучение исторических этапов эволюции творческих методов в искусстве и архитектуре различных эпох формирует профессиональное понимание искусства как процесса непрерывного преемственного развития. Дисциплина «История искусств» способствует воспитанию культуры мышления, принципов обобщения и анализа воспринимаемой информации, грамотному использованию основных художественных и архитектурных терминов и понятий, развитию художественного вкуса.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Педагогика и психология творческого процесса
2.1.2	Основы русскоязычной коммуникации в профессиональной сфере
2.1.3	История России
2.1.4	Фотографика
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Философия
2.2.2	История и теория дизайна
2.2.3	Академический рисунок
2.2.4	Цветоведение и колористика

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-1: Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-1: Знать: основные источники получения информации, системные связи и отношения между явлениями, процессами и объектами; методы поиска информации, ее системного и критического анализа;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основные принципы и методы анализа произведений живописи, скульптуры, архитектуры, декоративно -прикладного искусства.
ИД-2.УК-1: Уметь: применять методы поиска информации из разных источников; осуществлять ее критический анализ и синтез; применять системный подход для решения поставленных задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь анализировать художественных произведения в контексте историко-стилевых закономерностей развития искусства определенного периода.
ИД-3.УК-1: Владеть: методами сбора, обработки информации, выявляет естественнонаучную сущность проблем профессиональной деятельности, навыками использования системного подхода для решения поставленных задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть методологией исторического и стилистического анализа произведений искусств; методами теоретического анализа произведений искусства, включая понятие классификации видов и жанров, национальных художественных школ, характерных тенденций творчества выдающихся мастеров, направлений и течений.

УК-5: Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основные виды и жанры искусства, терминологию истории искусств; выразительные средства и особенности художественного языка различных видов изобразительного искусства; основные этапы развития, направления и стили отечественного и зарубежного искусства.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь устанавливать стилевые и сюжетные связи между произведениями разных видов искусства, анализировать содержание, образный язык произведений разных видов и жанров искусства.

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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками художественно-эстетического восприятия классического и современного искусства как органической части культурно-исторического процесса.

ОПК-1: 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	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
ИД-1.ОПК-1: Знает: историю и теорию искусств, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте; их значение для профессионального становления;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать социокультурные и исторические закономерности развития искусства в России и за рубежом, общие принципы непрерывного процесса развития стилей в русском и зарубежном искусстве с древнейших времен до настоящего времени, в частности, архитектуре и изобразительном искусстве (графике, живописи, скульптуре и других пластических искусствах), в дизайне.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь узнавать изученные произведения и соотносить их с определенной исторической эпохой, стилем, направлением, ориентироваться в основных явлениях отечественного и зарубежного искусства, архитектуры и дизайна.
ИД-3.ОПК-1: Владеет: способностью применять наколенный опыт и знания, видеть перспективные треки в сфере науки, культуры и искусства;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть принципами эстетического определения художественных качеств и творческого потенциала произведений живописи, скульптуры, архитектуры и дизайна.

ОПК-2: 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	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
ИД-1.ОПК-2: Знает: современные инструменты и технологии работы с информационными источниками;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать различные источники информации об искусстве, методологию работы с ними.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь работать с литературой, каталогами библиотек, электронными информационными источниками по искусствознанию, осуществлять поиск, обработку и хранение информации из различных источников.
ИД-3.ОПК-2: Владеет: современными средствами и технологиями сбора, оценки и анализа информации; навыками защиты результатов научно-исследовательских работ;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками грамотного анализа произведений искусства, архитектуры и дизайна, с использованием заслуживающей доверия информацию о них в печатных и электронных источниках на русском и иностранных языках.

ОПК-8: Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
ИД-1.ОПК-8: Знает: нормы культуры мышления, критического подхода и формы анализа современной культурной политики Российской Федерации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать исторические, культурные и художественные традиции современного российского общества, особенности историко-культурного и нравственно-ценностного влияния исторических событий на формирование гражданской позиции и патриотизма, его роль в сохранении гуманистических ценностей, формировании гражданской позиции.

ИД-2.ОПК-8: Умеет: адекватно воспринимать информацию, логически верно оценивать достоинства и недостатки культурной политики, анализировать социально значимые проблемы в области отечественной культуры;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь анализировать произведения искусства в контексте исторических и художественных традиций современного общества; самостоятельно формулировать гуманистические ценности современного общества; выражать свое отношение к историческим и современным явлениям и тенденциям в области искусства.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть способностью подходить к истории искусства с ценностных позиций с целью представлять собственные решения в контексте мировой и национальной культуры; проявлять уважительное отношение к историческому наследию и социокультурным традициям российского государства, толерантность в восприятии социальных и культурных различий.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Раздел 1. Искусство и архитектура Древнего мира и Средних веков		
1.1	1.01. Введение в историю искусств. Вопрос о возникновении искусства и архитектуры. Проблема «первобытного искусства» и первичных форм архитектуры. 1.02. Генезис пространственных и пластических искусств. Понятие синтеза искусств. 1.03. Формы пространственных и пластических искусств, их возникновение и развитие в Древнем Египте и Месопотамии. Символическое значение архитектурной формы. Религиозные и мемориальные комплексы. 1.04. Канон и ордер. Классическая теория архитектурных и художественных форм. Роль Древней Греции в истории европейского зодчества, пространственных и пластических искусств. Дорический и ионический ордер. Памятники архитектуры, пространственных и пластических искусств периода архаики. 1.05. Классический период в искусстве и архитектуре Древней Греции. Значение афинского Акрополя, его эволюция. 1.06. Развитие пространственных и пластических искусств в период Поздней классики. 1.07. Синтез греческих и восточных традиций в эпоху эллинизма. «Семь чудес света» и развитие архитектурных знаний. Эволюция религиозной архитектуры, пространственных и пластических искусств в государствах Малой Азии и в Египте периода Птолемеев. «Пергамский стиль» и его влияние на древнеримскую архитектуру. 1.08. Древний Рим и его значение для истории искусства и архитектуры. 1.09. Помпеи и история научного изучения античности. Культ романтической руины. Римский форум и Колизей. Пантеон. 1.10. Христианство и поздний Рим. Сложение форм центрического храма и базилики. Эволюция понимания формы и объема в раннехристианский период. Новое понимание взаимоотношения внешнего и внутреннего пространства в здании храма. 1.11. Развитие пространственных и пластических искусств раннего периода Византии. Возрастание роли мозаики и рельефа в убранстве храма. Развитие купольных форм, сложение концепции крестовокупольного типа храма. 1.12. Пространственные и пластические искусства раннесредневековой Европы. «Варварские» традиции, влияние Востока и проблема появления новой каменной архитектуры в Западной Европе. 1.13. Ситуация в архитектуре и искусстве Ближнего Востока в период распространения ислама. Развитие каменного строительства, арочных и сводчатых форм. Романский стиль и утверждение традиции каменной архитектуры на Западе. Развитие монастырского строительства. Роль скульптурного декора. Концепция художественного решения портала храма. 1.14. Генезис готического стиля, его религиозно-символические основы. Готика и влияние Востока. Аббатство Сен-Дени и собор Парижской Богоматери. 1.15. Готика во Франции, Германии, Англии и Испании. Местные традиции в русле общих стилистических тенденций. Развитие объемной декорации экстерьера и интерьера храма. /Лек/	1	30
1.2	Изучение рекомендуемой литературы /Ср/	1	6
	Раздел 2. Раздел 2. Искусство и архитектура эпохи Возрождение и Барокко		

2.1	2.01. Проторенессанс. Итальянская средневековая скульптура. Джотто и трансформация художественной традиции. Сиенская школа живописи. 2.02. Раннее Возрождение во Флоренции. Томмазо Мазаччо и Филиппо Брунеллески. Санта-Мария-дель-Фьоре и генезис новой концепции соборной церкви. 2.03. Идеальное художественное пространство в живописи Раннего Возрождения. Пьеро дела Франческа. Антонелло да Мессина. 2.04. Ренессанс и готический стиль в искусстве Северной Италии. Карло Кривелли. Андреа Мантенья. Джованни Беллини. 2.05. Сандро Боттичелли и флорентийское искусство последней трети XV в. 2.06. Леонардо да Винчи в истории мирового искусства. 2.07. Микеланджело в истории скульптуры и живописи. 2.08. Рафаэль Санти в художественной культуре Высокого Возрождения. 2.09. Расцвет венецианской школы живописи. Джорджоне. Тициан. Венецианская живопись Позднего Возрождения. Веронезе. Тинторетто. 2.10. Маньеризм в итальянской живописи середины XVI в. Пармиджанино. Понтормо. Бронзино. Россо Фиорентино. Джузеппе Арчимбольдо. 2.11. Феномен «Северного Возрождения». Ян ван Эйк и фламандская школа живописи. Позднеготический живописный алтарь. 2.12. Иероним Босх и Питер Брейгель Старший в художественной культуре своего времени и в истории мирового искусства. 2.13. Испанское, французское, нидерландское искусство конца XV – середины XVI в. 2.14. Мастера немецкого Ренессанса. Альбрехт Дюрер. 2.15. Архитектура периода Позднего Возрождения. Андреа Палладио. 2.16. Понятие барокко. Барокко и ренессанс. Барокко и маньеризм. Определение стиля. Идеи контрреформации. Новая стилистика в живописи и скульптуре. Светотень. Живописность. Композиция. 2.17. Пространство как стилеобразующая категория барокко. Архитектурный ансамбль. /Лек/	2	32
2.2	2.18. Синтез искусств в эпоху барокко. Церковь. 2.19. Синтез искусств в эпоху барокко. Дворец. 2.20. Итальянская живопись и скульптура барокко. Караваджо и Бернини. 2.21. Фламандская живопись барокко. Питер-Пауль Рубенс. 2.22. Испанская живопись барокко. Диего Веласкес. 2.23. Голландская живопись XVII в. Рембрандт. 2.24. Голландская живопись XVII в. Ян Вермеер. 2.25. Развитие концепции королевской резиденции во Франции и других странах. Версаль от «большого стиля» к стилистике рококо. /Пр/	2	16
2.3	Изучение рекомендуемой литературы /Ср/	2	10
2.4	Работа над рефератом /Ср/	2	14
	Раздел 3. Раздел 3. Искусство и архитектура Древней Руси		

3.1	3.01. Периодизация культуры и искусства Древней Руси. Принятие христианства. Византийские традиции и их влияние на формирование древнерусского искусства. 3.02. История культуры, архитектуры и искусства древнерусского государства конца IX–XIII вв. Монументальная живопись Киевской Руси. Иконопись. Византийские традиции. Типология и иконография. Технико-технологические особенности древнерусской живописи. 3.03. Архитектура Новгорода и Пскова XII–XIII вв. 3.04. Монументальная живопись Новгорода XII в. Иконопись Новгорода и Пскова XII–XIII вв. 3.05. Архитектура Владимиро-Суздальской Руси второй половины XII–XIII в. Новый этап объединения русских земель. Строительная деятельность князя Юрия Долгорукого. Искусство времени Андрея Боголюбского. Строительство времени правления князя Всеволода Большое Гнездо. Монастырская архитектура. Владимиро-Суздальское искусство начала XIII в. 3.06. Скульптура и живопись Владимиро-Суздальской Руси. Новые темы скульптуры, многофигурные композиции. Принципы связи декора с архитектурой. Сочетание низкого коврового узора фона с горельефными фигурами. Вопросы иконографии и символики. 3.07. Архитектура Новгорода и Пскова XIV–XV вв. Своеобразие синтеза архитектуры и живописи. 3.08. Монументальная живопись Новгорода XIV в. Иконопись. Синтез архитектуры и живописи. Новые черты в иконографии. Феофан Грек. Система тяблового иконостаса. 3.09. Монументальная живопись Пскова XIV–XV вв. Иконопись. 3.10. Архитектура и искусство XIV в. (Москва). Возвышение Москвы с начала XIV в., усиление ее политического и культурного значения. Начало каменного строительства при Иване Калите. 3.11. Архитектура и искусство Древней Руси первой половины XV в. (Москва). Архитектура Москвы первой половины XV в. Утверждение придворно-княжеского и монастырского храма. Живопись периода возвышения Москвы. Эпоха Андрея Рублева. Троице-Сергиевский монастырь, его роль в русской культуре. 3.12. Архитектура и искусство Древней Руси второй половины XV – начала XVI в. Широкий размах строительства Москвы при Иване III. Роль русских мастеров и привлечение итальянских архитекторов, использовавших в своих работах достижения русского зодчества. 3.13. План Московского Кремля, его связь с рельефом местности. Архитектура и искусство Москвы второй половины XV – первой половины XVI в. Живопись конца XV – начала XVI в. Творчество Дионисия. 3.14. Архитектура и искусство Русского государства второй половины XVI в. Шатровая архитектура XVI в. Создание нового типа каменного храма-памятника, его связь с народной деревянной архитектурой и архитектурой колоколен. Монументальная живопись XVI в. Иконопись второй половины XVI в. Московская школа. Усиление жанровых тенденций. Новгородская и псковская школы иконописи. 3.15. Русское зодчество XVII в. Культура Русского государства XVII в. – «века перемен». Переход от средневековья к Новому времени. Интенсивное возрождение страны. Архитектура начала XVII в. Каменное зодчество второй и третьей четверти XVII в. Борьба церкви и самодержавия в середине XVII в. и ее отражение в искусстве. Стиль «нарышкинского барокко». Создание монументальных общественных зданий светского назначения. 3.16. Монументальная живопись второй половины XVII в. Сложный путь русской живописи XVII в. Тесная связь с религией – с одной стороны, появление новых жанров и светских мотивов – с другой. Стремление к декоративности. 3.17. Иконопись XVII в. Оружейная палата и ее мастера. Эстетические теории XVII в. Творчество Симона Ушакова. /Лек/	3	34
3.2	Изучение рекомендуемой литературы /Ср/	3	8
3.3	Подготовка к текущему контролю (устный опрос) /Ср/	3	10
3.4	Подготовка к промежуточной аттестации (зачет) /Ср/	3	20
	Раздел 4. Раздел 4. Искусство и архитектура XVIII–XIX вв. Россия и Запад		

4.1	4.01. Понятие неоклассицизма и романтизма в искусстве. Предромантизм и ранний романтизм. Романтизм во Франции, Германии, Англии. 4.02. Русская историческая живопись. Общество поощрения художников и его роль в развитии русского искусства. Портретная живопись эпохи романтизма. 4.03. Процесс становления русской жанровой живописи 1830–1840-х гг. 4.04. Реализм в западноевропейском искусстве. «Барбизонская школа». Оноре Домье. Гюстав Курбе. Влияние концепции позитивизма на художественную практику. 4.05. Творчество Эдуарда Мане. 4.06. Русская живопись 1860–1870-х гг. Реформа Академии художеств. 4.07. Основание Товарищества художественных передвижных выставок. Идеология передвижничества. Московское училище живописи, ваяния и зодчества. 4.08. Бытовой жанр в русском искусстве 1870–1890-х гг. 4.09. Русская пейзажная живопись второй половины XIX в. Становление и развитие русского национального пейзажа. 4.10. Историческая живопись второй половины XIX века, новые реалистические тенденции, формирование жанра историко-психологической картины. Выдающиеся исторические живописцы В. И. Суриков и В. М. Васнецов. 4.11. Творчество И.Е. Репина. Исторические картины. Портретный жанр. 4.12. Творчество В.А. Серова. 4.13. Импрессионизм. Творчество Клода Моне, Огюста Ренуара, Эдгара Дега. 4.14. Творчество Поля Сезанна. 4.15. Постимпрессионизм. Винсент Ван Гог. Поль Гоген. Анри де Тулуз-Лотрек. 4.16. Неоимпрессионизм. Творчество Жоржа Сёра. 4.17. Символизм. Религиозные, мистические, эзотерические идеи в символизме и их реализация в художественной теории и практике. Творчество М.А. Врубеля. /Лек/	4	32
4.2	4.18. Академия художеств и ее роль в развитии русского искусства. Скульптура эпохи барокко и классицизма. Русская архитектура эпохи барокко и классицизма. 4.19. Русская архитектура эпохи высокого и позднего классицизма. 4.20. Русская скульптура эпохи классицизма. Декоративно-прикладное искусство. 4.21. Русская архитектура эпохи эклектики (историзма). 4.22. Русская скульптура 1870–1890-х гг. Монументальная скульптура. Скульптура малых форм. 4.23. Развитие стилистических тенденций в архитектуре Западной Европы. Неоготика во Франции, Германии и Англии. Деятельность К.-Ф. Шинкеля и Л. фон Кленце. 4.24. Развитие градостроительства. Реконструкция Парижа и Вены. Театральность. Феномен Рихарда Вагнера. Готфрид Земпер. 4.25. Генезис функционализма. Новые материалы в архитектуре. Развитие инженерных форм архитектуры. Вокзалы, рынки и торговые дома, общественные сооружения. Развитие каркасной архитектуры в США. /Пр/	4	16
4.3	Изучение рекомендуемой литературы /Ср/	4	6
	Раздел 5. Раздел 5. Зарубежное искусство и архитектура XX в.		

5.1	5.01. Генезис стиля ар-нуво. Его новаторские и архаические черты. Проблема синтеза искусств на рубеже веков. 5.02. Венский Сецессион, Немецкий Веркбунд в ситуации поиска нового синтеза искусств. Новаторские идеи в архитектурной практике сецессиона и югендстиля. 5.03. Техническая эстетика и эволюция модерна в сторону рациональной архитектуры. Адольф Лоос. Петер Беренс. 5.04. Экспрессионизм. Фовизм. Творчество Анри Матисса. Немецкий и австрийский экспрессионизм. Живопись Эмиля Нольде и Оскара Кокошки. Группа «Мост». Группа «Синий всадник». 5.05. Кубизм. Пабло Пикассо до периода кубизма, эволюция его раннего творчества. Возникновение кубизма в живописи Пикассо и Жоржа Брака. Кубистическая манера в ранних работах Марселя Дюшана и произведениях итальянских футуристов. Скульптура кубизма. 5.06. Рецепция авангарда в архитектуре 1920-х гг. Экспрессионизм. Пит Мондриан, движение «Стиль» и неопластицизм. Влияние конструктивизма и Баухауз. Ле Корбюзье, Людвиг Мис ван дер Роэ и зарубежная архитектура 1920–1930-х гг. 5.07. Дада и сюрреализм. Возникновение слова «дада» и одноименного направления в европейской художественной культуре. Творчество Марселя Дюшана. Метафизическое искусство. Джорджо де Кирико. Сюрреализм. Манифест Андре Бретона. Сюрреалистический метод и его связь с психоанализом. Участники сюрреалистического движения и их творчество. 5.08. Абстрактное искусство. Феномен абстрактного искусства и отражение в нем фундаментальных качеств модернистской художественной культуры. Направления в абстрактном искусстве 1910–1920-х гг. 5.09. Современная архитектура вне влияния авангардной эстетики. Стиль ар-деко. Огюст Перре и Тони Гарнье. Развитие неоклассицизма в немецкой архитектуре 1920–1930-х гг. Итальянская архитектура 1920–1930-х гг. Стиль Новеченто. Рационализм. 5.10. Деятельность мэтров мирового архитектурного модернизма после Второй мировой войны. Интернациональный стиль. 5.11. Абстрактный экспрессионизм и искусство середины 1940-х – 1960-х гг. Эмиграция ведущих европейских мастеров в США и перемещение центра актуальной художественной жизни из Европы в Америку. Джексон Поллок и его художественный метод. Направления живописи абстрактного экспрессионизма. Виллем де Кунинг, Марк Ротко. Скульптура Дэвида Смита. Отличия европейской абстракции второй половины XX в. от американского абстрактного экспрессионизма. 5.12. Поп-арт. Появление термина и его значение. Истоки поп-арта. Роберт Раушенберг. Джаспер Джонс. Энди Уорхол и создание образа художника-звезды. Поп-арт в живописи и скульптуре. Клэс Ольденбург, Рой Лихтенштейн, Джеймс Розенквист, Том Вессельман. Формы абстрактного искусства в эпоху поп-арта. 5.13. Основные тенденции развития скульптуры XX в. Творчество Огюста Родена и возникновение современной пластики. Аристид Майоль и Антуан Бурдель. Конструктивизм, сюрреализм, абстрактный витализм, неоклассицизм. Творчество Константина Бранкузи, Альберто Джакометти, Генри Мура. Пути эволюции скульптуры после Второй мировой войны. 5.14. Основные направления в искусстве 1970-х. Переосмысление идей модернизма. Минимализм. Концептуальное искусство. Оп-арт и гиперреализм. Перформанс, акционизм, видео-арт. Новые формы в трехмерном искусстве. Объект, инсталляция, энвайронмент-арт, ленд-арт. 5.15. Тенденции в искусстве 1980-х гг. Неоэкспрессионизм и «новые дикие», трансавангард. 5.16. Искусство 1990-х гг. Неоконцептуализм и «молодые английские художники». 5.17. Проблемы интерпретации образов новейшего искусства. Основные события и тенденции художественного мира начала XXI в. /Лек/	5	34
5.2	Изучение рекомендуемой литературы /Ср/	5	8
5.3	Подготовка к текущему контролю (устный опрос) /Ср/	5	10
5.4	Подготовка к промежуточной аттестации (зачет) /Ср/	5	20
	Раздел 6. Раздел 6. Русское искусство XX – начала XXI в.		

6.1	6.01. Художественный метод символизма и стиль модерн в русском искусстве. 6.02. «Бубновый валет» (1911–1917) – творческое объединение раннего авангарда. 6.03. Зарождение русского авангарда. Экспериментальные и новаторские течения в искусстве начала XX в.: фовизм, кубизм, футуризм. Освоение импрессионизма, постимпрессионизма, кубизма, футуризма, мотивов русского городского фольклора в процессе формирования русского художественного авангарда. 6.04. Революция художественная и революция социальная. Творчество М.Ф. Ларионова, Н.С. Гончаровой, П.Н. Филонова, А.Т. Матвеева, М.В. Матюшина, М.З. Шагала. 6.05. Художественно-эстетическая утопия в традиции русской художественной культуры. Утопизм, социальная и художественная практика русского авангарда. – Идеи и творческое наследие В.В. Кандинского и К.С. Малевича в российском и мировом искусстве. 6.06. В.Е. Татлин в российском и мировом искусстве. 6.07. П.Н. Филонов и его ученики. Метод «аналитического искусства». 6.08. Художественные объединения 1920-х гг. Группы «ОСТ» (Москва) и «Круг художников» (Ленинград) в поисках современной пластической формы. 6.09. Неоклассика и авангард в архитектуре 1920-х гг. 6.10. Социалистический реализм. Институции советского искусства: Академия художеств, Государственный комитет по делам искусств. Реставрация иерархии жанров, музейности. 6.11. Эволюция официального архитектурного стиля в 1930—1950 гг. 6.12. Советское искусство, его развитие в 1950–1960-е гг. «Суровый стиль» как альтернативное искусство нового поколения советских художников и как русская версия классического модернизма. 6.13. Отечественное искусство 1970–1980-х гг. Борьба художников-нонконформистов за возможность экспонирования. 6.14. Соц-арт – первое оригинальное художественное направление в послевоенном русском авангарде. 6.15. «Московский концептуализм» как завершение традиции отечественного авангарда. 6.16. Особенности ленинградского авангарда 1970–1980-х гг. 6.17. Отечественное искусство конца XX – начала XXI в. /Лек/	6	32
6.2	Изучение рекомендуемой литературы /Ср/	6	13

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

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

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Ильина Т. В.	История искусств. Западноевропейское искусство: рекомендовано Мин.образования	М.: Высшая школа, 2008	
Л.1.2	Гребенникова Д. А., Федотова Р. А.	История христианского искусства: Учебно-методическое пособие для специальностей и направлений подготовки: 50.03.04 - Теория и история искусств; 54.03.04 - Реставрация: учебно-методический комплекс	СПБ.: СПГХПА, 2016	
Л.1.3	Ковалева Т. В.	История искусства интерьера: учеб.-метод. пособие по направлениям 07.03.03 Дизайн архитектурной среды. Профиль: Проектирование интерьеров	СПб.: СПГХПА, 2018	
Л.1.4	Гуркина Н. С.	История зарубежного искусства XIX-XX веков: Учебно-методическое пособие для направления подготовки 50.03.04 "Теория и история искусств": учебное пособие	СПБ.: СПГХПА, 2017	
Л.1.5	Ковалева Т. В.	История искусства интерьера: учебное пособие для направления подготовки 50.03.04 - Теория и история искусств, для специальности 54.05.01 - Монументально-декоративное искусство (квалификация - художник-проектировщик интерьера): учебно-методический комплекс	СПБ.: СПГХПА, 2018	

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.6	Назарова, М. С.	История искусства и архитектуры Древнего мира: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	https://www.iprbookshop.ru/102431.html
Л.1.7	Назарова, М. С., Домаха, Г. И.	История искусства. Искусство зарубежного Востока: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	https://www.iprbookshop.ru/102432.html
Л.1.8	Чужанова, Т. Ю.	История искусств. Искусство Древней Руси: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	https://www.iprbookshop.ru/102627.html
Л.1.9	Гребенникова Д. А., Федотова Р. А.	История христианского искусства: учебно-методическое пособие для направления подготовки 50.03.04 - "Теория и история искусств" и спец. 54.03.04 - "Реставрация": учебно-методический комплекс. рекомендовано методсоветом ВУЗа	СПб.: Астерион, 2014	
Л.1.10	Чужанова, Т. Ю.	История искусств: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017	https://www.iprbookshop.ru/102628.html
Л.1.11	Авдеева, В. В.	Магистерская диссертация по направлению «История искусств»: подготовка и защита: учебно-методическое пособие	Екатеринбург: Издательство Уральского университета, 2017	https://www.iprbookshop.ru/106403.html
Л.1.12	Арсланов, В. Г.	Теория и история искусствознания. XX век. Постмодернизм: учебное пособие для вузов	Москва: Академический проект, 2020	https://www.iprbookshop.ru/110020.html
Л.1.13	Арсланов, В. Г.	Теория и история искусствознания. XX век. Духовно-исторический метод. Социология искусства. Иконология: учебное пособие для вузов	Москва: Академический проект, 2020	https://www.iprbookshop.ru/110022.html
Л.1.14	Ванслов, В. В., Швидковский, Д. О., Кудрявцев, А. П.	Предмет архитектуры. Искусство без границ: монография	Москва: Прогресс-Традиция, 2011	http://www.iprbookshop.ru/7247.html
Л.1.15	Агеева, Е. Ю., Веселова, Е. А.	Краткий курс истории архитектуры	Нижний Новгород: Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2012	http://www.iprbookshop.ru/16008.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.16	Ильина Т. В.	История искусств. Отечественное искусство: рекомендовано Мин.образования	М.: Высшая школа, 2007	
Л.1.17	Дмитриева Н. А.	Краткая история искусств. С древнейших времен до начала XX века: учебное пособие	Москва: БуксМАрт, 2021	
Л.1.18	Посохина, М. В.	История искусства: русское искусство: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017	https://www.iprbookshop.ru/102910.html
Л.1.19	Гомбрих Э.	История искусства: учебное пособие	М.: Искусство-XXI век, 2013	

1. Амиржанова, А. Ш. История искусств. Основные закономерности развития искусства Древнего мира и эпохи Средневековья : учебное пособие / А. Ш. Амиржанова. — Омск : Омский государственный технический университет, 2017. — 192 с. — ISBN 978-5-8149-2549-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/78434.html

2. Андреева Е. Ю. Постмодернизм: Искусство второй половины XX- начала XXI века. [Текст] : научное издание / Е. Ю. Андреева, 2007. - 488 с.

3. Арсланов В. Г. Теория и история искусствознания [Текст] : в 5 т. Т. 5. XX век. Постмодернизм / В. Г. Арсланов, 2015. - 287 с.

4. Боровская, Н. Ф. Очерки по истории христианского искусства : научное издание. Ч. 1 / Н. Ф. Боровская. - М. : БуксМАрт, 2020. - 176 с. : ил

5. Боровская, Н. Ф. Очерки по истории христианского искусства : научное издание. Ч. 2 / Н. Ф. Боровская. - Москва : БуксМАрт, 2020. - 240 с. : ил.

6. Бхаскаран, Л. Дизайн и время. Стили и направления в современном искусстве и архитектуре. : учебное пособие / Л. Бхаскаран. - М. : Арт-Родник ; [Б. м.], 20062007. - 256 с. : цв.ил.

7. Герман М. Ю. Об искусстве и искусствознании [Текст] : научное издание / М. Ю. Герман, 2014. - 552 с.

8. Гомбрих, Эрнст. История искусства [Текст] : учебное пособие / Э. Гомбрих, 2013. - 688 с.

9. История искусств. Эпоха Возрождения - искусство XX века : методические указания к проработке лекций по дисциплине «История пространственных искусств» (раздел «История изобразительных искусств») для студентов 1 курса направлений «Архитектура» и «Дизайн архитектурной среды» / составители Т. В. Шумилкина, Т. Р. Федулова. — Нижний Новгород : Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2013. — 48 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/54937.html

10. Мамонова, В. А. История зарубежного искусства XX века: историческая динамика развития авангардного искусства в системе культуры : учебное пособие для студентов вузов / В. А. Мамонова. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2018. — 143 с. — ISBN 978-5-7937-1618-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/102430.html

11. Муртазина, С. А. История искусства XVII века : учебное пособие / С. А. Муртазина, В. В. Хамматова. — Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2013. — 116 с. — ISBN 978-5-7882-1370-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/61973.html

12. Назарова, М. С. История искусства и архитектуры Древнего мира : учебное пособие / М. С. Назарова. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019. — 144 с. — ISBN 978-5-7937-1698-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/102431.html

13. Пигулевский, В. О. Искусство и дизайн: дух времени и механизм прогресса. В 2-х т. Том 1. История искусства: дух времени : учебное пособие / В. О. Пигулевский, А. С. Стефаненко. — Саратов : Вузовское образование, 2019. — 301 с. — ISBN 978-5-4487-0520-5, 978-5-4487-0519-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/86442.html

14. Чужанова, Т. Ю. История искусств : учебное пособие / Т. Ю. Чужанова. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017. — 51 с. — ISBN 978-5-7937-1524-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/102628.html

15. Чужанова, Т. Ю. История искусств. Искусство Древней Руси : учебное пособие / Т. Ю. Чужанова. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019. — 69 с. — ISBN 978-5-7937-1676-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/102627.html

6.2. Электронные учебные издания и электронные образовательные ресурсы

Э1	Электронно-библиотечная система «IPRbooks» [Электронный ресурс]. – http://www.iprbookshop.ru	http://www.iprbookshop.ru

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

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru
6.3.2.2	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL:http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108
6.3.2.3	Русский музей [Электронный ресурс]. URL: http://rusmuseum.ru
6.3.2.4	Эрмитаж [Электронный ресурс]. URL: http://www.hermitagemuseum.org
6.3.2.5	Государственная Третьяковская галерея [Электронный ресурс]. URL: http://www.tretyakovgallery.ru/

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
С-314	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
С-314	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)

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

Основу теоретического обучения студентов по дисциплине «История искусств» составляют лекции, дающие систематизированные знания студентам о наиболее сложных и актуальных проблемах теоретической базы и исторического развития искусства и архитектуры. На лекциях особое внимание уделяется не только усвоению студентами изучаемых вопросов, но и стимулированию их активной познавательной деятельности, творческого мышления, развитию научного мировоззрения, профессионально значимых качеств. Лекции, как правило, проводятся в форме, подразумевающей диалог с аудиторией и выявляющей проблемные, дискуссионные вопросы классического и актуального искусства.

Согласно учебному плану около 50% аудиторной работы должно проводится в форме практических занятий, которые, в силу специфики соединения учебных групп в «потоки», ведутся в лекционном формате интерактивного характера, то есть в виде лекции-дискуссии.

Во время аудиторных занятий преподавателем фиксируется количество присутствующих студентов, что является, во-первых, формой текущего контроля, во-вторых, оказывает влияние на промежуточную аттестацию: зачет / экзамен.

Студенты, пропустившие без уважительной причины более половины занятий, могут не допускаться к прохождению промежуточной аттестации с правом ее прохождения в следующем семестре.

На занятиях студенты должны вести конспект лекции, а также, дополнительно к аудиторным занятиям, углублять полученные знания, изучая рекомендуемую литературу.

Зачет принимается по результатам текущей аттестации, принимая во внимание посещаемость занятий и активность студентов в ходе лекций-дискуссий. Экзамен принимается во время экзаменационной сессии по билетам, также проводится проверка усвоенного учебного материала по репродукциям произведений искусства, перечень которых должен быть заблаговременно передан студентам. При подготовке к экзамену студенты должны повторно изучить конспекты лекций, рекомендуемую литературу, экспозиции Государственного Эрмитажа, Государственного Русского музея, Учебного музея прикладного искусства СПГХПА им. А.Л. Штиглица.

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

05.03.2026 г.

Введение в информационные технологии

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72 Виды контроля в семестрах:

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 42

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**1 (1.1)**		Итого	
Недель	15 1/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	4	4	4	4
Практические	26	26	26	26
Итого ауд.	30	30	30	30
Контактная работа	30	30	30	30
Сам. работа	42	42	42	42
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):
Доцент, Руднева Наталья Евгеньевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Балаева Светлана Владимировна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Ознакомление обучающихся с теоретическими и методологическими основами проектирования в современных информационных системах. Освоение базовых функций пакета Microsoft Office, теоретических основ растровой и векторной графики, практическое применение базовых инструментов в спец. программах для визуального оформления заданий. Разработка навыков комбинирования приемов графического оформления, расширение границ кругозора.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Цветоведение и колористика
2.1.2	Основы русскоязычной коммуникации в профессиональной сфере
2.1.3	Пропедевтика
2.1.4	Модуль "Компьютерные технологии"
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Производственная практика, преддипломная
2.2.2	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.3	Проектная графика
2.2.4	Модуль "Компьютерные технологии"
2.2.5	Растровые и векторные редакторы

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-1: Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-1: Знать: основные источники получения информации, системные связи и отношения между явлениями, процессами и объектами; методы поиска информации, ее системного и критического анализа;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать способы и методы систематизации и поиска информации в информационно-коммуникационной сети "Интернет"; задавать верные команды поиска для достижения максимально точного ответа на поставленный вопрос.
ИД-2.УК-1: Уметь: применять методы поиска информации из разных источников; осуществлять ее критический анализ и синтез; применять системный подход для решения поставленных задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь анализировать необходимые данные в процессе поиска информации в информационно-коммуникационной сети "Интернет"; проводить отбор и отсеивание ненужной информации.
ИД-3.УК-1: Владеть: методами сбора, обработки информации, выявляет естественнонаучную сущность проблем профессиональной деятельности, навыками использования системного подхода для решения поставленных задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть критическим мышлением; способностью организовать системный подход для решения профессиональных задач, посредством применения основ информационных технологий, способных оптимизировать трудозатраты обучающегося во время выполнения определенных задач.

ОПК-6: Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-6: Знает: принципы работы современных информационных технологий;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать современные инструментальные среды, программно- технические платформы и программные средства, в том числе отечественного производства, используемые для решения задач профессиональной деятельности, и принципы их работы.
ИД-2.ОПК-6: Умеет: применять современные информационно-коммуникационные технологии при решении и оформлении профессиональных задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь выбрать и использовать современные информационно- коммуникационные и интеллектуальные технологии, инструментальные среды, программно-технические платформы и программные средства, в том числе отечественного производства для решения задач профессиональной деятельности;

ИД-3.ОПК-6: Владеет: способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности и проектные предложения с применением информационно-коммуникативных технологий;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками применения современных информационно- коммуникационных и интеллектуальных сред программно- технических платформ и инструментальных сред, программно- технических платформ и программных средств, в том числе отечественного производства, для решения задач профессиональной деятельности.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Раздел 1. Теоретический материал		
1.1	Введение в информационные технологии, форматы файлов. Конвертация файлов. /Лек/	1	2
1.2	Растровые векторные редакторы. Базовый функционал редакторов. /Лек/	1	2
1.3	Выполнение задания в пакете Microsoft Office в соответствии с базовой технической документацией. /Пр/	1	2
	Раздел 2. Раздел 2. Растровая графика		
2.1	Изучение вариантов цветокоррекции, формирование итогового изображения из 6 объектов. /Пр/	1	2
2.2	Изучение блока фильтров, формирование итогового изображения из 6 объектов. /Пр/	1	2
2.3	Изучение инструментов редактирования текста, формирование текстового плаката с применением растрированного текста. /Пр/	1	4
2.4	Изучение инструментов ретуши, обработка исторических изображений, формирование итогового изображения в формате "До/после". /Пр/	1	4
2.5	Ретушь исторического изображения, формирование итогового изображения в формате "До/после". /Ср/	1	8
2.6	Изучение инструментов вырезания объектов, обработка контуров, формирование итогового изображения из 20 объектов. /Пр/	1	6
2.7	Доработка контуров, формирование итогового изображения из 20 объектов. /Ср/	1	14
	Раздел 3. Раздел 3. Векторная графика		
3.1	Изучение базовых инструментов векторного редактора CorelDRAW, создание конкретного объекта. /Пр/	1	2
3.2	Изучение инструментов редактирования текста, деформации объектов, создание текстового плаката. /Пр/	1	2
3.3	Доработка объектов и текстового плаката, оформление композиционного и колористического решения. /Ср/	1	8
3.4	Доработка предыдущих заданий, оформление в готовом виде. Проработка презентации в Microsoft PowerPoint. /Пр/	1	2
3.5	Подготовка презентации в Microsoft PowerPoint, с визуальным оформлением слайдов о проделанной работе, обязательным использованием анимации, вставкой видеозаписи. /Ср/	1	12

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

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

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Братченко, Н. Ю.	Инженерная и компьютерная графика: учебное пособие	Ставрополь: Северо-Кавказский федеральный университет, 2017	http://www.iprbookshop.ru/83199.html
Л.1.2	Трофимов, В. А., Шарок, Л. П.	Основы композиции: учебное пособие	Санкт-Петербург: Университет ИТМО, 2009	http://www.iprbookshop.ru/67478.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.3	Сырых Ю. А.	Компьютерные шрифты на 100%: учебное пособие	СПб.: Питер, 2007	
Л.1.4	Никитина, Н. П.	Цветоведение. Колористика в композиции: учебное пособие	Екатеринбург: Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2015	http://www.iprbookshop.ru/68517.html
Л.1.5	Омельяненко, Е. В.	Цветоведение и колористика: учебное пособие	Ростов-на-Дону: Издательство Южного федерального университета, 2010	http://www.iprbookshop.ru/47063.html
Л.1.6	Смирнова, А. М.	Компьютерная графика и дизайн художественных изделий. Теория и практика: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	http://www.iprbookshop.ru/102917.html
Л.1.7	Зиновьева, Е. А.	Компьютерный дизайн. Векторная графика: учебно-методическое пособие	Екатеринбург: Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2016	http://www.iprbookshop.ru/68251.html

1. Аддитивные технологии в дизайне и художественной обработке материалов : учебное пособие для СПО / Е. С. Гамов, В. А. Кукушкина, М. И. Чернышова, И. Т. Хечиашвили. — 3-е изд. — Липецк, Саратов : Липецкий государственный технический университет, Профобразование, 2024. — 72 c. — ISBN 978-5-00175-290-5, 978-5-4488-2034-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/139709.html

2. Боев, В. Д. Компьютерное моделирование : учебное пособие / В. Д. Боев, Р. П. Сыпченко. — 4-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2025. — 517 c. — ISBN 978-5-4497-0888-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/146350.html

3. Божко, А. Н. Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop : учебное пособие / А. Н. Божко. — 4-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 319 c. — ISBN 978-5-4497-2416-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/133954.html

4. Воробьева, А. П. Основы информатики : учебное пособие / А. П. Воробьева, Л. А. Литвинов ; под редакцией Л. А. Литвинова. — Новосибирск : Новосибирский государственный архитектурно-строительный университет (Сибстрин), ЭБС АСВ, 2019. — 137 c. — ISBN 978-5-7795-0879-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/107641.html

5. Зиновьева, Е. А. Компьютерный дизайн. Векторная графика : учебно-методическое пособие / Е. А. Зиновьева. — Екатеринбург : Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2016. — 116 c. — ISBN 978-5-7996-1699-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/68251.html

6. Зинюк, О. В. Компьютерные технологии. Часть 1. Обработка растровых изображений : учебное пособие / О. В. Зинюк. — Москва : Московский гуманитарный университет, 2011. — 80 c. — ISBN 978-5-98079-683-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/8608.html

7. Зинюк, О. В. Компьютерные технологии. Часть 2. Обработка векторных изображений : учебное пособие / О. В. Зинюк. — Москва : Московский гуманитарный университет, 2011. — 96 c. — ISBN 978-5-98079-684-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/8609.html

8. Катунин, Г. П. Компьютерные технологии в фотографии. Усиление резкости цифровых изображений : учебное пособие для СПО / Г. П. Катунин. — Саратов, Москва : Профобразование, Ай Пи Ар Медиа, 2022. — 375 c. — ISBN 978-5-4488-1350-4, 978-5-4497-1564-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/118466.html

9. Конюкова, О. Л. Инженерная и компьютерная графика. Начертательная геометрия : учебное пособие / О. Л. Конюкова, А. Н. Кашуба, О. В. Диль. — Новосибирск : Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2020. — 160 c. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/117096.html

10. Котов, Г. Н. Работа в растровом редакторе Adobe Photoshop : методические указания / Г. Н. Котов, О. Л. Штейнбах. — Новосибирск : Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2024. — 52 c. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/149540.html

11. Кулеева, Е. В. Информатика. Базовый курс : учебное пособие / Е. В. Кулеева. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019. — 174 c. — ISBN 978-5-7937-1769-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/102423.html

12. Лебедева, Т. Н. Информатика. Информационные технологии : учебно-методическое пособие для СПО / Т. Н. Лебедева, Л. С. Носова, П. В. Волков. — Саратов : Профобразование, 2019. — 128 c. — ISBN 978-5-4488-0339-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/86070.html

13. Петлина, Е. М. Информационные технологии в профессиональной деятельности : учебное пособие для СПО / Е. М. Петлина, А. В. Горбачев. — 2-е изд. — Саратов : Профобразование, 2024. — 111 c. — ISBN 978-5-4488-2183-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/142224.html

14. Селянкин, В. В. Программирование компьютерной графики : учебное пособие / В. В. Селянкин, Н. А. Гуляев ; под редакцией Д. П. Калачева. — Москва : Издательство «Перо», 2021. — 173 c. — ISBN 978-5-00189-197-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/111106.html 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 c. — ISBN 978-5-8149-2115-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/58090.html

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

6.3.1.1	Photoshop
6.3.1.2	Microsoft Office
6.3.1.3	Corel DRAW Graphics Suite 2020
6.3.1.4	ABBYY FineReader

6.3.1.5	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL:http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
6.3.2.2	Фонд поддержки творческих инициатив «Русская классика» [Электронный ресурс]. URL: http://www.fond-rk.ru

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-224	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
Ч-224	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)

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

Лекции по дисциплине «Введение в информационные технологии» проводятся в форме лекции-визуализации, лекции-диалога. На практических занятиях обучающиеся выполняют задания, соответствующие проходимой теме. Для получения зачёта обучающийся должен посещать лекции, принимать активное участие в практических занятиях, предоставить самостоятельно выполненные работы.

В течение семестра выполняют практические работы каждая из которых дополняет и обогащает функционал применения базовых инструментов, закрепляет действующие функции горячих клавиш в сочетании с различными инструментами. Самостоятельный блок включает в себя выполнение разделов растровой и векторной графики, доработка заданий до конечного результата готового для печати или публикации, доведение итоговой цветокоррекции и кадрирования.

Критерием оценки знаний, умений и навыков обучающихся является оценка их работы в процессе проведения практических занятий, посещаемости, выполнения практических заданий.

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

05.03.2026 г.

Академический рисунок

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра рисунка**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **15 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 540

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 60

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**1 (1.1)**		**2 (1.2)**		**3 (2.1)**		**4 (2.2)**		Итого	
Недель	15 1/6		16 2/6		17 1/6		16 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Практические	90	90	96	96	102	102	102	102	390	390
Итого ауд.	90	90	96	96	102	102	102	102	390	390
Контактная работа	90	90	96	96	102	102	102	102	390	390
Сам. работа	9	9	3	3	15	15	33	33	60	60
Часы на контроль	45	45	9	9	27	27	9	9	90	90
Итого	144	144	108	108	144	144	144	144	540	540

Программу составил(и):
доцент, Юдин Олег Николаевич _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Константинов Константин Константинович

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Развить профессиональное мышление, привить культуру ведения работы, использования технических средств и материалов;
1.2	Научиться правильно пользоваться тоном и линией для передачи формы в пространстве, материальности и освещенности объекта для создания графического произведения и дизайн-проекта.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Наброски
2.1.2	Пластическая анатомия
2.1.3	Учебная практика, учебно-ознакомительная
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Академическая живопись
2.2.2	Линейно-конструктивное построение
2.2.3	Пропедевтика
2.2.4	Модуль "Проектирование"
2.2.5	Проектная графика
2.2.6	Учебная практика, творческая
2.2.7	Акварельные этюды
2.2.8	Специальный рисунок
2.2.9	Прикладная графика

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ОПК-3: 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 утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-3: Знает: методы творческого процесса дизайнеров, этапы создания дизайн-объектов;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать арсенал технических средств кратковременного рисунка. Знать понятия объемно-пространственной структуры и конструкции применительно к проектируемому объекту и человеку.
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;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь пользоваться техническими средствами быстрого рисунка, точно брать пропорции и характер целого в коротком рисунке. Выявлять основные структурные и конструктивные элементы.
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, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);	В результате освоения дисциплины обучающийся должен владеть способностью представления художественного образа и генерирования различных художественных идей на одну тему

ОПК-4: 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

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-4: Знает: основные принципы и этапы проектирования, конструирования, объемного моделирования, классификацию и свойства материалов;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать арсенал технических средств ведения длительного рисунка. Знать закономерности распределения света и тени. Знать основы перспективы, анатомии и различных графических и композиционных приемов.

ИД-2.ОПК-4: Умеет: создавать дизайн-проекты, используя грамотное линейно-конструктивное построение, гармоничное цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь компоновать рисунок. Пользоваться различными графическими средствами. Уметь выявлять структуру и конструкцию с различной степенью подробности изображаемого объекта. Передавать форму и материальности реальности за счет светотени.
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;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен владеть способностью генерировать художественный образ и зрительно представлять предполагаемый к изображению объект

ОПК-5: Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
ИД-1.ОПК-5: Знает: особенности организации и проведения творческих мероприятий;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать требования, предъявляемые к творческим работам на современном этапе
ИД-2.ОПК-5: Умеет: принимать участие, организовывать и проводить выставки, конкурсы, фестивали, презентации, инсталляции, конкурсы, мастер-классы;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь воплотить актуальную идею в творческий образ
ИД-3.ОПК-5: Владеет: способностью анализировать свои возможности, переоценивать накопленный опыт с целью организации, проведения и участия в творческих мероприятиях;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен владеть средствами выражения художественного образа

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Методические основы академического рисунка		
1.1	Пленэр. Городские зарисовки. Варианты решений: объемно-пространственное, плоскостно-декоративное, живописно-экспрессивное. Знакомство с фронтальной перспективой Формат: А4 (в количестве 4-6 листов). Материал: любой графический на выбор студента. /Пр/	1	6
1.2	Пленэр. Городские зарисовки. Варианты решений: объемно-пространственное, плоскостно-декоративное, живописно-экспрессивное. Знакомство с фронтальной перспективой Формат: А4 (в количестве 4-6 листов). Материал: любой графический на выбор студента. /Ср/	1	4
1.3	Предметные формы. Предметные формы и геометрические тела. Конструктивное, объемно-пространственное решение. Тон минимальный. Формат: А1 (1 лист). Материал: графитный карандаш. /Пр/	1	18
1.4	Драпировка. Рисунок драпировки со складками. Объемно-пространственное решение. С умеренным применением тона. Формат: А1 (1 лист). Материал: графитный карандаш, ретушь, сангина. /Пр/	1	12
1.5	Натюрморт из нескольких предметов с драпировкой. Тональное решение. Контрастно окрашенные предметы. Выявление фактуры и материальности предметов. Формат: А1 (1 лист). Мягкие материалы (уголь, сепия, соус). /Пр/	1	21
1.6	Натюрморт из нескольких предметов с драпировкой. На основе длительного рисунка декоративные графические переложения, эскизы. Формат: А3-А6 (3-5 л.). Допускается использование разных графических материалов на выбор студента. /Ср/	1	5

1.7	Архитектурная деталь. Объемно-пространственное решение с проработкой деталей Формат: А2 (1лист) Материал: графитный каркндаш /Пр/	1	18
1.8	Голова гипсовая. Конструктивное построение. Объемно-пространственное решение с проработкой деталей. Формат: А2 (1лист) Материал: графитный карандаш /Пр/	1	15
	Раздел 2. Методические основы линейно-конструктивного построения в рисунке (голова)		
2.1	Череп в 3-х поворотах (анфас, три четверти, профиль и фрагменты). Основное конструктивное построение. Анализ структуры и формы черепа. Выявить анатомическое строение. Объемно-пространственное решение. Композиционное решение листа. Формат: 70х55 (1 лист) Материал: графитный карандаш /Пр/	2	19
2.2	Голова натурщика в 3-х поворотах (на основе зарисовок черепа). Объемно-пространственное решение. Тон минимальный. Анализ структуры и формы головы. Выявить костную основу. Формат: 70х55 см Материал графитный карандаш /Пр/	2	22
2.3	Голова натурщика в 3-х поворотах (на основе зарисовок черепа) /Ср/	2	1
2.4	Голова гипсовая Конструктивное построение. Объемно-пространственное решение с прорисовкой деталей. Формат: 70х55 см Материал: графитный карандаш, ретушь, сангина кар. /Пр/	2	18
2.5	Голова с плечевым поясом в движении. Объемно-пространственное решение. Закрепление знания черепа. Формат: 70х55 см Материал: мягкие материалы, уголь, сепия, соус /Пр/	2	18
2.6	Погрудный портрет. /Ср/	2	1
2.7	Интерьер фронтальный. Грамотное построение перспективы, установка точных пропорций. Выявление пространственных отношений объемов и деталей. Формат: А2 Материал: графитный карандаш /Пр/	2	19
2.8	Интерьер фронтальный. Эскизы и графические переложения. Формат: А4, А3, А2 Материал: любой графический /Ср/	2	1
	Раздел 3. Анатомический анализ фигуры человека		
3.1	Пленэр. Городские зарисовки. Зарисовки городской среды на пленэре. Освоение разных графических техник, орнаментального и живописного приемов рисования. Формат: А4, А5 (6 листов) Материал: любой графический на выбор студента. /Пр/	3	8
3.2	Кисти рук, стопы ног. Освоение анатомического и конструктивного построения. Формат: 70 х 55 см (1лист) Материал: графитный карандаш. /Пр/	3	18
3.3	Фигура гипсовая. Конструктивное построение. Объемно-пространственное решение. Формат: А2 (1 лист) Материал: графитный карандаш /Пр/	3	20
3.4	Фигура гипсовая. /Ср/	3	5
3.5	Фигура с анатомическим анализом и прорисовкой скелета, отдельных узлов (вид спереди). Конструктивно-пластический анализ формы. Выявление взаимосвязи внешних форм с анатомическим строением фигуры. Формат: А2 (1лист) Материал: графитный карандаш. /Пр/	3	28

3.6	Фигура с анатомическим анализом и прорисовкой скелета, отдельных узлов (вид спереди) /Ср/	3	5
3.7	Фигура с анатомическим анализом и прорисовкой скелета, отдельных узлов (вид сзади). Конструктивно-пластический анализ формы. Выявление взаимосвязи внешних форм с анатомическим строением фигуры. Формат: А2 (1лист) Материал: графитный карандаш. /Пр/	3	28
3.8	Фигура с анатомическим анализом и прорисовкой скелета, отдельных узлов (вид сзади) /Ср/	3	5
	Раздел 4. Фигура человека		
4.1	Фрагмент фриза Пергамского алтаря. Одна фигура с акцентом на детали. Формат: 70х55 см (1 лист) Материал: графитный карандаш, сепия, ретушь. /Пр/	4	21
4.2	Фигура обнаженная, стоящая с дополнительной опорой. Конструктивно-пластический анализ формы. Формат: А2 (1 лист) Материал: графитный карандаш, сепия, ретушь. /Пр/	4	21
4.3	Фигура обнаженная, стоящая с дополнительной опорой. /Ср/	4	12
4.4	Фигура обнаженная сидящая. Изучение пластики, Конструктивный анализ и связь элементов фигуры. Формат: 70х55 см Материал: графитный карандаш, мягкий материал по выбору студента. /Пр/	4	21
4.5	Фигура обнаженная сидящая /Ср/	4	12
4.6	Интерьер. Угловая перспектива. Грамотное построение, установка точных пропорций. Освоение графических приемов для изображения пространства средней глубины. Формат: 70х55 см (1 лист) Материал: графитный карандаш /Пр/	4	21
4.7	Интерьер. Угловая перспектива. /Ср/	4	9
4.8	Фигура одетая в среде. Графические зарисовки. Изучение графических техник и материалов, композиционное решение листа. Формат: А2, А3, А4, А5 (6 - 12 листов в зависимости от размера) Материал: любой графический. /Пр/	4	18

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	Мешков, В. В.	Академический рисунок. Натюрморт и голова человека: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2022	https://www.iprbookshop.ru/140102.html
Л.1.2	Шлеюк, С. Г., Левина, Е. А.	Рисунок складок драпировки: методические указания к практическим занятиям по дисциплине «рисунок»	Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2011	http://www.iprbookshop.ru/21667.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.3	Царева, Л. Н.	Рисунок натюрморта: учебное пособие	Москва: Московский государственный строительный университет, ЭБС АСВ, 2013	http://www.iprbookshop.ru/23739.html
Л.1.4	Колосенцева, А. Н.	Учебный рисунок: учебное пособие	Минск: Вышэйшая школа, 2013	http://www.iprbookshop.ru/24085.html
Л.1.5	Рац, А. П.	Архитектурный рисунок и графика: методические указания к практическим занятиям для студентов, обучающихся по направлению подготовки 270800 «строительство»	Москва: Московский государственный строительный университет, Ай Пи Эр Медиа, ЭБС АСВ, 2014	http://www.iprbookshop.ru/27890.html
Л.1.6	Казарин, С. Н.	Академический рисунок: учебно-методический комплекс дисциплины по направлению подготовки 54.03.01 (072500.62) «дизайн», профили: «графический дизайн», «дизайн костюма»; квалификация (степень) выпускника «бакалавр»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2015	https://www.iprbookshop.ru/55753.html
Л.1.7	Казарин, С. Н.	Академический рисунок: практикум по дисциплине по направлению подготовки 54.03.01 «дизайн», профили «графический дизайн», «дизайн костюма»; квалификация (степень) выпускника «бакалавр»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016	https://www.iprbookshop.ru/66338.html
Л.1.8	Казарин, С. Н.	Академический рисунок: практикум по дисциплине по направлению подготовки 54.03.01 «дизайн», профили «графический дизайн», «дизайн костюма»; квалификация (степень) выпускника «бакалавр»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016	http://www.iprbookshop.ru/66338.html
Л.1.9	Ли Н. Г.	Рисунок. Основы учебного академического рисунка: Учебник: учебник	М.: Эксмо, 2009	
Л.1.10	Гордеенко, В. Т.	Рисунок головы и фигуры человека: учебное пособие	Минск: Вышэйшая школа, 2017	http://www.iprbookshop.ru/90822.html
Л.1.11	Казарин, С. Н.	Академический рисунок: учебное наглядное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «дизайн», профили: «графический дизайн», «дизайн костюма»; квалификация (степень) выпускника «бакалавр»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2017	http://www.iprbookshop.ru/76328.html
Л.1.12	Лавренко, Г. Б.	Рисунок: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017	http://www.iprbookshop.ru/102675.html
Л.1.13	Яманова, Р. Р., Муртазина, С. А., Салимова, А. И.	Учебный рисунок: учебное пособие	Казань: Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2018	http://www.iprbookshop.ru/95057.html
Л.1.14	Науменко, О. М.	Рисунок и живопись: трехмерная визуализация предметов средствами графики и живописи: учебное пособие	Москва: Издательский Дом МИСиС, 2020	http://www.iprbookshop.ru/106735.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.15	Киба, М. П.	Рисунок: методическое пособие по выполнению практических работ	Сочи: Сочинский государственный университет, 2020	http://www.iprbookshop.ru/106587.html
Л.1.16	Кичигина, А. Г.	Академический рисунок. Рисунок головы: учебное пособие	Омск: Омский государственный технический университет, 2021	https://www.iprbookshop.ru/124811.html
Л.1.17	Усольцев, В. А.	Академический рисунок: практикум по направлению подготовки 54.03.02 «декоративно-прикладное искусство и народные промыслы», профиль «художественная керамика», квалификация (степень) выпускника «бакалавр»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2021	https://www.iprbookshop.ru/121307.html
Л.1.18	Неклюдова, Т. П., Лесной, Н. В.	Рисунок: учебное пособие	Ростов-на-Дону, Таганрог: Издательство Южного федерального университета, 2017	http://www.iprbookshop.ru/87490.html
Л.1.19	Соболев Е. А.	Учебный рисунок в художественно-промышленном вузе сегодня	,	

1. Академический рисунок : учебное наглядное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профили: «Графический дизайн», «Дизайн костюма»; квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / составители С. Н. Казарин. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2017. — 142 с. — ISBN 978-5-8154-0383-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/76328.html

2. Гордеенко, В. Т. Рисунок головы и фигуры человека : учебное пособие / В. Т. Гордеенко. — Минск : Вышэйшая школа, 2017. — 144 с. — ISBN 978-985-06-2707-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/90822.html

3. Ли, Н. Г. Рисунок. Основы учебного академического рисунка : учебник / Н. Г. Ли. - М. : Эксмо, 2009. - 480 с. : ил.

4. Плешивцев, А. А. Рисунок. Основы композиции и техническая акварель : учебное пособие для СПО / А. А. Плешивцев. — 2-е изд. — Саратов, Москва : Профобразование, Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 100 с. — ISBN 978-5-4488-1964-3, 978-5-4497-2861-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/138330.html

5. Рисунок : методическое пособие по выполнению практических работ / составители М. П. Киба. — Сочи : Сочинский государственный университет, 2020. — 32 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/106587.html

6. Семёнов, В. Ю. Портрет в учебном рисунке : учебное наглядное пособие для студентов художественно-промышленных вузов / В. Ю. Семёнов, К. К. Константинов ; СПГХПА. Санкт-Петербургская художественно-промышленная академия. . - СПБ. : СПГХПА, 2017. - 96 с. : ил.

7. Семёнов, В. Ю. Учебное рисование и лепка с классических скульптурных образцов : учебное наглядное пособие для студентов художественно-промышленных вузов / В. Ю. Семёнов, К. К. Константинов, Бейбутян Л. А. ; Министерство образования и науки Российской Федерации ; СПГХПА. Санкт-Петербургская художественно-промышленная академия. - СПБ. : СПГХПА, 2017. - 96 с. : ил.

8. Сторожев В.И. Приемы построения и передачи характера в рисунке головы человека [Электронный ресурс]: методические указания к выполнению текущих работ/ Сторожев В.И.— Электрон. текстовые данные.— Нижний Новгород: Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2013.— 24 с.— Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/16041.html

9. Филатова, Н. Г. Рисунок с основами перспективы : учебное пособие для СПО / Н. Г. Филатова. — Саратов : Профобразование, 2022. — 115 с. — ISBN 978-5-4488-1379-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/116293.html

10. Шауро, Г. Ф. Рисунок : учебное пособие / Г. Ф. Шауро, А. А. Ковалёв. — Минск : Республиканский институт профессионального образования (РИПО), 2018. — 188 с. — ISBN 978-985-503-833-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/93412.html

11. Шлеюк С.Г. Рисунок складок драпировки [Электронный ресурс]: методические указания к практическим занятиям по дисциплине «Рисунок»/ Шлеюк С.Г., Левина Е.А.— Электрон. текстовые данные.— Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2011.— 36 с.— Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/21667.html

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

6.3.1.1	Лаборатория Касперского
6.3.1.2	Microsoft Office

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам. Раздел. Информатика и информационные технологии» [Электронный ресурс]. URL: http://window.edu.ru/catalog/?p_rubr=2.2.75.6
6.3.2.2	Справочно-информационный портал «Русский язык» [Электронный ресурс]. URL: http://www.gramota.ru/
6.3.2.3	Научно-исследовательский музей Академии художеств [Электронный ресурс] URL: http://www.nimrah.ru/
6.3.2.4	Государственная Третьяковская галерея [Электронный ресурс]. URL: http://www.tretyakovgallery.ru/
6.3.2.5	Официальный сайт Лувра. [Электронный ресурс]. URL: http://www.louvre.fr
6.3.2.6	Эрмитаж [Электронный ресурс]. URL: http://www.hermitagemuseum.org
6.3.2.7	Российский этнографический музей [Электронный ресурс]. URL: http://ethnomuseum.ru
6.3.2.8	Русский музей [Электронный ресурс]. URL: http://rusmuseum.ru
6.3.2.9	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
6.3.2.10	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
С-401	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы
С-404	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы
С-407	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы
С-415	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы
С-420	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы
С-421	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы
С-423	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы
Ч-211	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, табуреты, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный
Ч-211	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Ср	Мольберты, табуреты, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный
Ч-220	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы
Ч-221	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы

Ч-326	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы
С-306	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Ср	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы
С-308	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Ср	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы
С-401	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Ср	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы
С-415	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Ср	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы
С-420	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Ср	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы
С-421	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Ср	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы
С-423	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Ср	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы

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

Для полноценного получения знаний и навыков по дисциплине обучающемуся необходимо:
- Посещать все занятия в соответствии с расписанием в специально подготовленных аудиториях для работы с натуры;
- Выполнять последовательно все задания под руководством преподавателя в соответствии с поставленными им задачами;
- Использовать материалы и форматы, необходимые для эскизных и графических работ в соответствии с условиями каждого задания;
- Изучать лучшие образцы рисунков в мировом искусстве в соответствии с рекомендациями преподавателя.

Все основные задания выполняются на бумаге и загрунтованной бумаге натянутой на планшет необходимого размера, графическими материалами, соответствующими условию задания. Эскизы могут выполняться на бумаге различных форматов.

Все этапы заданий выполняются с натуры. Для этого ставятся постановки различной сложности, начиная с натюрморта и заканчивая двух фигурными постановками в сложной орнаментальной среде.

Задания младших курсов несут аналитический характер, необходимый для понимания принципов формообразования и целостности изображения. Затем, начинается последовательное изучение человека в тесной связи с пластической анатомией. На старших курсах ставятся задачи образно-эмоционального изображения соответствующего темам композиционных заданий. Большое внимание уделяется индивидуальным творческим особенностям каждого студента.

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

05.03.2026 г.

Академическая живопись

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра живописи**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **15 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 540

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 78

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**1 (1.1)**		**2 (1.2)**		**3 (2.1)**		**4 (2.2)**		Итого	
Недель	15 1/6		16 2/6		17 1/6		16 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Практические	90	90	96	96	102	102	102	102	390	390
Итого ауд.	90	90	96	96	102	102	102	102	390	390
Контактная работа	90	90	96	96	102	102	102	102	390	390
Сам. работа			30	30	15	15	33	33	78	78
Часы на контроль	18	18	18	18	27	27	9	9	72	72
Итого	108	108	144	144	144	144	144	144	540	540

Программу составил(и):
Профессор, Миронов В.С.;доцент, Петрова-Маслакова М.В. _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Миронов Валерий Сергеевич

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	-подготовка к освоению основ выбранной специальности, формирование и развитие художественного видения;
1.2	- воспитание художественного вкуса и понятие стиля посредством освоения данной дисциплины;
1.3	-формирование навыков восприятия окружающего мира через художественно-пластические образы

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Академический рисунок
2.1.2	Цветоведение и колористика
2.1.3	Пластическая анатомия
2.1.4	Наброски
2.1.5	История России
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Модуль "Проектирование"
2.2.2	Производственная практика, проектно-технологическая
2.2.3	Производственная практика, преддипломная
2.2.4	Цифровая живопись
2.2.5	Специальный рисунок
2.2.6	Прикладная графика
2.2.7	Введение в информационные технологии
2.2.8	Акварельные этюды
2.2.9	Цветоведение и колористика
2.2.10	История России

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ОПК-1: 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

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-1: Знает: историю и теорию искусств, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте; их значение для профессионального становления;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать: - профессиональную терминологию; - историю художественной культуры; - классификацию видов искусства; - основные школы живописи в современном мировом искусстве; - свойства красок; - основы перспективы; - основы пространственной композиции; - основные элементы и виды живописной композиции
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь: - моделировать форму; - изображать объекты предметного мира, пространства и человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции; - создавать живописные композиции различной степени сложности с использованием разнообразных техник; - выражать свой художественный замысел средствами изобразительного искусства; - наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы.

ИД-3.ОПК-1: Владеет: способностью применять наколенный опыт и знания, видеть перспективные треки в сфере науки, культуры и искусства;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть: - методами изобразительного языка академической живописи; - созданием художественного образа методом академической живописи; - понятием колористики; - приемами работы с цветом и цветовыми композициями.

ОПК-3: 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 утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
ИД-1.ОПК-3: Знает: методы творческого процесса дизайнеров, этапы создания дизайн-объектов;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать: - методы творческого процесса при создании дизайн объектов посредством выполнения колористических и формальных композиций в виде эскизов-поисков - актуальность цвето-графических композиций при создании дизайн-проектов - последовательность выполнения поставленной задачи от начального замысла на уровне фантазии с ее последующей визуализацией
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;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь: - выполнять поисковые эскизы различными различными цвето-графическими средствами - раскрыть замысел будущего объекта в серии графических композиций с различными вариантами объекта - показать систему пропорций и основных динамических движений в объекте в линейных эскизах-поисках - представить решение будущего объекта в определенной задуманной цветовой гамме - формулировать концепцию проектной идеи посредством предложения конкретного визуального художественно-пластического решения
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, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);	В результате освоения дисциплины обучающийся должен владеть: - способностью синтезировать накопленный опыт в области пластических и формальных композиций - приемами применения знаний в области пластических дисциплин при решении дизайнерских задач - способами адаптации функциональности дизайнерского решения к эстетическому мироощущению потребителя

ОПК-4: 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	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
ИД-1.ОПК-4: Знает: основные принципы и этапы проектирования, конструирования, объемного моделирования, классификацию и свойства материалов;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать: - основы живописной культуры в ее историческом развитии - законы цвета и применение их в различных мировых культурах - особенности воздействия цвета на эмоциональное и психологическое состояние человека

ИД-2.ОПК-4: Умеет: создавать дизайн-проекты, используя грамотное линейно-конструктивное построение, гармоничное цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь: - применять знания и практические навыки живописной культуры при моделировании предметов - создавать объекты дизайна и пространственные комплексы на основе научного знания о законах цвета и применения его в больших открытых пространствах - соотнести цветовые решения графического дизайна с их функциональной направленностью и эстетическими запросами человека - использовать шрифтовую культуру для передачи ясно читаемой информации - использовать структуру шрифта как графическую композицию
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;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен владеть: - методами использования языка живописи при создании различных материальных объектов - методами конструктивных и цветовых решений различных композиций - методами использования цвета на плоскости и в объеме

ОПК-5: Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
ИД-1.ОПК-5: Знает: особенности организации и проведения творческих мероприятий;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать: - актуальную проблематику и современные течения в изобразительном искусстве - систему и принципы организации любой творческой выставки - основные художественные критерии для создания концепции выставки и ее экспозиции
ИД-2.ОПК-5: Умеет: принимать участие, организовывать и проводить выставки, конкурсы, фестивали, презентации, инсталляции, конкурсы, мастер-классы;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь: - подобрать участников планируемого мероприятия в соответствии со стилистикой и направленностью их мировоззренческих и творческих устремлений - создать экспозицию выставки - участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях, демонстрируя творческий потенциал и высокий профессиональный уровень
ИД-3.ОПК-5: Владеет: способностью анализировать свои возможности, переоценивать накопленный опыт с целью организации, проведения и участия в творческих мероприятиях;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен владеть: - способностью определять и оценивать эстетические и художественные качества представляемых работ - методами организации выставочной деятельности, умением представить каждую работу в наиболее выгодном свете - уметь заинтересовать участников выставки, конкурса или фестиваля креативными идеями, на основе их отобрать объекты и предложить ясную художественную и творческую концепцию

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)			
Код занятия	**Наименование разделов и тем /вид занятия/**	**Семестр**	**Часов**
	Раздел 1. Основы академической живописи		

1.1	Натюрморт, поставленный из предметов и драпировок с ярко выраженной силуэтностью светлого на темном и темного на светлом. Формат А1. Выразительное цветовое и тональное решение с учетом силуэтов, изучение разницы «касаний» различных цветовых и тональных пятен в пространстве (гуашь, темпера). 1. Поиск композиционного решения натюрморта, посредствам серии тональных (черно-белых) и цветовых эскизов. В эскизах определяется количество светлых и темных пятен согласно «характеру» постановки (натюрморту), определяется колорит и разница основных цветовых отношений. Максимальный размер формат А4 - 6 часов 2. Начало подготовительного рисунка на формате (на основе утвержденного преподавателем эскиза) Максимальный размер формат А1. Раскрытие основных цветовых и тональных отношений - 6 часов 3. Выявление силуэтов предметных масс по принципу темное на светлом и наоборот. Поиск тональных и ритмических связей темных светлых пятен относительно друг к другу. Выявление главного и второстепенного в натюрморте с учетом плановости. (воздушной перспективы) - 6 часов /Пр/	1	18
1.2	Задание на тему композиции цветового и тонального пятна. Различные варианты решений – цветовые, тональные, линейные. 15-20 эскизов формата А5. 1. Поиск композиционного решения натюрморта. Выполняется серия тональных эскизов в формате А5 - 8 часов 2. Выполняется серия цветовых эскизов в различных цветографических решениях - 8 часов /Пр/	1	16
1.3	Натюрморт с сильно выраженным цветовым контрастом (красное-зеленое или желтое-синее -фиолетовое). Формат А1. Изучение тонального и цвето-пластического строя композиции с учетом выраженного цветового контраста (гуашь, темпера). 1. Поиск композиционного решения натюрморта, посредствам серии тональных (черно-белых) и цветовых эскизов. В эскизах определяется количество светлых и темных пятен согласно «характеру» постановки (натюрморту), определяется колорит и разница основных цветовых отношений. Максимальный размер формат А4 - 6 часа 2. Начало подготовительного рисунка на формате (на основе утвержденного преподавателем эскиза) Максимальный размер формат А1 - 6 часа 3. Раскрытие основных цветовых и тональных отношений. Рекомендовано вести работу по принципу от темных тонов к более светлым тонам - 4 часа 4. Поиск гармонии контрастных цветов, посредствам теплохолодности. Проникновении оттенков зеленых цветов в красные и наоборот. Тональный контраст между контрастными цветовыми сочетаниями должен быть снижен. т.е краски в натюрморте по тону должны быть более сближены. Выявление главного и второстепенного в натюрморте с учетом плановости. (воздушной перспективы). Данный этап подразумевает соподчинение деталей, обобщение фона - 4 часа /Пр/	1	20
1.4	Натюрморт, поставленный на высокой подставке. Плоскостное решение. Формат А1. Выразительная декоративная композиция натюрморта с передачей уплощенного пространства. Обращается внимание на выразительность силуэта (гуашь, темпера). 1. Поиск композиционного решения натюрморта. Выполняется серия тональных и цветных эскизов-поисков - 6 часов 2. Начало работы на формате на основе утвержденного эскиза, подготовительный рисунок, выявление основных тональных и цветовых отношений - 6 часов 3. Работа с формой предметов. Выяснение внешнего силуэта натюрморта и зрительного центра, главное-второстепенное - 6 часов /Пр/	1	18
1.5	Наброски цветов и растений (этюды простых натюрмортов). Формат А3. Изучение приемов живописного наброска (гуашь, темпера, акварель). 1. Поиск композиционного решения натюрморта, посредствам серии тональных и цветовых эскизов-поисков. Максимальный размер формат А4 - 6 часов 2. Начало подготовительного рисунка на формате (на основе утвержденного преподавателем эскиза) Максимальный размер формат А1 - 6 часов 3. Выявление формы цветков и растений и его пластической связи с орнаментированным фоном - 6 часов /Пр/	1	18
	Раздел 2. Основные колористические задачи академической живописи		
2.1	Городской весенний пейзаж 1. Выбор мотива для пейзажа - 8 часа 2. Непосредственное выполнение пейзажа с натуры с учетом перспективы, цвето-воздушной среды -8 часов 3. Выполнение работы на формате на основе этюдного материала, с учетом продуманного композиционного решения - 8 часов 4. Обобщение и завершение работы - 9 часов /Ср/	2	30

2.2	Натюрморт, поставленный в красной, синей и черной гамме. Выполняются кратковременные этюды (3 этюда. Формат А2 – А3). Изучение однородной цветовой гаммы и возможностей раскрытия цвета в живописи (гуашь, темпера). Задача: передать колорит натюрморта в определенной гамме, используя живописные средства и сохраняя богатство цветовой палитры. Обращается внимание на тонально сближенное решение композиции. 1. Натюрморт в белой гамме. Поиск композиционного решения в формате. Подготовительный рисунок в формате, выяснение основных тональных и цветовых отношений - 8 часов 2. Уточнение нюансов и оттенков. Завершение работы - 6 часов 3. Натюрморт в красной гамме. Поиск композиционного решения в формате. Подготовительный рисунок в формате, выяснение основных тональных и цветовых отношений - 8 часов 4. Уточнение нюансов и оттенков. Завершение работы - 6 часа 5. Натюрморт в черной или синей гамме Поиск композиционного решения в формате. Подготовительный рисунок в формате, выяснение основных тональных и цветовых отношений - 8 часов 6. Уточнение нюансов и оттенков. Завершение работы - 4 часа /Пр/	2	34
2.3	Сложный декоративный натюрморт, поставленный в однородной, богато звучащей гамме. Формат А1. Изучение тонального и цвето-пластического строя композиции с учетом однородной богато звучащей гаммы (гуашь, темпера). Задача достигнуть единства колорита композиции, живописной гармонии и богатства цвета. Формат А1. 1. Поиск композиционного решения натюрморта, посредствам серии тональных и цветовых эскизов-поисков. Максимальный размер формат А4 - 8 часов 2. Начало подготовительного рисунка на формате (на основе утвержденного преподавателем эскиза) Максимальный размер формат А1 - 8 часов 3. Раскрытие основных цветовых и тональных отношений. Выявление силуэтов предметных масс по принципу темное на светлом и наоборот. Поиск тональных и ритмических связей темных светлых пятен относительно друг к другу. Выявление главного и второстепенного в натюрморте с учетом плановости - 6 часов /Пр/	2	22
2.4	Декоративный натюрморт с цветами и растениями. Формат А1-А2. (гуашь, темпера). 1. Поиск композиционного решения натюрморта, посредствам серии тональных и цветовых эскизов-поисков. Максимальный размер формат А4 - 8 часов 2. Начало подготовительного рисунка на формате (на основе утвержденного преподавателем эскиза) Максимальный размер формат А1 - 6 часов 3. Разработка цвето-пластического решения натюрморта с постановкой определенных задач, связанных с цветовым и композиционным решением: силуэты растений, сближенная гамма и т.д. - 6 часов /Пр/	2	20
2.5	Сложный декоративный натюрморт, поставленный на низкой подставке (ниже уровня зрения). Формат –А1. Проведение эскизной работы. Определение масштаба предметов натюрморта в листе, передача пространственных и цветовых отношений с возможным участием теней от предметов. Ритмическое построение композиции с учетом развернутой плоскости. (гуашь, темпера) 1. Поиск композиционного решения натюрморта. Выполняется серия тональных и цветных эскизов-поисков - 8 часов 2. Начало работы на формате на основе утвержденного эскиза, подготовительный рисунок, выявление основных тональных и цветовых отношений - 6 часов 3. Изучение форм предметов и пространства между предметами как единой композиционной системы, построение натюрморта посредством архитектоники - 6 часов /Пр/	2	20
	Раздел 3. Изучение головы человека в рамках конструктивных задач академической живописи		
3.1	Наброски птиц и животных. 5 набросков. (Гуашь, акварель, пастель) Формат А2-А3. 1. Наброски птиц и животных в разных поворотах на сближенных фонах - 6 часов 2. Наброски птиц и животных в разных поворотах на контрастных фонах - 6 часов 3. Изучение различных стилистических приёмов живописного и цветографического наброска - 8 часов /Пр/	3	20
3.2	Натюрморт в неглубоком пространстве («на журнальном столике»). Компонуется с фрагментом пола и стены. Формат А1. Пространственное решение. Изучение пластической и цветовой взаимосвязи натюрморта и окружения (гуашь, темпера). 1.Поиск композиционного решения натюрморта. Выполняется серия тональных и цветных эскизов-поисков - 8 часов 2. Начало работы на формате на основе утвержденного эскиза, подготовительный рисунок, выявление основных тональных и цветовых отношений - 6 часов 3. Работа с изображением пространства посредством композиции цветового пятна, выявление зрительного центра - 6 часов /Пр/	3	20

3.3	Голова человека. Гризайль. Изучение формы головы с учетом освещенности. Формат А2. (гуашь, темпера). 1. Начало работы на формате, выяснение больших тональных отношений головы и фона - 8 часов 2. Лепка головы, изучение основных анатомических и конструктивных особенностей головы человека - 6 часов 3. Завершение работы, обобщение, соподчинение деталей в большой форме - 6 часов /Пр/	3	20
3.4	Наброски и кратковременные этюды головы при направленном боковом освещении. 3 этюда. Формат А2-А3. (гуашь, темпера). 1. Наброски голов в разных поворотах на сближенных фонах - 6 часов 2. Наброски голов в разных поворотах на контрастных фонах - 6 часов 3. Изучение формы головы с учетом цвета и направленной освещенности - 8 часов /Пр/	3	20
3.5	Голова человека в головном уборе. Пространственное решение. Изучение формы головы и ее живописной связи с фоном и головным убором. Формат А1. (гуашь, темпера). 1. Поиск композиционного решения натюрморта. Выполняется серия тональных и цветных эскизов-поисков - 8 часов 2. Начало работы на формате на основе утвержденного эскиза, подготовительный рисунок, выявление основных тональных и цветовых отношений - 8 часов 3. Лепка формы, изучение основных анатомических и конструктивных особенностей головы, пластической связи ее с фоном посредством цветовых отношений. Изучение взаимодействия цвета фона на цвет лица человека, обобщение и завершение работы - 6 часов /Пр/	3	22
3.6	Петербургский городской и парковый пейзаж (виды в районе Михайловского замка, Летнего сада и Конюшенной площади). 3 работы. Пленэр. Формат А2. 1. Выбор мотива для пейзажа - 8 часа 2. Непосредственное выполнение пейзажа с натуры с учетом перспективы, цвето-воздушной среды. Композиционное решение пейзажей с учетом планов - 8 часов 3. Выполнение 3-х работ на формате. Изучение цветовых взаимоотношений в городской среде - 8 часов /Ср/	3	15
	Раздел 4. Изучение фигуры человека в рамках конструктивных задач академической живописи		
4.1	Натюрморт в интерьере мастерской. Формат А1. Проведение эскизной работы на формате А4 с различными вариантами пространственных решений. Изучение цвето-пластических взаимоотношений натюрморта и интерьера с учетом пространства (гуашь, темпера, акварель). 1.Поиск композиционного решения натюрморта. Выполняется серия тональных и цветных эскизов-поисков - 8 часов 2. Начало работы на формате на основе утвержденного эскиза, подготовительный рисунок, выявление основных тональных и цветовых отношений - 8 часов 3. Работа с изображением пространства посредством композиции цветового пятна, выявление зрительного центра - 8 часов /Пр/	4	24
4.2	Одетая фигура на усложнённом фоне (натюрморт, орнаменты, предметы интерьера и т.п.). Формат А1. (гуашь, темпера) 1. Поиск композиционного решения. Выполняется серия тональных и цветных эскизов-поисков - 8 часов 2. Начало работы на формате на основе утвержденного эскиза, подготовительный рисунок, выявление основных тональных и цветовых отношений - 8 часов 3. Изучение цветовой, тональной и пластической взаимосвязи фигуры человека с фоном, усложнённом орнаментированными драпировками или предметами интерьера - 8 часов /Пр/	4	24
4.3	Плоскостные переложения фигуры человека, выполненные на основе заданий № 2 и 3 (гуашь, темпера, акварель, смеш. техника, элементы коллажа). 1. Поиск композиционного решения. Выполняется серия тональных и цветных эскизов-поисков (4 работы). Формат А3-А2 - 6 часов 2. Начало работы на формате на основе утвержденного эскиза, подготовительный рисунок, выявление основных тональных и цветовых отношений - 6 часов 3. Длительная постановка. Работа над композицией цветового пятна в листе и уплощенного силуэта фигуры, отношение ее к фону - 8 часов 4. Изучение изображения фигуры человека плоскостным приемом - 8 часов /Пр/	4	28
4.4	Продолжение работы над предыдущим заданием. Выполняется в Академии. /Ср/	4	9

4.5	Наброски и кратковременные этюды фигуры человека силуэтного характера. 3 этюда. Формат А2. Определяется и обостряется силуэт фигуры на светлом или темном фоне, масштаб фигуры в листе, ее пропорции, решается её цветовая, тональная и пластическая взаимосвязь с фоном. (гуашь, темпера). 1. Наброски фигур в разных положениях на различных цветовых тонах, стоячая фигура в светлом на темном фоне и темная фигура на светлом фоне - 8 часов 2. Фигуры в цветных одеждах на фонах, контрастных к фигуре - 8 часов 3. Сидячая фигура с предметами интерьера - 8 часов 4. Завершение работы - 2 часа /Пр/	4	26
4.6	Этюды интерьеров Академии. 3 работы. Выполняется в Академии. Формат А2. Выполняется акварелью. 1. Поиск композиционного и цветового решения интерьера - 8 часов 2. Работа с материалом, выявление пластических, изобразительных и технических особенностей акварели - 8 часов 3. Изучение цветовых взаимоотношений в интерьере. Композиционное решение интерьеров с учетом освещенности - 8 часов /Ср/	4	24

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

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

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Коробейников, В. Н.	Академическая живопись: учебно-методический комплекс для студентов очной и заочной форм обучения по направлению подготовки 54.03.02 (072600.62) «декоративно-прикладное искусство и народные промыслы», профиль «художественная керамика»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2014	http://www.iprbookshop.ru/55218.html
Л.1.2	Антипина, Д. О.	Академическая живопись. Основы изобразительной грамоты: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017	http://www.iprbookshop.ru/102603.html
Л.1.3	Антипина, Д. О.	Академическая живопись. Натюрморт: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2018	http://www.iprbookshop.ru/102602.html
Л.1.4	Шашков, Ю. П.	Живопись и ее средства: учебное пособие для вузов	Москва: Академический Проект, 2020	http://www.iprbookshop.ru/94865.html
Л.1.5	Штаничева, Н. С., Денисенко, В. И.	Живопись: учебное пособие для вузов	Москва: Академический проект, 2020	http://www.iprbookshop.ru/110049.html
Л.1.6	Четышов И. Р.	Академическая живопись. Учебно-методическое пособие по специальности 54.05.01 Монументально-декоративное искусство, специализация "Художник монументально-декоративного искусства (живопись)": учебное пособие	СПБ.: СПГХПА, 2018	

1. Антипина, Д. О. Академическая живопись. Натюрморт : учебное пособие / Д. О. Антипина. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2018. — 63 с. — ISBN 978-5-7937-1616-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/102602.html

2. Антипина, Д. О. Академическая живопись. Основы изобразительной грамоты : учебное пособие / Д. О. Антипина. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017. — 91 с. — ISBN 978-5-7937-1459-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/102603.html

3. Коробейников, В. Н. Академическая живопись : практикум для обучающихся по направлению подготовки 54.03.02 «Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы», профиль подготовки «Художественная керамика»; квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / В. Н. Коробейников. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2017. — 60 с. — ISBN 978-5-8154-0386-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/76327.html

4. Коробейников, В. Н. Академическая живопись : учебное пособие / В. Н. Коробейников, А. В. Ткаченко. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2016. — 151 с. — ISBN 978-5-8154-0358-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/66337.html

5. Крачмер, В. В. Живопись. Эскиз живописного произведения: учебно-методическое пособие для всех направлений бакалавриата и специалитета, реализуемых в СПГХПА им. А. Л. Штиглица / В. В. Крачмер ; СПГХПА им. А. Л. Штиглица, Кафедра живописи. - СПБ. : СПГХПА, 2020. - 47 с. : ил. + online

6. Кудрявцева Т.И., Миронов В.С. Этюд фигуры человека. Учебное наглядное пособие. Издано ФГБОУ ВО СПГХПА им. А.Л. Штиглица, 2021. 84 сс. ил.

7. Кудрявцева, Т. И. Конструктивный натюрморт: Методика выполнения задания по дисциплине "Живопись" : учебно-методическое пособие для направлений подготовки: 54.03.01. Дизайн, 54.03.02. ДПИ и народные промыслы, 54.05.01. МДИ 54.05.02. Живопись, 54.05.03. Графика. - СПБ. : СПГХПА, 2017. - 72 с. : ил. + online.

8. Череповский, Г. С. Специальная живопись. Натюрморт : учебно-методическое пособие для 54.03.01 Дизайн, профиль - дизайн интерьера, дизайн керамики, дизайн стекла; 54.03.02 ДПИ, профиль - худ.обр.металла / Г. С. Череповский ; Кафедра живописи. - СПБ. : СПГХПА, 2018. - 27 с. : ил. + online.

9. Шараборин, Е. А. Основы живописи: Учебно-методическое пособие для направления подготовки 50.03.04 Теория и история искусств / Е. А. Шараборин; Кафедра живописи. - СПБ. : СПГХПА, 2020. - 43 с. : ил. + online.

10. Шашков, Ю. П. Живопись и ее средства : учебное пособие для вузов / Ю. П. Шашков. — 2-е изд. — Москва : Академический Проект, 2020. — 143 с. — ISBN 978-5-8291-2581-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/94865.html

11. Штаничева, Н. С. Живопись : учебное пособие для вузов / Н. С. Штаничева, В. И. Денисенко. — Москва : Академический проект, 2020. — 303 с. — ISBN 978-5-8291-3058-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/110049.html

6.2. Электронные учебные издания и электронные образовательные ресурсы

Э1	Антипина, Д. О. Академическая живопись. Основы изобразительной грамоты : учебное пособие / Д. О. Антипина. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017. — 91 с. — ISBN 978-5-7937-1459-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт].	https://www.iprbookshop.ru/102603.html
Э2	Коробейников, В. Н. Академическая живопись : учебное пособие / В. Н. Коробейников, А. В. Ткаченко. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2016. — 151 с. — ISBN 978-5-8154-0358-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт].	https://www.iprbookshop.ru/66337.html
Э3	Штаничева, Н. С. Живопись : учебное пособие для вузов / Н. С. Штаничева, В. И. Денисенко. — Москва : Академический проект, 2020. — 303 с. — ISBN 978-5-8291-3058-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт].	https://www.iprbookshop.ru/110049.htm

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

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

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

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
С-409	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы

С-410	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы
С-414	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы
С-416	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы
С-418 А	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы
С-418 Б	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы
Ч-418	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы
С-424	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы
С-425	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы
С-419	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), шкафы, принтер
Ч-206	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы
Ч-208	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы
Ч-209	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы
Ч-213	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), шкафы, принтер
Ч-213 А	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы
Ч-221	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы

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

Программа курса академической живописи построена по принципу последовательного усложнения заданий: от создания

простейших живописных форм к созданию сложных композиционно-творческих работ.
Разделы заданий строятся на основе понятий об основных категориях академической живописи. Задачей педагога является более широкое и глубокое обучение осмыслению живописи в плане ярко выраженной индивидуальности каждого студента.
В ходе обучения рассматриваются следующие проблемы и задачи:
- виды объемно-пространственной живописной композиции и её основные категории;
- живописные принципы и закономерности на основе анализа работы с цветом и цветовыми композициями;
- по мере обучения задачи усложняются, как в композиционном решении листа, так и с точки зрения цветовой и тональной выразительности.
Учебные задания выполняются красками на водной основе с использованием бумаги, картона и т.д. В качестве рекомендуемых модулей внутри дисциплины представлено расположение изучаемого материала по тематическим блокам.
Рекомендовано применение наглядного материала в качестве образцов студенческих работ из фонда кафедры живописи и иллюстративного материала различных живописных школ, стилей и направлений в искусстве.

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

05.03.2026 г.

Пропедевтика

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 108 Виды контроля в семестрах:

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 0

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**1 (1.1)**		Итого	
Недель	15 1/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	74	74	74	74
Итого ауд.	90	90	90	90
Контактная работа	90	90	90	90
Часы на контроль	18	18	18	18
Итого	108	108	108	108

Программу составил(и):
канд.иск., доцент, Петрухина Оксана Валерьевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Цель освоения дисциплины «Пропедевтика» — сформировать у студентов базовые знания и практические навыки в области основ проектной культуры, композиции, формообразования и цветоведения, заложить фундаментальные представления о принципах организации плоскостных и объемных структур, развить способность к абстрактному и образному мышлению, освоить методы макетирования и графической подачи проектных идей, необходимые для дальнейшего профессионального обучения в сфере игрового дизайна и визуальных искусств.
1.2	

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Растровые и векторные редакторы
2.1.2	Наброски
2.1.3	Академический рисунок
2.1.4	Цветоведение и колористика
2.1.5	Линейно-конструктивное построение
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Прикладная графика
2.2.2	3D-моделирование и анимация для игр
2.2.3	Инфографика
2.2.4	Фотографика
2.2.5	Печатная графика
2.2.6	Программы верстки

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ОПК-1: 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

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-1: Знает: историю и теорию искусств, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте; их значение для профессионального становления;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать • Основные этапы истории искусств и дизайна: ключевые стили (античность, готика, ренессанс, барокко, модерн, авангард, конструктивизм, постмодернизм), их характерные черты. • Теоретические основы дизайна: понятия формы, функции, стиля, композиции, цвета, пропорций в исторической ретроспективе. • Значение культурно-исторического контекста: влияние религиозных, философских, социальных идей на формообразование в искусстве и дизайне.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь • Ориентироваться в профессиональной проблематике: понимать связь между историческими стилями и современными дизайн-решениями, использовать исторические референсы в проектной работе. • Анализировать произведения искусства: выявлять в них черты стиля, связь с эпохой, философские и эстетические идеи. • Применять исторический опыт в пропедевтических упражнениях: стилизация, трансформация исторических форм в современные композиции.

ИД-3.ОПК-1: Владеет: способностью применять наколенный опыт и знания, видеть перспективные треки в сфере науки, культуры и искусства;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть • Навыками применения исторических знаний: использование стилевых референсов при создании эскизов и макетов, осознанное цитирование или переосмысление исторических форм. • Методами анализа и синтеза: выявление актуальных тенденций в дизайне на основе исторического контекста, прогнозирование направлений развития форм. • Способностью к рефлексии: осмысление собственной проектной деятельности в широком культурно-историческом контексте, понимание ее места в профессиональной культуре.

ОПК-3: 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 утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
ИД-1.ОПК-3: Знает: методы творческого процесса дизайнеров, этапы создания дизайн-объектов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать • Методы творческого процесса: мозговой штурм, ассоциативные методы, метод фокальных объектов, морфологический анализ, метод аналогий, дивергентное и конвергентное мышление. • Этапы создания дизайн-объектов: сбор референсов → генерация идей → эскизирование → отбор вариантов → макетирование → доработка → презентация. • Способы визуализации идей: наброски, зарисовки, клаузуры, развертки, цветовые схемы.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь • Выявлять комплекс требований: анализировать задание, определять функциональные, эргономические, эстетические, технологические требования к объекту проектирования. • Выполнять поисковые эскизы: создавать серии быстрых набросков (10–20 вариантов), варьировать формы, пропорции, силуэты, композиционные решения. • Формулировать концепцию: кратко описывать ключевую идею проекта, эмоциональный посыл, уникальные характеристики объекта. • Преобразовывать идею в графический вид: от абстрактного замысла к конкретным эскизам, чертежам, цветовым схемам, объемным макетам.
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, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть • Навыками синтеза решений: создание 2–3 проработанных вариантов дизайн-объекта, выявление их сильных и слабых сторон, выбор оптимального. • Методами обоснования предложений: аргументация выбора формы, цвета, материала, композиции со ссылками на функциональность, эргономику, эстетику, соответствие заданию. • Способами учета потребностей: анализ соответствия объекта утилитарным (удобство, функциональность) и эстетическим (гармония, выразительность) потребностям.

ОПК-4: 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	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**

ИД-1.ОПК-4: Знает: основные принципы и этапы проектирования, конструирования, объемного моделирования, классификацию и свойства материалов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать • Принципы проектирования: функциональность, эргономика, эстетика, целостность формы, масштабность, ритм, пропорции, симметрия/асимметрия. • Этапы проектирования: аналитический (сбор референсов, анализ), поисковый (эскизирование, вариативность), конструктивный (разработка формы, объемное моделирование), итоговый (презентация). • Основы объемного моделирования: трансформация плоских форм в объемные, принципы формообразования, работа с геометрическими телами (куб, сфера, цилиндр, конус) как базой для сложных форм. • Классификацию и свойства материалов: бумага, картон, пластик, дерево, гипс, металл (пластичность, фактура, цвет, прочность, способы обработки) для создания объемных композиций и макетов.
ИД-2.ОПК-4: Умеет: создавать дизайн-проекты, используя грамотное линейно-конструктивное построение, гармоничное цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь • Создавать дизайн-проекты простых форм и композиций: от плоскостных до объемных, от абстрактных до узнаваемых объектов (предметы, малые архитектурные формы, элементы интерьера). • Применять линейно-конструктивное построение: строить объекты на основе каркасных сеток, использовать осевые линии, перспективу, пропорционирование в эскизах и макетах. • Разрабатывать цветовое решение: использовать цветовые гармонии (комплементарные, триадные, монохромные), учитывать психологию цвета, создавать цветовые акценты. • Использовать шрифтовую культуру: интегрировать шрифтовые элементы в композицию (заголовки, пояснения, декоративные надписи), соблюдать принципы типографики (кегль, интерлиньяж, гарнитура). • Применять способы проектной графики: создавать эскизы, ортогональные проекции, развертки, технические рисунки для макетирования.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть • Навыками проектирования и моделирования: создание объемных макетов из бумаги, картона, пластика; разработка серийных форм (коллекции простых объектов, орнаментов). • Техниками конструирования: раскрой, сборка, склеивание, создание разверток, работа с шаблонами и лекалами. • Методами создания предметно-пространственных комплексов: компоновка объектов в пространстве, организация ритма, масштабирование, создание целостной среды. • Способами обоснования авторского замысла: формулирование концепции, аргументация выбора формы, цвета, материала, композиционного решения в устной и письменной форме при защите проекта.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Базовые категории композиции		
1.1	Введение. Композиция как язык игрового дизайна /Лек/	1	2
1.2	Формат и границы. Композиционный центр /Лек/	1	2
1.3	Ритм и метр в пространстве и времени /Лек/	1	2
1.4	Выполнение практических заданий по теме занятий /Пр/	1	10
	Раздел 2. Средства гармонизации и выразительности		
2.1	Статика и динамика. Устойчивость игрового мира /Лек/	1	2
2.2	Контраст и нюанс. Иерархия важности /Пр/	1	2

2.3	Цвет и свет в игровой среде /Лек/	1	2
2.4	Выполнение практических заданий по теме /Пр/	1	10
	Раздел 3. Пространство и форма		
3.1	Масштаб и пропорции. Антропометрия в дизайне /Лек/	1	2
3.2	Формообразование. Пятно, линия, объем /Пр/	1	2
3.3	Пространство и глубина. Лвл-дизайн /Лек/	1	2
3.4	Выполнение практических заданий по теме /Пр/	1	10
	Раздел 4. Интерактивная специфика		
4.1	Композиция в движении и анимации /Лек/	1	2
4.2	Теоретический анализ композиции в игре /Пр/	1	6
4.3	Серия скетчей «Игровая механика через композицию» /Пр/	1	12
4.4	Итоговая работа. Интегративный проект /Пр/	1	12
4.5	Выполнение практических заданий по теме /Пр/	1	10

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	Казарина, Т. Ю.	Пропедевтика: учебно-методический комплекс для студентов очной и заочной форм обучения по направлению подготовки 54.03.01 (072500) «дизайн», профиль «графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «бакалавр»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2014	http://www.iprbookshop.ru/55253.html
Л.1.2	Казарина, Т. Ю.	Пропедевтика: практикум по дисциплине для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «дизайн», профиль «графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «бакалавр»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016	http://www.iprbookshop.ru/66363.html
Л.1.3	Казарина, Т. Ю.	Пропедевтика: учебное наглядное пособие для студентов очной и заочной форм обучения по направлению подготовки 54.03.01 «дизайн», профиль «графический дизайн»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016	http://www.iprbookshop.ru/66364.html
Л.1.4	Сафронова, И. Н.	Пропедевтика. Конспект лекций: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017	http://www.iprbookshop.ru/102673.html
Л.1.5	Лунченко, М. С., Удалова, Н. Н.	Пропедевтика. Основы композиции. Выразительные графические средства: учебное пособие	Омск: Омский государственный технический университет, 2018	http://www.iprbookshop.ru/115444.html

1. Архипова, Т. Н. Пропедевтика : учебное пособие / Т. Н. Архипова, А. А. Архипова. — 2-е изд. — Москва : Научный консультант, 2024. — 92 с. — ISBN 978-5-907084-98-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/140249.html

2. Введение в научное изучение искусства [Текст] : учебное пособие. Ч. 1 / СПГХПА. Санкт-Петербургская художественно-промышленная академия ; сост. С. М. Балуев. - СПБ. : СПГХПА, 2015.

3. Земченко, Т. Ю. Биоформы в пропедевтике дизайна (на примере фронтальных графических композиций) / Т. Ю. Земченко. - СПб. : СПГХПА, 2001. - 121 с. + 799 ил.

4. Земченко, Т. Ю. Графические трансформации в пропедевтике дизайна (на примере фронтальной композиции): методическое пособие / Т. Ю. Земченко. - 2-е изд. - СПб. : СПГХПА, 2009. - 75 с. : ил.

5. Земченко, Т. Ю. Графические трансформации в пропедевтике дизайна (на примере фронтальной композиции): методическое пособие [Текст] : учебно-методический комплекс / Т. Ю. Земченко ; Санкт-Петербургская художественно-промышленная академия им. А. Л. Штиглица. - 2-е изд. - СПб. : СПГХПА, 2009. - 75 с. : ил.

6. Земченко, Т. Ю. Трансформации геометрических объемов в академическом дизайне: методическое пособие / Т. Ю. Земченко ; Санкт-Петербургская художественно-промышленная академия им. А. Л. Штиглица. - СПб. : СПГХПА, 2012. - 118 [2] с. : ил.

7. Иттен, И. Искусство формы. Мой форкурс в Баухаузе и других школах [Текст] = Gestaltungs und Formenlehre: Mein Vorkurs am Bauhaus und später : научное издание / И. Иттен ; пер. Л. Монахова. - 6-е изд. - М. : Аронов, 2014. - 135 с. : ил.

8. Казарина, Т. Ю. Пропедевтика : учебное наглядное пособие для студентов очной и заочной форм обучения по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн» / Т. Ю. Казарина. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2016. — 104 с. — ISBN 978-5-8154-0337-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/66364.html

9. Казарина, Т. Ю. Пропедевтика : учебно-методический комплекс для 54.03.01 «Дизайн» / Т. Ю. Казарина. — Кемерово : КГИК, 2014. — 64 с. — Режим доступа: URL: https://www.iprbookshop.ru/55253.html

10. Каракова, Т. В. Бумажная пластика в курсе «Пропедевтика» профиля подготовки «Дизайн костюма» : учебно-методическое пособие / Т. В. Каракова, Д. Д. Арутчева. — Самара : Самарский государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2017. — 64 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/83594

11. Лунченко, М. С. Пропедевтика. Основы композиции. Выразительные графические средства : учебное пособие / М. С. Лунченко, Н. Н. Удалова. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2023. — 152 с. — ISBN 978-5-4497-1974-4, 978-5-8149-2737-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/128989.html

12. Мелодинский, Д. Л.Архитектурная пропедевтика: История, теория, практика : научное издание / Д. Л. Мелодинский. - 2-е изд., испр. и доп. - М. : Книжный дом "ЛИБРОКОМ", 2011. - 397 с. : ил.

13. Ракитин, К. В. Системные особенности дизайн-проектирования : учебно-методическое пособие по дисциплине "Проектирование" для 54.04.01 - Дизайн "Промышленный дизайн" / К. В. Ракитин, Н. Г. Якуничев ; СПГХПА им. А. Л. Штиглица; кафедра промышленного дизайна. - Электрон. текстовые дан. - СПБ. : СПГХПА, 2020. - 31 с. : ил.

14. Сафронова, И. Н. Пропедевтика. Конспект лекций : учебное пособие / И. Н. Сафронова. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017. — 54 с. — ISBN 978-5-7937-1393-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/102673.html

15. Степанов, А. В. Объемно-пространственная композиция : учебник / А. В. Степанов, В. И. Мальгин, Г. И. Иванова. - М. : Архитектура-С, 2007. - 256 с. : ил.

16. Устин, В. Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве : учебное пособие / В. Б. Устин. - М. : Астрель, 2007. - 139 с.

17. Шлеюк, С. Г. Законы композиции. Композиционный центр : методические указания к курсовой работе № 1 по дисциплине «Пропедевтика» / С. Г. Шлеюк. — Оренбург : Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2003. — 27 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/50074.html

18. Якуничев, Н. Г. Предметная форма как зеркало эволюции. К вопросу о принципиальных закономерностях формообразования / Н. Г. Якуничев. - СПб. : Ника, 2007. - 150 с. : цв.ил.

. :

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

6.3.1.1	Лаборатория Касперского
6.3.1.2	Illustrator
6.3.1.3	Photoshop
6.3.1.4	Microsoft Office

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	Информкультура Ru [Электронный ресурс]. URL: http://infoculture.rsl.ru/
6.3.2.3	«Культура» – информационный портал. [Электронный ресурс]. URL:http://www.kultura-portal.ru

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

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-302	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Стеллажи для хранения, диагностическое оборудование, ручные и электрические инструменты для ремонта техники
Ч-307	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)

Содержательная и методическая специфика данной дисциплины связана с ориентацией как на теоретические, так и на практические занятия.

Целью изучения дисциплины является формирование у студентов системных фундаментальных знаний в области основ теории композиции; приобретение студентами практических навыков решения композиционных задач разного уровня сложности. Применение на практике полученных знаний и умений в соответствии с международными требованиями к избранному виду деятельности. Задачи изучения дисциплины - это развитие навыков эскизирования, накопление эскизного материала, отбор наиболее выразительных и графически целесообразных решений. Воспитание у студентов творческих навыков работы с экранным изображением. Развитие абстрактного ассоциативно-образного мышления и чувства современного стиля.

Изучение дисциплины направлено на необходимость ввести студентов в круг знаний по специальности, последовательно раскрывающих основные принципы и категории композиции. Основы визуального восприятия дают возможность осмысленного наблюдения, анализа, отбора, синтеза, создания и оценки композиции. Они являются базой для последующего изучения основных категорий композиционной выразительности. Последовательное, пошаговое изучение теоретических основ композиции, приобретение знаний и навыков базируется на объективной основе визуального восприятия и развитии индивидуальных особенностей творческой личности студента. В процессе обучения происходит системное, последовательное освоение профессиональных знаний и навыков. Формирование активного творческого мышления, воспитание художественного вкуса, базирующегося на традициях богатой отечественной и зарубежной культуры, тенденциях современных инновационных технологий и средств коммуникации составляют основу методологической направленности обучения. Преподавание построено по принципу последовательного усложнения упражнений и заданий.

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

05.03.2026 г.

Цветоведение и колористика

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра живописи**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 108 Виды контроля в семестрах:

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 28

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**1 (1.1)**		**2 (1.2)**		Итого	
Недель	15 1/6		16 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16	32	32
Практические	32	32	16	16	48	48
Итого ауд.	48	48	32	32	80	80
Контактная работа	48	48	32	32	80	80
Сам. работа	24	24	4	4	28	28
Итого	72	72	36	36	108	108

Программу составил(и):
кандидат искусствоведения, доцент, Ергина Алена Сергеевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Миронов Валерий Сергеевич

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Изучение теоретических понятий и выполнение упражнений, обеспечивающих понимание законов, принципов, методов и средств художественно-выразительного использования цвета в процессе создания колористической композиции.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Линейно-конструктивное построение
2.1.2	Академический рисунок
2.1.3	Академическая живопись
2.1.4	Наброски
2.1.5	Пластическая анатомия
2.1.6	Пропедевтика
2.1.7	2-D Анимация
2.1.8	Модуль "Проектирование"
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Модуль "Проектирование"
2.2.2	Наброски
2.2.3	Специальный рисунок
2.2.4	Академический рисунок
2.2.5	Пластическая анатомия
2.2.6	Специальная живопись
2.2.7	Академическая живопись
2.2.8	Акварельные этюды
2.2.9	Производственная практика, проектно-технологическая
2.2.10	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.11	Пропедевтика
2.2.12	Концепт-арт

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ОПК-3: 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 утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-3: Знает: методы творческого процесса дизайнеров, этапы создания дизайн-объектов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать: - основы композиции, - свойства красок и материалов, - основные элементы и виды живописной композиции.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь: - анализировать художественные произведения с точки зрения их построения и техники исполнения - изображать объекты предметного мира, пространства и человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции, - создавать живописные композиции различной степени сложности с использованием разнообразных техник.
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, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть: - приемами объемного графического моделирования формы, - понятиями колористки.

ОПК-4: 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	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
ИД-1.ОПК-4: Знает: основные принципы и этапы проектирования, конструирования, объемного моделирования, классификацию и свойства материалов;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать: - историю мировой культуры, - классификацию видов искусств, - школы современного мирового художественного искусства, - теорию света и цвета, свойства красок, - основные элементы и виды живописной композиции.
ИД-2.ОПК-4: Умеет: создавать дизайн-проекты, используя грамотное линейно-конструктивное построение, гармоничное цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь: - остро, индивидуально, выразительно решать поставленную задачу, - создавать колористические композиции различной степени сложности с использованием разнообразных техник.
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;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен владеть: - методами изобразительного языка, - приёмами колористки, - методами художественного процесса, - созданием художественного образа через цветовую пластику, - способностью концептуального осмысления.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Развитие науки о цвете.		
1.1	Физическая природа цвета. Учения о цвете. /Лек/	1	4
1.2	Цветовые системы. /Лек/	1	4
	Раздел 2. Основные качества цвета.		
2.1	Основные качества цвета: цветовой тон, светлота, чистота, насыщенность, интенсивность. /Лек/	1	4
2.2	Основные качества цвета: цветовой тон, светлота, чистота, насыщенность, интенсивность. /Ср/	1	2
2.3	Трехтоновая ахроматическая композиция. /Пр/	1	8
2.4	Трехтоновая ахроматическая композиция. /Ср/	1	4
2.5	Светлотные градации хроматических композиции. /Пр/	1	8
2.6	Светлотные градации хроматических композиции. /Ср/	1	6
	Раздел 3. Смешение цветов		
3.1	Смешение цветов: аддитивное и субтрактивное. /Лек/	1	2
3.2	Виды субтрактивного (механического) смешения цветов. /Пр/	1	6
3.3	Виды субтрактивного (механического) смешения цветов. /Ср/	1	4
3.4	Двадцатичетырехчастный цветовой круг: равноступенчатый и цветовой круг Оствальда. /Лек/	1	2
3.5	Двадцатичетырехчастный цветовой круг Оствальда. /Пр/	1	5
3.6	Двадцатичетырехчастный равноступенчатый цветовой круг. /Пр/	1	5
3.7	Двадцатичетырехчастный цветовой круг: равноступенчатый и цветовой круг Оствальда. /Ср/	1	8
	Раздел 4. Теория цветовой гармонии. Сопоставление цветов.		
4.1	Теория цветовой гармонии. Цветовые созвучия. /Лек/	2	3
4.2	Семь типов цветовых контрастов. /Лек/	2	3
4.3	Контраст дополнительных цветов /Лек/	2	4
4.4	Контраст дополнительных цветов. /Пр/	2	4
4.5	Цвет-знак: символика цвета. /Лек/	2	4
	Раздел 5. Цвет и цветовое воздействие.		

5.1	Цветовая гармония родственно-контрастных цветов. /Лек/	2	2
5.2	Цвет фактура и текстура. /Пр/	2	4
5.3	Цвет - вес /Пр/	2	4
5.4	Влияние цвета. Теория цветовых впечатлений. /Пр/	2	4
5.5	Влияние цвета. Теория цветовых впечатлений. /Ср/	2	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	Омельяненко, Е. В.	Цветоведение и колористика: учебное пособие	Ростов-на-Дону: Издательство Южного федерального университета, 2010	http://www.iprbookshop.ru/47063.html
Л.1.2	Казарина, Т. Ю.	Цветоведение и колористика: практикум по направлению подготовки 54.03.01 «дизайн», профиль «графический дизайн»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2017	http://www.iprbookshop.ru/66372.html
Л.1.3	Никитина, Н. П.	Цветоведение. Колористика в композиции: учебное пособие	Екатеринбург: Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2015	http://www.iprbookshop.ru/68517.html
Л.1.4	Киба, О. В.	Цветоведение и архитектурная колористика: методическое пособие	Сочи: Сочинский государственный университет, 2020	http://www.iprbookshop.ru/106598.html
Л.1.5	Быкадорова, Е. Ю., И., П.	Цветоведение. Колористика. Художественная роспись ткани: учебное пособие	Сочи: Сочинский государственный университет, 2020	http://www.iprbookshop.ru/106599.html
Л.1.6	Паранюшкин Р. В., Хандова Г. Н.	Цветоведение для художников: колористика: учебное пособие	Ростов н/Д: Феникс, 2007	
Л.1.7	Алексеев С. С., Теплов Б. М., Шеварев П. А.	Цветоведение для архитекторов: научное издание	М.: Гонти, 1938	
Л.1.8	Миронова Л. Н.	Цветоведение	,	

1. Алгазина, Н. В. Цветоведение и колористика. Часть I. Физика цвета и его психофизиологическое восприятие : учебное пособие / Н. В. Алгазина. — Омск : Омский государственный институт сервиса, Омский государственный технический университет, 2014. — 153 c. — ISBN 978-5-93252-318-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/26675.html

2. Алгазина, Н. В. Цветоведение и колористика. Часть II. Гармония цвета : учебное пособие / Н. В. Алгазина. — Омск : Омский государственный институт сервиса, Омский государственный технический университет, 2015. — 188 c. — ISBN 978-5-93252-353-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/32799.html

3. Бородзюля, И. А. Цветоведение и колористика : учебно-методическое пособие / И. А. Бородзюля ; СПГХПА; кафедра живописи. - Электрон. текстовые дан. - СПб. : СПГХПА, 2022. - 122 с., 1 on-line : ил. - ISBN 978-5-6048688-4-3 : Б. ц. - Текст : непосредственный..

4. Быкадорова, Е. Ю. Цветоведение. Колористика. Художественная роспись ткани : учебное пособие / Е. Ю. Быкадорова, Кириенко П. И.. — Сочи : Сочинский государственный университет, 2020. — 130 c. — ISBN 978-5-88702-652-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/106599.html

5. Васильева, Э. В. Цветоведение и колористика : учебное пособие / Э. В. Васильева. — Омск : Омский государственный институт сервиса, Омский государственный технический университет, 2012. — 180 c. — ISBN 978-5-93252-269-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/18266.html

6. Иттен, И. Искусство цвета : учебное пособие / И. Иттен. - 13-е изд. - М. : Д. Аронов, 2020. - 96 С. : ил.

7. Казарина, Т. Ю. Цветоведение и колористика : практикум по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн» / Т. Ю. Казарина. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2017. — 36 c. — ISBN 978-5-8154-0382-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/66372.html

8. Никитина, Н. П. Цветоведение. Колористика в композиции : учебное пособие для СПО / Н. П. Никитина ; под редакцией А. Ю. Истратова. — 2-е изд. — Саратов, Екатеринбург : Профобразование, Уральский федеральный университет, 2019. — 131 c. — ISBN 978-5-4488-0479-3, 978-5-7996-2844-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/87904.html

9. Омельяненко, Е. В. Цветоведение и колористика : учебное пособие / Е. В. Омельяненко. — Ростов-на-Дону : Издательство Южного федерального университета, 2010. — 183 c. — ISBN 978-5-9275-0747-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/47063.html

10. Паранюшкин, Р. В. Цветоведение для художников: колористика : учебное пособие / Р. В. Паранюшкин, Г. Н. Хандова. - Ростов н/Д : Феникс, 2007. - 96, [1] с. : ил. - (Школа изобразительных искусств).

11. Селицкий, А. Л. Цветоведение : учебное пособие / А. Л. Селицкий. — Минск : Республиканский институт профессионального образования (РИПО), 2019. — 160 c. — ISBN 978-985-503-977-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/94333.html

6.2. Электронные учебные издания и электронные образовательные ресурсы

Э1	Алгазина, Н. В. Цветоведение и колористика. Часть I. Физика цвета и его психофизиологическое восприятие : учебное пособие / Н. В. Алгазина. — Омск : Омский государственный институт сервиса, Омский государственный технический университет, 2014. — 153 c. — ISBN 978-5-93252-318-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. —	URL: https://www.iprbookshop.ru/26675.html
Э2	Алгазина, Н. В. Цветоведение и колористика. Часть II. Гармония цвета : учебное пособие / Н. В. Алгазина. — Омск : Омский государственный институт сервиса, Омский государственный технический университет, 2015. — 188 c. — ISBN 978-5-93252-353-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. —	URL: https://www.iprbookshop.ru/32799.html
Э3	Казарина, Т. Ю. Цветоведение и колористика : практикум по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн» / Т. Ю. Казарина. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2017. — 36 c. — ISBN 978-5-8154-0382-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. —	URL: https://www.iprbookshop.ru/66372.html
Э4	Васильева, Э. В. Цветоведение и колористика : учебное пособие / Э. В. Васильева. — Омск : Омский государственный институт сервиса, Омский государственный технический университет, 2012. — 180 c. — ISBN 978-5-93252-269-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. —	URL: https://www.iprbookshop.ru/18266.html
Э5	Омельяненко, Е. В. Цветоведение и колористика : учебное пособие / Е. В. Омельяненко. — Ростов-на-Дону : Издательство Южного федерального университета, 2010. — 183 c. — ISBN 978-5-9275-0747-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. —	URL: https://www.iprbookshop.ru/47063.html
Э6	Быкадорова, Е. Ю. Цветоведение. Колористика. Художественная роспись ткани : учебное пособие / Е. Ю. Быкадорова, Кириенко П. И.. — Сочи : Сочинский государственный университет, 2020. — 130 c. — ISBN 978-5-88702-652-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. —	URL: https://www.iprbookshop.ru/106599.html

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

6.3.1.1	Microsoft Office

6.3.1.2	Лаборатория Касперского
6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем	
6.3.2.1	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru
6.3.2.2	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL:http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108
6.3.2.3	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL:http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
6.3.2.4	«Культура» – информационный портал. [Электронный ресурс]. URL:http://www.kultura-portal.ru
6.3.2.5	Эрмитаж [Электронный ресурс]. URL: http://www.hermitagemuseum.org
6.3.2.6	Российский этнографический музей [Электронный ресурс]. URL: http://ethnomuseum.ru
6.3.2.7	Русский музей [Электронный ресурс]. URL: http://rusmuseum.ru
6.3.2.8	Государственная Третьяковская галерея [Электронный ресурс]. URL: http://www.tretyakovgallery.ru/
6.3.2.9	Музей Фаберже [Электронный ресурс] URL:http://fabergemuseum.ru/

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
С-413	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы
С-413	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы

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

Программа курса «Цветоведение и колористика» построена по принципу последовательного усложнения заданий: от практических упражнений простейших цветовых пятен к созданию сложных цветопластических объектов.
Основные тематические блоки дисциплины:
Развитие науки о цвете;
Основные качества цвета;
Смешение цветов;
Теория цветовой гармонии. Сопоставление цветов;
Цвет и цветовое воздействие.
Практические задания выполняются согласно перечню, представленному в фонде оценочных средств.

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

05.03.2026 г.

История и теория дизайна

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 40

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**5 (3.1)**		Итого	
Недель	17 1/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	16	16	16	16
Итого ауд.	32	32	32	32
Контактная работа	32	32	32	32
Сам. работа	40	40	40	40
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):
профессор, Журавская Татьяна Михайловна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	-Формирование у студентов системных фундаментальных знаний в области теории и истории дизайна.
1.2	- Воспитание творческих навыков работы с научной информацией и её практическим использованием.
1.3	- Создание базиса общей культуры, понимания неразрывной связи прошлого и современности в многогранной картине истории мировой культуры.
1.4	- Освоение хронологической последовательности в зарождении, становлении и развитии дизайна, представления всего разнообразия особенностей ведущих дизайнерских школ, направлений, стилей и вклада ведущих дизайнеров, создающих полноту представления о дизайне, дающих импульс к зарождению новых идей в творческой проектной практике.
1.5	- Понимание значимости достижений теории и практики российского дизайна на всех этапах его развития в контексте мировой культуры.
1.6	
1.7	- Интеллектуальное освоение информации, методологии, эстетики, науки, техники и множества других областей знаний, которые объединяются общей задачей: интегрировать знания разных учебных дисциплин в работе над проектом.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Философия
2.1.2	Учебная практика, музейная
2.1.3	Основы русскоязычной коммуникации в профессиональной сфере
2.1.4	История искусств
2.1.5	История России
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	История искусств
2.2.2	Производственная практика, преддипломная
2.2.3	Производственная практика, проектно-технологическая
2.2.4	Модуль "Проектирование"

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ОПК-1: 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

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-1: Знает: историю и теорию искусств, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте; их значение для профессионального становления;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать - хронологическую последовательность в зарождении, становлении и развитии теории и практики дизайна; - особенности ведущих дизайнерских школ, направлений, стилей и лидеров дизайна; - основные этапы и особенности развития теории и практики отечественного дизайна; - особенности стилевых течений и их отличительных признаков; - вербальный и визуальный язык дизайна.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь: - критически осмыслять накопленный опыт; - различать особенности ведущих дизайнерских школ, направлений и стилей; - осмыслять процесс развития дизайна в историческом контексте; - давать оценку и выражать своё отношение к происходящим событиям в сфере современного дизайна.

ИД-3.ОПК-1: Владеет: способностью применять наколенный опыт и знания, видеть перспективные треки в сфере науки, культуры и искусства;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть: -системным пониманием исследовательских и творческих задач в области дизайна; - средствами научного анализа и критической оценки выражения своей профессиональной позиции к предметам и явлениям в современном дизайне; - методикой проведения научного анализа и оценки произведений дизайна; - современными средствами сбора, систематизации и передачи информации; - методами культурой коммуникации.

ОПК-2: 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	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
ИД-1.ОПК-2: Знает: современные инструменты и технологии работы с информационными источниками;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать: - современные средства и технологии поиска, сбора, обработки и анализа данных из различных источников современного информационного пространства; - информационные источники по истории создания и художественных особенностях выдающихся произведений мирового и отечественного дизайна, процессов формирования и развития основных течений, актуальных исследованиях в области теории и практики дизайна.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь: - работать с научной и искусствоведческой литературой, использовать профессиональные понятия и терминологию; -систематизировать и структурировать собранную информацию; -формулировать логические выводы; -вести конструктивный диалог с обоснованием приводимых доводов; -представлять результаты исследовательской работы на научно-практических конференциях;
ИД-3.ОПК-2: Владеет: современными средствами и технологиями сбора, оценки и анализа информации; навыками защиты результатов научно-исследовательских работ;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть: -систематизировать, структурировать, фиксировать и давать аргументированную оценку собранной информации; -защищать результаты научно исследовательской работы

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Раздел 1. Базовые основы теории и истории дизайна. Начальный период развития дизайна		
1.1	1.1 Основные определения дизайна, терминологический аппарат; Концепции возникновения и развития дизайна, основные направления дизайн-проектирования; 1-ая Всемирная промышленная выставка, движение за связь искусств и ремесел; Дж.Рескин, У. Моррис /Лек/	5	4
1.2	1.2 Обсуждение разницы в подходах к определениям дизайна (ИКСИД, ВНИИТЭ, авторские определения известных дизайнеров); разница в подходах к концепциям возникновения дизайна, дизайн как система; конструктивные, функциональные и эстетические особенности Хрустального Дворца; основные идеи и их практическое воплощение «движения за связь искусств и ремесел» /Пр/	5	4

1.3	1.3 Подобрать, изучить и сопоставить рекомендуемые литературные источники и ресурсы интернет по заданным темам. Выявить сущностные характеристики определений дизайна; выделить ключевые слова в определениях, пояснить их и сопоставить; найти визуальные символы концепций возникновения дизайна; визуальный образ системы взаимосвязей основных направлений дизайна, примеры коллаборации в современном дизайне; сопоставление и композиционный анализ работ участников движения за связь искусств и ремесел (У. Морриса, Д-Г. Россетти и др.) /Ср/	5	10
1.4	1.4 Первые программы предметных комплексов (история венского стула); первые фирменные стили компаний (АЭГ) и их создатели; Первые Союзы промышленников, торговцев и дизайнеров (Веркбунд); первые дизайнерские школы (Баухауз) /Лек/	5	4
1.5	1.5 Концепция программы венской мебели, единство технологии, функции и формы; эволюция творчества Петера Беренса, создание фирменного стиля АЭГ; основные положения программы Веркбунда; Роль В.Гропиуса в создании Баухауза и основные этапы Баухауза /Пр/	5	4
1.6	1.6 Подобрать, изучить и сопоставить рекомендуемые литературные источники и ресурсы интернет по заданным темам. Выявить и описать основные характеристики новизны и актуальности мебели компании М.Тонета (на основе посещения музея истории СПб и изучения каталогов мебели); изучение творческой биографии Г.Мутезиуса; «Границы архитектуры» В.Гропиуса и основные задачи Баухауза /Ср/	5	10
	Раздел 2. Раздел 2. Основные этапы становления и развития отечественного и зарубежного дизайна		
2.1	2.1 Движение за возрождение народного искусства в России: Абрамцево, Талашкино; Особенности русского авангарда и его влияние на развитие дизайна. Пионеры дизайна; Послевоенный период дизайна в России; Создание ВНИИТЭ; Студия на Сенеже /Лек/	5	4
2.2	2.2 «Художественная Дружина. Абрамцево» и «Художественное объединение Талашкино». Основатели и участники. Актуализация идей в современном обществе; Авангардные идеи рекламы, фото, кино; Ленинградский филиал ВНИИТЭ, основные направления деятельности; Студия на Сенеже и Е. Розенблюм. /Пр/	5	4
2.3	2.3 По основным литературным источникам изучить творческие биографии С.И. Мамонтова, кн.М.К.Тенишевой; Пионеры советского дизайна. Будущее – единственная наша цель: декларации или реальность. Знакомство с изданиями ВНИИТЭ: журнал «Техническая эстетика», «Методика художественного конструирования» и др. и их общий обзор; Изучение на основе рекомендованных литературных источников особенностей работы Сенежской студии /Ср/	5	10
2.4	2.4 Основные модели развития зарубежного дизайна (Скандинавия, Франция, США, Япония и др.), особенности исторического пути и современного состояния. Модель российского дизайна, концепция развития и совершенствования. /Лек/	5	4
2.5	2.5 Отличительные особенности выбранной модели дизайна и работы дизайнеров разных поколений; Международные и отечественные конкурсы дизайна. Победители и отмеченные наградами работы /Пр/	5	4
2.6	2.6 Подобрать, изучить и сопоставить рекомендуемые литературные источники и ресурсы интернет по выбранной модели дизайна. Рассмотреть и проанализировать этапы творческого пути и работы известных молодых дизайнеров, представляющих различные модели дизайна /Ср/	5	10

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	Мирзоян С. В., Хельмянов С. П.	Санкт-Петербургская школа дизайна: от ЦУТР барона Штиглица до ЛВХПУ; от Месмахера до Вакса: научное издание	СПб., 2011	
Л.1.2	Лаврентьев А. Н.	Лаборатория конструктивизма. Опыты графического моделирования: к изучению дисциплины	М.: Грантъ, 2000	
Л.1.3	Лаврентьев А. Н.	История дизайна: учебное пособие	М.: Гардарики, 2007	

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.4	Родченко А. М., Степанова В. Ф., Невер П.	Будущее - единственная наша цель...: каталог	Мюнхен: Престель, 1991	
Л.1.5	Мирзоян С. В., Хельмянов С. П.	Санкт-Петербургская школа дизайна: от ЦУТР барона Штиглица до СПГХПА им. А. Л. Штиглица. Ученики, студенты, выпускники, дизайнеры, педагоги: учебно-методический комплекс	СПб., 2018	
Л.1.6	Глазычев В.Л.	О дизайне: очерки по теории и практике дизайна на Западе: к изучению дисциплины	М.: Искусство, 1970	
Л.1.7	Бхаскаран Л.	Дизайн и время. Стили и направления в современном искусстве и архитектуре.: учебное пособие	М.: Арт-Родник, 2006	
Л.1.8	Бхаскаран Л.	Анатомия дизайна: реклама, книги, газеты, журналы. Справочники по основам дизайна.: справочное издание	М.: АСТ, 2006	
Л.1.9	Аронов В. Р.	Концепции современного дизайна: к изучению дисциплины	М.: Артпроект, 2011	
Л.1.10	Глазычев, В.	Дизайн как он есть: монография	Москва: Европа, 2006	http://www.iprbookshop.ru/11619.html
Л.1.11	Воронов Н. В.	Российский дизайн. Очерки истории отечественного дизайна.: в 2-х т.	М.: Союз дизайнеров России, 2001	
Л.1.12	Воронов Н. В.	Российский дизайн. Очерки истории отечественного дизайна.: в 2-х т.	М.: Союз дизайнеров России, 2001	

1. Аронов, В. Р.Концепции современного дизайна : к изучению дисциплины. кн. 3. 1990-2010 / В. Р. Аронов ; Российская академия художеств, НИИ теории и истории изобр. искусств. - М. : Артпроект, 2011. - 209 [14] с. : ил.

2. Бхаскаран, Л. Анатомия дизайна: реклама, книги, газеты, журналы. Справочники по основам дизайна. : справочное издание / Л. Бхаскаран. - М. : АСТ, 2006. - 256 с. : ил.

3. Бхаскаран, Л. Дизайн и время. Стили и направления в современном искусстве и архитектуре. : учебное пособие / Л. Бхаскаран. - М. : Арт-Родник ; [Б. м.], 20062007. - 256 с. : цв.ил.

4. Ковешникова, Н. А. Дизайн: история и теория : уч. пос. для студентов архитектурных и дизайнерских специальностей / Н. А. Ковешникова. - 3-е изд., стер. - М. : Омега-Л, 2007. - 223 с. : ил.

5. Ковешникова, Н. А. История дизайна [Текст] : учебное пособие / Н. А. Ковешникова. - 3-е изд., испр. - М. : Омега-Л, 2014. - 256 с. : ил. - (Университетский учебник).

6. Кухта, М. С. История дизайна : учебное пособие для СПО / М. С. Кухта. — 2-е изд. — Саратов : Профобразование, 2024. — 100 с. — ISBN 978-5-4488-1366-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/137712.html

7. Лаврентьев, А. Н. История дизайна : учебное пособие / А. Н. Лаврентьев. - М. : Гардарики, 2007. - 303 с. : ил.

8. 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

9. Пигулевский, В. О. Искусство и дизайн: дух времени и механизм прогресса. В 2-х т. Том 1. История искусства: дух времени : учебное пособие / В. О. Пигулевский, А. С. Стефаненко. — Саратов : Вузовское образование, 2019. — 301 с. — ISBN 978-5-4487-0520-5, 978-5-4487-0519-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/86442.html

10. Пигулевский, В. О. Искусство и дизайн: дух времени и механизм прогресса. В 2-х т. Том 2. История дизайна: механизм прогресса : учебное пособие / В. О. Пигулевский, А. С. Стефаненко. — Саратов : Вузовское образование, 2019. — 314 с. — ISBN 978-5-4487-0521-2, 978-5-4487-0519-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/86443.html

11. Пигулевский, В. О. История дизайна. Вещи и бренды : учебное пособие / В. О. Пигулевский, А. С. Стефаненко. — Саратов : Вузовское образование, 2018. — 235 с. — ISBN 978-5-4487-0266-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/75952.html

12. Пигулевский, В. О. Мастера дизайна автомобиля : учебное пособие / В. О. Пигулевский, А. С. Стефаненко, Т. О. Бердник. — Саратов : Вузовское образование, 2019. — 235 с. — ISBN 978-5-4487-0515-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/86444.html

13. Пигулевский, В. О. Мастера дизайна костюма : учебное пособие / В. О. Пигулевский, А. С. Стефаненко, Т. О. Бердник. — Саратов : Вузовское образование, 2019. — 233 с. — ISBN 978-5-4487-0516-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/86445.html

14. Пигулевский, В. О. Мастера дизайна среды : учебное пособие / В. О. Пигулевский, А. С. Стефаненко, М. А. Карпова. — Саратов : Вузовское образование, 2019. — 233 с. — ISBN 978-5-4487-0517-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/86446.html

15. Пигулевский, В. О. Мастера промышленного дизайна : учебное пособие / В. О. Пигулевский, А. С. Стефаненко. — Саратов : Вузовское образование, 2019. — 219 с. — ISBN 978-5-4487-0518-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/86447.html

16. Смирнова, Л. Э. История и теория дизайна : учебное пособие / Л. Э. Смирнова. — Красноярск : Сибирский федеральный университет, 2014. — 224 с. — ISBN 978-5-7638-3096-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/84210.html

17. Техническая эстетика и дизайн : словарь / Е. С. Гамов, Е. В. Жердев, Е. А. Заева-Бурдонская [и др.] ; составители М. М. Калиничева, М. В. Решетова ; под редакцией М. М. Калиничева. — Москва : Академический проект, 2020. — 388 с. — ISBN 978-5-8291-2575-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/110066.html

18. Шкиль, О. С. История дизайна. Ч.1 : учебно-методическое пособие / О. С. Шкиль. — Благовещенск : Амурский государственный университет, 2017. — 70 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/103871.html

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

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru
6.3.2.2	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL:http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108
6.3.2.3	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL:http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
6.3.2.4	Комплексные исследования информационного агентства InterMedia [Электронный ресурс]. URL: https://www.intermedia.ru/
6.3.2.5	ARCHITECTURAL DIGEST - Международный журнал об архитектуре и дизайне интерьеров [Электронный ресурс]. URL: http://www.admagazine.ru

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)			
Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
С-317	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
С-317	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
С-317	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Ср	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
С-314	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
С-314	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Ср	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
С-314	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Зачёт	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
Кинозал	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
Кинозал	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
Кинозал	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Зачёт	Учебная мебель (стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
Ч-420	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
Ч-420	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
Ч-420	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Зачёт	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)

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

Лекционные занятия проводятся с использованием материалов, иллюстрирующих курс. Лекции по каждой теме сопровождаются электронными презентациями. Подготовленные педагогом презентации содержат большой иллюстративный материал, дополняются ёмкими, содержательными текстами, выводами и списком рекомендуемой литературы по теме.

Практические занятия сопровождаются поисковой, аналитической работой с библиотечным фондом и Internet-ресурсами по заданным темам. При этом может происходить актуализация найденного материла в соответствии с персональными интересами обучающегося.

При осуществлении обучающимся самостоятельной работы приветствуется подготовка презентационного материала по теме изучаемой дисциплины, составление структуры текста, подбор и оформление иллюстративного материала, освоение и использование компьютерных программ для создания презентаций. Связь найденного актуального информационного материала по теме лекций с темой, ориентированной на персональные интересы обучающегося, может завершиться

написанием научной статьи или докладом на научно-практической конференции.

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

05.03.2026 г.

Проектная графика

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 40

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**2 (1.2)**		Итого	
Недель	16 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	4	4	4	4
Практические	28	28	28	28
Итого ауд.	32	32	32	32
Контактная работа	32	32	32	32
Сам. работа	40	40	40	40
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):
канд.иск., доцент, Петрухина Оксана Валерьевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Цель программы - формирование у студентов комплексного набора навыков графического представления проектных идей, включая освоение техник визуализации игровых концепций и прототипов.
1.2	В рамках обучения студенты учатся создавать эффективные графические решения для бумажного прототипирования, развивают способность преобразовывать абстрактные игровые механики в понятные визуальные формы, а также осваивают методы презентации проектных решений через систему графических инструментов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	2-D Анимация
2.1.2	Линейно-конструктивное построение
2.1.3	Модуль "Компьютерные технологии"
2.1.4	Цветоведение и колористика
2.1.5	Введение в информационные технологии
2.1.6	Растровые и векторные редакторы
2.1.7	Пропедевтика
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Модуль "Проектирование"
2.2.2	Сценарное моделирование
2.2.3	Прикладная графика
2.2.4	Модуль "Компьютерные технологии"
2.2.5	Производственная практика, преддипломная
2.2.6	Учебная практика, творческая
2.2.7	Производственная практика, проектно-технологическая
2.2.8	Пространственное проектирование и 3D
2.2.9	2-D Анимация
2.2.10	Концепт-арт

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ОПК-4: 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

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-4: Знает: основные принципы и этапы проектирования, конструирования, объемного моделирования, классификацию и свойства материалов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать этапы создания графического проекта, способы и методы проектирования
ИД-2.ОПК-4: Умеет: создавать дизайн-проекты, используя грамотное линейно-конструктивное построение, гармоничное цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь использовать различные способы и методы проектирования в различных графических редакторах при создании проекта
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками проектирования в различных графических редакторах.

ПК-2: Способен к проектированию объектов динамической визуальной информации, идентификации и коммуникации и реализации технических аспектов в игровых движках и интерактивных медиа

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

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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать художественные материалы, техники и технологии, применяемые в творческом процессе гейм-дизайнера
ИД-2.ПК-2: Умеет: осуществлять настройку и оптимизацию визуализации (рендера) в реальном времени посредством использования специализированного ПО и игровых движков;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь работать с компьютерными технологиями и программами в области компьютерной графики и гейм-дизайна.
ИД-3.ПК-2: Владеет: основами сборки игровых сцен и элементов визуального динамического ряда, интеграцией ассетов в интерактивную среду для оценки качества выполненного визуального эффекта.	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства в области компьютерной графики и гейм-дизайна.

ПК-1: Способен к выполнению работ по созданию статических элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; творческому их осмыслению и переработке в компьютерной графике	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
ИД-1.ПК-1: Знает: творческие этапы создания эскизов и оригиналов статической графики для компьютерной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать - правила использования средств компьютерной графики - принципы работы с графическими редакторами
ИД-2.ПК-1: Умеет: осуществить авторскую творческую подачу статических объектов дизайна;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь - выполнять проект, опираясь на знания принципов работы в графических редакторах; - разрабатывать планировочные и пространственные проекты с использованием средств компьютерной графики
ИД-3.ПК-1: Владеет: способностью проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов статической визуальной информации, идентификации и коммуникации; творческому их осмыслению и переработке для компьютерной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками применения полученных знаний в работе со специальными компьютерными программами

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. 1. Основы графического языка в проектировании		
1.1	Базовые элементы графики: точка, линия, пятно /Лек/	2	1
1.2	Графические приемы в создании игровых концепций /Лек/	2	1
1.3	Связь графического языка с игровой механикой /Пр/	2	2
	Раздел 2. 2. Композиция в проектной графике - Принципы построения композиции для игровых прототипов		
2.1	Принципы построения композиции для игровых прототипов /Лек/	2	2
2.2	Работа с форматом и масштабом /Пр/	2	2
2.3	Композиционные схемы в бумажном прототипировании /Пр/	2	2
2.4	Выполнение практических заданий /Ср/	2	6
	Раздел 3. 3. Техники быстрого скетчинга - Методы быстрого наброска игровых элементов		
3.1	Методы быстрого наброска игровых элементов /Пр/	2	2
3.2	Передача объема и формы в скетчах. Стилизация и упрощение форм. /Пр/	2	2
3.3	Выполнение практических заданий /Ср/	2	6
	Раздел 4. 4. Визуальная иерархия и навигация		
4.1	Создание системы визуальных подсказок /Пр/	2	2

4.2	Проектирование интерфейсов на бумаге Организация игрового пространства /Пр/	2	2
4.3	Выполнение практических заданий /Ср/	2	4
	Раздел 5. 5. Цвет и текстура в проектной графике		
5.1	Работа с цветовыми схемами Создание текстурных паттернов Передача материалов через графику /Пр/	2	4
5.2	Выполнение практических заданий /Ср/	2	4
	Раздел 6. 6. Динамика и движение в графике		
6.1	Способы передачи движения на плоскости /Пр/	2	2
6.2	Анимационные схемы и раскадровки. Визуализация игровых механик. /Пр/	2	2
6.3	Выполнение практических заданий /Ср/	2	6
	Раздел 7. 7. Презентация проектных решений		
7.1	Создание презентационных материалов - Оформление концепт-документов - Визуализация идей для команды /Пр/	2	2
7.2	Выполнение практических заданий /Ср/	2	6
	Раздел 8. 8. Интеграция графики в прототип		
8.1	Связь графических решений с игровым процессом. Тестирование визуальных решений /Пр/	2	2
8.2	Тестирование визуальных решений /Пр/	2	2
8.3	Выполнение практических заданий /Ср/	2	8

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

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

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Петров, А. А.	Классическая анимация. Нарисованное движение: учебное пособие	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010	http://www.iprbookshop.ru/30621.html
Л.1.2	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»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016	http://www.iprbookshop.ru/66341.html
Л.1.3	Торопова, О. А., Кумова, С. В.	Анимация и веб-дизайн: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015	http://www.iprbookshop.ru/76476.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.4	Пожидаев, Л. Г.	Анимация. Графика	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2018	http://www.iprbookshop.ru/105101.html
Л.1.5	Петров, А. А.	Классическая анимация. Нарисованное движение: учебное пособие	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010	http://www.iprbookshop.ru/30621.html
Л.1.6	Кривуля, Н. Г.	История анимации: учебно-методическое пособие	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011	http://www.iprbookshop.ru/30616.html
Л.1.7	Безрукова, Е. А., Мхитарян, Г. Ю.	Шрифтовая графика: учебное наглядное пособие для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «дизайн», профиль «графический дизайн»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2017	http://www.iprbookshop.ru/76349.html
Л.1.8	Дегтяренко, В. М.	Основы шрифтовой графики: учебное пособие	Комсомольск-на-Амуре, Саратов: Амурский гуманитарно-педагогический государственный университет, Ай Пи Ар Медиа, 2019	http://www.iprbookshop.ru/86459.html
Л.1.9	Киргизов, Ю. В.	Дизайн интерфейса в игровой графике: учебное наглядное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	http://www.iprbookshop.ru/102614.html
Л.1.10	Смирнова, А. М.	Компьютерная графика и дизайн художественных изделий. Основы 3D-моделирования: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	http://www.iprbookshop.ru/102632.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.11	Кузнецова, М. Р.	Техники графики и принципы современного дизайна: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017	http://www.iprbookshop.ru/102687.html
Л.1.12	Смирнова, А. М.	Компьютерная графика и дизайн художественных изделий. Теория и практика: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	http://www.iprbookshop.ru/102917.html
Л.1.13	Гоголева, Н. А., Орлов, Д. А.	Проектная графика: учебно-методическое пособие	Нижний Новгород: Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2018	http://www.iprbookshop.ru/107422.html

1. Капранова, М. Н. Macromedia Flash MX. Компьютерная графика и анимация / М. Н. Капранова. — Москва : СОЛОН-ПРЕСС, 2017. — 96 с. — ISBN 978-5-91359-082-4. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/90293.html

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

3. Лунченко, М. С. Пропедевтика. Основы композиции. Выразительные графические средства : учебное пособие / М. С. Лунченко, Н. Н. Удалова. — Омск : Омский государственный технический университет, 2018. — 151 с. — ISBN 978-5-8149-2737-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/115444.html

4. Никандрова, О. Ф. Композиция. Основы формирования визуальной идентичности средствами графического дизайна : учебно-методическое пособие по выполнению курсовой работы для 54.05.03 Графика (Художник анимации и компьютерной графики) / О. Ф. Никандрова ; Кафедра графического дизайна. - Электрон. текстовые дан. - СПБ. : СПГХПА, 2020. - 47 с. : ил. + 1 on-line.

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

6. Платонова, Н. С. Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional : учебное пособие / Н. С. Платонова. — 3-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 175 с. — ISBN 978-5-4497-0696-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/97584.html

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

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

9. Солин, А. И. Задумать и нарисовать мультфильм / А. И. Солин, И. А. Пшеничная. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2014. — 300 с. — ISBN 978-5-87149-165-2. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/30629.html

10. Художники советского мультфильма. [Текст] : научное издание / отв. ред. И. П. Иванов-Вано, сост., авт. вступ. статьи А. А. Волков. - М. : Советский художник, 1978. - 128 с. : ил.

6.2. Электронные учебные издания и электронные образовательные ресурсы

Э1		

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

6.3.1.1	Photoshop
6.3.1.2	Adobe Creative Cloud
6.3.1.3	Illustrator
6.3.1.4	3ds Max
6.3.1.5	Adobe After Effects
6.3.1.6	Adobe Premiere Pro
6.3.1.7	Adobe Character Animator
6.3.1.8	Adobe Animate
6.3.1.9	Maxon Cinema 4D
6.3.1.10	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru
6.3.2.2	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL:http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108
6.3.2.3	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL:http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
6.3.2.4	Российская культура в событиях и лицах. Роскультура. Ru [Электронный ресурс]. URL: http://www.rosculture.ru
6.3.2.5	«Культура» – информационный портал. [Электронный ресурс]. URL:http://www.kultura-portal.ru
6.3.2.6	Информкультура Ru [Электронный ресурс]. URL: http://infoculture.rsl.ru/
6.3.2.7	Vsekonkursy.ru: конкурсы, гранты, стипендии и конференции . [Электронный ресурс]. URL: http://www.vsekonkursy.ru
6.3.2.8	Фонд поддержки творческих инициатив «Русская классика» [Электронный ресурс]. URL: http://www.fond-rk.ru
6.3.2.9	«Знание»: Международный гуманитарный общественный фонд [Электронный ресурс]. URL: http://www.znaniesvet.com/
6.3.2.10	Артхив - сообщество художников, коллекционеров и арт-дилеровhttps://artchive.ru/
6.3.2.11	Санкт-Петербург. [Электронный ресурс]. URL: http://opeterburge.ru/history
6.3.2.12	Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам. Раздел. Информатика и информационные технологии» [Электронный ресурс]. URL: http://window.edu.ru/catalog/?p_rubr=2.2.75.6

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-304	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (проектор, экран), персональные графические станции с выходом в сеть "Интернет", графические планшеты
Ч-304	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (проектор, экран), персональные графические станции с выходом в сеть "Интернет", графические планшеты
Ч-301 А	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (проектор, экран), персональные графические станции с выходом в сеть "Интернет"

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

На практических занятиях (семинарах) разъясняются теоретические положения курса, обучающиеся работают с конкретными ситуациями, овладевают навыками сбора, анализа и обработки информации для принятия самостоятельных решений, навыками подготовки информационных обзоров и аналитических отчетов по соответствующей тематике; навыками работы в малых группах; развивают организаторские способности по подготовке коллективных проектов.

Подготовка к практическим занятиям предполагает следующие виды работ:

- работа с информационными источниками, с иллюстративным материалом;
- подготовка ответов к контрольным вопросам,
- просмотр рекомендуемой литературы,
- поиск композиционных решений,
- подбор и анализ аналогов, выявление приемов, используемых для создания работы,
- выполнение практических заданий.

Критерием оценки знаний, умений и навыков студентов является оценка итога их работы. В оценке принимают участие преподаватели кафедры, каждая работа рассматривается индивидуально на предмет её художественных достоинств, новизны и креативности графических решений и уровня изобразительного мастерства обучающегося.

Разработка проектов включает педагогический подход «Обучение служением» для социальных заказчиков,

некоммерческих организаций (НКО), учреждений социальной сферы, в сфере поддержки и сопровождения социально незащищённых граждан, средств реабилитации для лиц с инвалидностью, в т. ч. разработка информацион-ных кампаний, социальной рекла-мы для НКО, социальных пред-приятий, учреждений социальной сферы и других.
Тематика может быть получена с использованием:
Платформы ДОБРО.РФ, на сайте https://авц.рф/regional;
Региональных органов власти и органов местного самоуправления, государственных и муниципальных учреждений, социальных предприятий, компаний, реализующих программы корпоративной социальной ответственности;
Информационных рассылок административных органов власти Санкт-Петербурга и Ленинградской области, комитетов по сохранению культурного насления;
Сайта Фонда президентских грантов (президентскиегранты.рф/public/ application/cards);
Централизованных баз данных и каталогов (единая информационная система ДОБРО.РФ, today. sberbankvmeste.ru, dobro.mail.ru, so-nko.ru);
Региональных ресурсных центров НКО, ресурсных центров добровольчества:
Данных о действующих социальных предприятиях (ofd.nalog.ru/search.html?mode=extended)
Каталога социальных предприятий (soindex.ru);
Центров инноваций в социальной сфере;
Региональных отделений «Опоры России» и других социальных партнеров.

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

05.03.2026 г.

Пластическая анатомия

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра рисунка**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 8

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**2 (1.2)**		Итого	
Недель	16 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	32	32	32	32
Практические	32	32	32	32
Итого ауд.	64	64	64	64
Контактная работа	64	64	64	64
Сам. работа	8	8	8	8
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):

доцент, Классен Наталья Петровна;преподаватель, Нестеров Тимур Рифатович _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Константинов Константин Константинович

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Дать знания основ пластической анатомии, для применения их в педагогической и творческой деятельности.
1.2	Обеспечить студентов фундаментальными художественными научными знаниями по «пластической анатомии».
1.3	Сформировать приемы освоения предмета, создавать свой собственный опыт в пластической анатомии.
1.4	Овладеть приемами передачи формы модели с учетом знания пластической анатомии, способами работы с учебным материалом.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Наброски
2.1.2	Академический рисунок
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Академическая живопись
2.2.2	Академический рисунок
2.2.3	Специальная живопись
2.2.4	Специальный рисунок
2.2.5	Акварельные этюды

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ОПК-3: 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 утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-3: Знает: методы творческого процесса дизайнеров, этапы создания дизайн-объектов;	В результате освоения дисциплины, обучающийся должен знать пластическую анатомию и необходимо-достаточную литературу по данной дисциплине.
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;	В результате освоения дисциплины, обучающийся должен уметь свободно рисовать анатомические схемы, наброски и аналитически размышлять с анатомических позиций при рисовании статических и динамических поз мужской и женской фигур. Рисовать по воображению и представлению различные типы людей, а также придумывать и создавать новые художественные образы и типажи героев своих авторских произведений.
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, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);	В результате освоения дисциплины, обучающийся должен владеть знаниями по пластической анатомии в различных её разделах, высоким уровнем анатомического и аналитического рисования, навыками работы с компьютерными программами по анатомии.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Общая пластическая анатомия.		
1.1	Введение. Пропорции в пластической анатомии человека. Анатомическая терминология. Методы изучения и преподавания пластической анатомии. Гармоничное неравное разделение по принципу «золотого сечения», способы построения фигур по этому принципу, примеры в искусстве, природе и в строении тела человека. Учение о пропорциях человеческого тела. Понятия о канонах, модулях, типах строения и диморфизма. /Лек/	2	2
1.2	Семинар по пройденной теме "Введение. Пропорции в пластической анатомии человека" с работой в альбомах и у доски с помощью маркеров и презентации на проекторе. /Пр/	2	2

1.3	Череп – костная основа головы. Кости черепа. Пластика и построение черепа. Расовые и возрастные особенности, диморфизм. Понятие индекса черепа. /Лек/	2	2
1.4	Семинар по пройденной теме "Череп - костная основа головы" с работой в альбомах и у доски с помощью маркеров и презентации на проекторе. /Пр/	2	2
1.5	Голова. Мышцы. Мышцы черепа: мимические, скелетные. /Лек/	2	4
1.6	Семинар по пройденной теме "Голова. Мышцы" с работой в альбомах и у доски с помощью маркеров и презентации на проекторе. /Пр/	2	2
1.7	Плечевой пояс, шея. Скелет плечевого пояса. Мышцы плечевого пояса. Мышцы шеи. Движения, пластика и построение головы и шеи. /Лек/	2	4
1.8	Семинар по пройденной теме "Плечевой пояс, шея." с работой в альбомах и у доски с помощью маркеров и презентации на проекторе. /Пр/	2	2
1.9	Торс. Костная основа, мышцы. Позвоночный столб, грудная клетка, лопатка. Мышцы спины, мышцы передней поверхности. Совместные движения мышц торса, пластика и построение торса. /Лек/	2	4
1.10	Семинар по пройденной теме "Торс" с работой в альбомах и у доски с помощью маркеров и презентации на проекторе. /Пр/	2	4
1.11	Таз, контрапост, равновесие. Строение скелетной основы, мышцы таза и ноги, функции. Движения, пластика и построение ног и таза. /Лек/	2	2
1.12	Семинар по пройденной теме "Таз. Контрапост. Равновесие" с работой в альбомах и у доски с помощью маркеров и презентации на проекторе. /Пр/	2	2
1.13	Плечо. Костная структура, механика суставов, типы суставов; мышцы, идущие от плечевого пояса к плечу. /Лек/	2	2
1.14	Семинар по пройденной теме "Плечо" с работой в альбомах и у доски с помощью маркеров и презентации на проекторе. /Пр/	2	4
1.15	Предплечье. Костная основа. Мышцы: передняя группа мышц, наружная группа мышц, задняя группа мышц. Типы мышц. /Лек/	2	4
1.16	Семинар по пройденной теме "Предплечье" с работой в альбомах и у доски с помощью маркеров и презентации на проекторе. /Пр/	2	4
1.17	Кисть. Скелет кисти, мышцы кисти, движение, пластика и построение кисти; движение, пластика и построение лучезапястного сустава. /Лек/	2	2
1.18	Семинар по пройденной теме "Кисть" с работой в альбомах и у доски с помощью маркеров и презентации на проекторе. /Пр/	2	2
1.19	Бедро. Костная основа. Мышцы бедра. Коленный сустав: строение движения и пластика. /Лек/	2	2
1.20	Семинар по пройденной теме "Бедро. Коленный сустав" с работой в альбомах и у доски с помощью маркеров и презентации на проекторе. /Пр/	2	4
1.21	Голень. Стопа. Костная основа, мышцы голени и стопы. Построение движения и пластика стопы и голеностопного сустава. /Лек/	2	4
1.22	Семинар по пройденной теме "Голень. Стопа. " с работой в альбомах и у доски с помощью маркеров и презентации на проекторе. /Пр/	2	4
1.23	Схематические зарисовки скелета человека и его фрагментов, схематические зарисовки экорше и фрагментов по темам лекций. /Ср/	2	8

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

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

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Костенко, В. И.	Пластическая анатомия в учебном процессе: учебное пособие	Омск: Издательство ОмГПУ, 2018	http://www.iprbookshop.ru/105314.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.2	Амвросьев, А. П., Амвросьева, С. П., Гусева, Е. А., Амвросьева, А. П.	Пластическая анатомия: учебное пособие	Минск: Вышэйшая школа, 2015	http://www.iprbookshop.ru/48014.html
Л.1.3	Хамматова, В. В., Габбасов, Р. А., Минлебаева, М. Н., Валеева, Л. Д., Измайлов, Б. И.	Скульптура и пластическая анатомия: учебное пособие	Казань: Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2017	http://www.iprbookshop.ru/79510.html
Л.1.4	Кикнадзе, Я. С.	Пластическая анатомия: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	http://www.iprbookshop.ru/102660.html
Л.1.5	Приймова, М. Ю.	Пластическая анатомия: учебное пособие	Минск: Вышэйшая школа, 2022	https://www.iprbookshop.ru/129940.html
Л.1.6	Ковальчук, Е. М.	Специальное рисование с основами пластической анатомии. Практикум: учебное пособие	Минск: Республиканский институт профессионального образования (РИПО), 2018	https://www.iprbookshop.ru/84921.html

1. Амвросьев, А. П. Пластическая анатомия : учебное пособие / А. П. Амвросьев, С. П. Амвросьева, Е. А. Гусева ; под редакцией А. П. Амвросьева. — Минск : Вышэйшая школа, 2015. — 168 c. — ISBN 978-985-06-1737-8. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/48014.html

2. Баммес, Г. Изображение человека. Основы рисунка с натуры : учебное пособие / Г. Баммес ; пер. С. В. Балаева. - СПб. : Дитон, 2012. - 312 с. : ил.

3. Баммес, Г. Пластическая анатомия и визуальное выражение : учебное пособие / Г. Баммес. - СПб. : Дитон, 2011. - 238 с. : ил.

4. Кикнадзе Я.С. Пластическая анатомия : учебное пособие / Кикнадзе Я.С.. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019. — 136 c. — ISBN 978-5-7937-1668-0. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/102660.html

5. Ковальчук Е.М. Специальное рисование с основами пластической анатомии. Практикум : учебное пособие / Ковальчук Е.М.. — Минск : Республиканский институт профессионального образования (РИПО), 2018. — 116 c. — ISBN 978-985-503-747-8. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/84921.html

6. Костенко В.И. Пластическая анатомия в учебном процессе : учебное пособие / Костенко В.И.. — Омск : Издательство ОмГПУ, 2018. — 216 c. — ISBN 978-5-8268-2141-1. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/105314.html

7. Лойко Г.В. Пластическая анатомия : учебное пособие / Лойко Г.В., Приймова М.Ю.. — Минск : Республиканский институт профессионального образования (РИПО), 2017. — 220 c. — ISBN 978-985-503-730-0. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/84917.html

8. Могилевцев, В. А. Анатомия фигуры человека. Краткое пособие для художников : учебное пособие. Вып. 1 / В. А. Могилевцев. - СПб. : АРТИНДЕКС, 2015. - 112 с. : ил.

9. Скульптура и пластическая анатомия : учебное пособие / В.В. Хамматова [и др.].. — Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2017. — 84 c. — ISBN 978-5-7882-2158-8. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/79510.html

10. Финогенова С.А. Пластическая анатомия : учебное пособие / Финогенова С.А.. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2016. — 154 c. — ISBN 978-5-7433-2974-8. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/76499.html

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

6.3.1.1	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Эрмитаж [Электронный ресурс]. URL: http://www.hermitagemuseum.org
6.3.2.2	Научно-исследовательский музей Академии художеств [Электронный ресурс] URL: http://www.nimrah.ru/

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
С-231	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (стулья), мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
С-234	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Стулья, мольберты, тумбы, подиумы, рабочие столы, шкаф, переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран), муляжи, скелеты, черепа, экорше, археологические материалы
С-317	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)

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

Для полноценного получения знаний и навыков по дисциплине обучающемуся необходимо:
- Посещать все лекции в соответствии с расписанием в аудиториях.
- Конспектировать лекции
- В случае пропуска занятий по уважительной причине, студент должен подготовить по докладу на тему каждой пропущенной лекции и/или практического занятия.
- Посещать все практические занятия в соответствии с расписанием в специально подготовленных аудиториях.
- Выполнять последовательно все задания под руководством преподавателя в соответствии с поставленными им задачами;
- Использовать листы формата А-4 и материалы, необходимые для графических работ в соответствии с условиями каждого задания;

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

05.03.2026 г.

Основы деловой коммуникации

рабочая программа дисциплины (модуля)

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

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 40

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**6 (3.2)**		Итого	
Недель	17 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	16	16	16	16
Итого ауд.	32	32	32	32
Контактная работа	32	32	32	32
Сам. работа	40	40	40	40
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):
преподаватель, Онишина Екатерина Владимировна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Балаева Светлана Владимировна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Цель:
1.2	Формирование у обучающихся системы компетенций в области профессиональных коммуникаций, обеспечивающей эффективное взаимодействие в творческой, деловой и социальной средах, а также успешную самореализацию в профессии в художественно-промышленной сфере.
1.3	Задачи:
1.4	1. Овладеть теоретическими основами коммуникации: структурой, моделями, видами и уровнями.
1.5	2. Сформировать навыки эффективной деловой коммуникации: вербальной, невербальной, письменной и онлайн.
1.6	3. Изучить функциональные стили речи и научиться создавать тексты в официально-деловом стиле.
1.7	4. Освоить жанры профессиональной коммуникации: деловое письмо, резюме, самопрезентация, рекламный текст, публичная речь.
1.8	5. Развить умение управлять коммуникацией: преодолевать барьеры, разрешать конфликты, применять технологии аргументации и ИИ.
1.9	6. Сформировать основы профессиональной коммуникативной личности, обладающей высокой речевой культурой.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.2	Дисциплина не требует специальных предварительных знаний и навыков. Освоение курса базируется на общей гуманитарной подготовке, включающей знание русского языка в объеме школьной программы и базовые представления о социальных взаимодействиях. Вместе с тем содержание дисциплины логически и содержательно связано с параллельно изучаемыми или уже освоенными студентами дисциплинами, что позволяет интегрировать и углублять полученные знания. К таким дисциплинам относятся:
2.1.3	
2.1.4	История России
2.1.5	Философия
2.1.6	Иностранный язык
2.1.7	Основы Российской государственности
2.1.8	История искусств
2.1.9	Введение в информационные технологии
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как
2.2.2	предшествующее:
2.2.3	Знания, умения и навыки, сформированные в ходе освоения дисциплины «Социальные коммуникации в профессиональной сфере», являются основой для успешного прохождения всех видов практик, выполнения курсовых и выпускной квалификационной работы, а также для всей последующей профессиональной деятельности, требующей эффективной деловой коммуникации, публичных выступлений, ведения переписки и командной работы. В первую очередь, освоение дисциплины необходимо для изучения следующих дисциплин и практик
2.2.4	
2.2.5	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.6	Модуль "Проектирование"
2.2.7	Производственная практика, проектно-технологическая

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ	
УК-3: Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
ИД-1.УК-3: Знает: основные приемы и нормы социального взаимодействия; основные понятия и методы конфликтологии, технологии межличностной и групповой коммуникации в деловом взаимодействии;	В результате освоения дисциплины студент должен знать: структуру коммуникативного процесса, виды и уровни коммуникации; виды коммуникативных барьеров и стратегии поведения в конфликтных ситуациях; принципы эффективной командной работы и распределения ролей

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;	В результате освоения дисциплины студент должен уметь: применять техники активного слушания и задавать эффективные вопросы; анализировать конфликтные ситуации и выбирать оптимальную стратегию поведения; аргументированно излагать свою позицию и достигать консенсуса в команде
ИД-3.УК-3: Владеет: навыками социального взаимодействия и работы в команде, толерантно воспринимая социальные и культурные различия;	В результате освоения дисциплины студент должен владеть: навыками ведения диалога и публичной дискуссии в профессиональной среде; способами преодоления коммуникативных барьеров в деловом общении; приемами эффективного взаимодействия в творческом коллективе

УК-4: Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
ИД-1.УК-4: Знает: принципы построения, правила и закономерности устной и письменной коммуникации на русском и иностранном языках;	В результате освоения дисциплины студент должен знать: функциональные стили современного русского литературного языка, их языковые особенности и сферы применения; нормы и правила официально-делового стиля применительно к жанрам деловой письменности (заявление, объяснительная записка, доверенность, деловое письмо); структуру и правила оформления деловых писем (письмо-запрос, письмо-ответ, письмо-отказ, письмо-претензия);
ИД-2.УК-4: Умеет: грамотно вести коммуникацию, представлять предложения в ходе совместной деятельности;	В результате освоения дисциплины студент должен уметь: анализировать и редактировать тексты официально-делового стиля, устраняя типичные лексические, грамматические и стилистические ошибки; составлять и оформлять резюме в соответствии с требованиями работодателя, используя SMART-подход и технику рефрейминга; создавать и оформлять деловые письма различных жанров в соответствии с нормами делового этикета; применять цифровые инструменты и технологии искусственного интеллекта для подготовки текстов выступлений и визуального оформления презентаций;
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;	В результате освоения дисциплины студент должен владеть: навыками устной деловой коммуникации: ведение переговоров, участие в совещаниях, деловая беседа по телефону и в мессенджерах; приемами самопрезентации и публичного выступления, включая подготовку и структурирование речи, работу с голосом и невербальными средствами общения; нормами делового этикета в различных коммуникативных ситуациях (приветствие, представление, внешний вид, поведение в общественных местах).

ОПК-5: Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
ИД-1.ОПК-5: Знает: особенности организации и проведения творческих мероприятий;	В результате освоения дисциплины студент должен знать: структуру и особенности рекламного текста, его ключевые элементы (слоган, заголовок, основной рекламный текст, эхо-фраза); виды аргументов (сильные/слабые, рациональные/эмоциональные) и принципы их использования в рекламе и PR
ИД-2.ОПК-5: Умеет: принимать участие, организовывать и проводить выставки, конкурсы, фестивали, презентации, инсталляции, конкурсы, мастер-классы;	В результате освоения дисциплины студент должен уметь: создавать рекламные и информационные тексты для продвижения творческих проектов и участия в конкурсах; анализировать и давать экспертную оценку рекламным сообщениям, выявляя их достоинства и недостатки; публично презентовать результаты своей творческой деятельности, используя современные цифровые инструменты

ИД-3.ОПК-5: Владеет: способностью анализировать свои возможности, переоценивать накопленный опыт с целью организации, проведения и участия в творческих мероприятиях;	В результате освоения дисциплины студент должен владеть: навыками самоанализа и рефлексии для оценки эффективности собственных коммуникативных стратегий; способностью адаптировать коммуникативное поведение в зависимости от аудитории и целей мероприятия; приемами вовлечения аудитории и управления вниманием во время публичных выступлений и презентаций

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Раздел 1. Теоретические основы профессиональной коммуникации		
1.1	Основы коммуникации. Содержание и структура коммуникативного процесса. Коммуникативная среда. Сферы и виды коммуникации Содержание: Понятие коммуникации и общения. Цель, структура и этапы коммуникативного процесса (адресант, адресат, сообщение, канал, код, обратная связь). Понятие «шума» и его влияние на эффективность. Коммуникативные макросистемы, предметные и кодовые типы коммуникации. Уровни коммуникации: интраперсональный, межличностный, групповой, массовый. Понятие коммуникативной среды. Сферы общения (бытовая, деловая, научная, художественная) и их характеристики /Лек/	6	2
1.2	Практикум «Моделирование коммуникации»: разбор ситуаций, определение модели, типа, уровня коммуникации. Анализ коммуникативных неудач Содержание: Разбор и анализ конкретных коммуникативных ситуаций из профессиональной и учебной сферы. Определение модели коммуникации (линейная, трансакционная, интерактивная), типа, уровня и компонентов. Выявление причин коммуникативных неудач и поиск способов их устранения /Пр/	6	2
1.3	Коммуникативные макросистемы, предметные и кодовые типы коммуникации. Уровни коммуникации (интраперсональная, межличностная, групповая, массовая). Непосредственная и опосредованная коммуникация Содержание: Самостоятельное изучение классификаций коммуникации. Анализ коммуникативных макросистем (устная, документальная, электронная) и их эволюции. Предметные типы коммуникации (материальная, когнитивная, кондиционная, мотивационная, деятельностная). Кодовые типы коммуникации (вербальная, невербальная, паравербальная). Подбор примеров из профессиональной сферы для каждого типа и уровня коммуникации /Ср/	6	5
1.4	Коммуникативная среда. Сферы и виды коммуникации Содержание: Понятие коммуникативной среды и ее компонентов (социальный, пространственно-временной, знаково-символический, психологический). Классификация сфер общения: бытовая, деловая, научная, художественная, публицистическая. Характеристика каждой сферы: цели, участники, типичные речевые жанры, языковые средства. Виды коммуникации по различным основаниям: по цели (фатическая, информативная), по форме речи (устная, письменная), по количеству участников (диалог, полилог, монолог) /Лек/	6	2
1.5	Особенности речевой коммуникации. Влияние ситуации на речевую деятельность Содержание: Практический анализ речевых ситуаций из профессиональной сферы дизайна. Разбор модели речевой ситуации по А.А. Леонтьеву (коммуниканты, цели, обстоятельства, канал связи). Факторы, влияющие на выбор языковых средств и стиля общения: социальный статус, возраст, психологический тип участников, официальность/неофициальность обстановки. Упражнения на определение речевой ситуации по заданным параметрам и подбор адекватных речевых стратегий /Пр/	6	2

1.6	Коммуникативные барьеры и принципы эффективной коммуникации. Преодоление конфликтов Содержание: Практическое занятие в форме тренинга. Классификация коммуникативных барьеров: логический, семантический, фонетический, стилистический, психологический (барьеры авторитета, избегания, непонимания). Отработка техник активного слушания (эхо-техника, резюмирование, уточнение) и постановки эффективных вопросов (открытые, закрытые, альтернативные). Анализ кейсов «конфликт в мастерской»: определение стратегий поведения (по К. Томасу) и выбор оптимальной модели поведения для конструктивного разрешения спора /Пр/	6	2
	Раздел 2. Раздел 2. Деловые и письменные коммуникации		
2.1	Функциональные стили. Язык официально-делового общения Содержание: Понятие функционального стиля. Характеристика стилей: разговорный, научный, публицистический, художественный. Официально-деловой стиль (ОДС): сфера функционирования, цели, базовые черты (императивность, точность, стандартизация, безличность). Лингвистические особенности ОДС на лексическом, морфологическом и синтаксическом уровнях. Жанры ОДС /Лек/	6	2
2.2	Сфера функционирования, цели, базовые черты и лингвистические особенности ОДС (императивность, точность, стандартизация). Жанры ОДС Содержание: Закрепление материала об официально-деловом стиле. Стилистический анализ предложенных текстов: определение их стилевой принадлежности, выявление черт ОДС. Составление глоссария по теме «Функциональные стили» (не менее 15 терминов). Подготовка к тестированию, включающему задания на определение стиля, исправление стилистических ошибок и перевод фрагментов из одного стиля в другой /Ср/	6	5
2.3	Письменные формы деловой речи. Документ и его реквизиты. Деловая переписка. Правила оформления письма Содержание: Документ как основная единица деловой письменности. Классификация деловых бумаг (личные, служебные, производственные). Реквизиты документа. Понятие деловой переписки. Виды деловых писем (письмо-запрос, письмо-ответ, письмо-отказ, письмо-претензия, письмо-благодарность). Структура, требования к оформлению и этика делового письма /Лек/	6	2
2.4	Составление письма-запроса, письма-ответа, письма-отказа по заданному контексту. Редактирование текстов с ошибками Содержание: Практикум по составлению деловых писем. На основе заданного контекста (ситуация из профессиональной деятельности дизайнера, художника) составить и оформить: 1) письмо-запрос в выставочный зал; 2) письмо-ответ потенциальному клиенту; 3) письмо-отказ поставщику материалов. Выполнить редактирование предложенных «испорченных» деловых писем: найти и исправить ошибки в структуре, лексике, грамматике, оформлении и этикете /Ср/	6	5
2.5	Резюме как особый вид документа Содержание: Резюме как инструмент самопрезентации. Требования к структуре и содержанию резюме. Понятие SMART-резюме. Типичные ошибки. Техника рефрейминга для подачи опыта. Составление резюме для творческой специальности /Пр/	6	2
2.6	Составление SMART-резюме для творческой специальности с использованием рефрейминга. Самопрезентация в формате «30 секунд о себе» Содержание: Создание собственного портфолио-резюме для творческой специальности. Применение SMART-подхода (конкретные достижения с цифрами и фактами) и техники рефрейминга (переформулирование обязанностей в результаты). Подготовка краткой самопрезентации «30 секунд о себе» по формуле: представление, профессиональная идентичность, ключевое достижение/навык, цель/предложение. Тренировка самопрезентации перед записью/зеркалом /Ср/	6	5

2.7	Онлайн-коммуникация. Особенности письменной онлайн-коммуникации. Изучение правил цифрового этикета Содержание: Специфика деловой коммуникации в цифровой среде. Каналы онлайн-коммуникации (email, мессенджеры, соцсети): сильные и слабые стороны. Когнитивные барьеры в онлайн-общении. Правила цифрового этикета. Анализ кейсов эффективной и неэффективной онлайн-коммуникации /Пр/	6	2
	Раздел 3. Раздел 3. Жанры и технологии профессионального общения		
3.1	Реклама как особый жанр деловой коммуникации. Структура рекламного текста, сильные и слабые аргументы Содержание: Реклама: определение, цели и задачи. Реклама как креолизованный текст (взаимодействие вербального и визуального). Структура рекламного текста: слоган, заголовок-зачин, основной рекламный текст (ОРТ), эхо-фраза. Функции и требования к каждому элементу. Сильные (рациональные) и слабые (эмоциональные) аргументы /Лек/	6	2
3.2	Экспертиза рекламных текстов Содержание: Анализ предложенных вариантов рекламных текстов с использованием профессиональной терминологии. Выявление достоинств и недостатков. Написание аргументированного заключения-рекомендации. Создание собственного рекламного сообщения для творческого проекта /Ср/	6	5
3.3	Специфика деловых коммуникаций. Деловой стиль общения, этикет. Коммуникативные качества речи Содержание: Деловое общение: определение, особенности, принципы. Деловой стиль общения. Понятие делового этикета. Национальные особенности делового этикета. Правила приветствия, представления, обмена визитными карточками. Этикет делового костюма и невербального поведения. Коммуникативные качества речи: богатство, чистота, уместность, точность, логичность, выразительность /Лек/	6	2
3.4	Деловой этикет: национальные особенности, правила приветствия, представления, визитные карточки. Этикет делового костюма и невербального поведения Содержание: Подготовка доклада на тему «Национальные особенности делового этикета» (на примере одной из стран). Анализ видеосюжетов с точки зрения соблюдения делового этикета /Ср/	6	5
3.5	Технологии делового общения. Коммуникативные технологии и приемы. Основы логической аргументации Содержание: Основные этапы и технологии ведения деловых переговоров. Методы аргументации (фундаментальный, метод противоречия, метод кусков, метод бумеранга). Понятие манипуляции в общении и техники противодействия /Лек/	6	2
3.6	Публичные речи и презентации. Подготовка, аргументация, работа над выразительностью Содержание: Публичная коммуникация и ее формы. Этапы подготовки к публичному выступлению: анализ аудитории, формулировка цели, сбор материала, составление плана, работа над структурой. Аргументация в публичной речи. Работа над выразительностью: интонация, темп, паузы, контакт с аудиторией /Лек/	6	2
3.7	Практикум «Мастер публичных выступлений»: Подготовка и мини-защита творческого проекта. Критика и рецензирование выступлений. Использование чек-листов Содержание: Публичная защита студентами своих творческих проектов (учебная работа, конкурсный проект). Применение полученных знаний о структуре речи, аргументации и выразительности. Критика и рецензирование выступлений одногруппников с использованием чек-листов /Пр/	6	2

3.8	Подготовка презентации. Цифровые инструменты и искусственный интеллект Содержание: Обзор и сравнение цифровых инструментов для создания презентаций. Демонстрация возможностей ИИ-сервисов для генерации структуры выступления. Практическая работа в малых группах: создание прототипа презентации к творческому проекту /Пр/	6	2
3.9	Создание презентации для выступления самостоятельно и с помощью ИИ-инструментов, оформление слайдов, подготовка текста Содержание: Создание презентации (6-8 слайдов) для своего публичного выступления с использованием изученных цифровых инструментов и технологий ИИ. Доработка текста выступления /Ср/	6	5
3.10	Коммуникативные качества речи. Профессиональное коммуникативное поведение Содержание: Практическое занятие-анализ. Характеристика основных коммуникативных качеств речи (богатство, чистота, уместность, точность, логичность, выразительность) на примере выступлений известных дизайнеров и арт-директоров (просмотр видеофрагментов). Упражнения на устранение слов-паразитов, плеоназмов, тавтологии. Понятие профессионального коммуникативного поведения: вербальные и невербальные паттерны, дресс-код, проксемика, визуальный контакт в деловом общении /Пр/	6	2
3.11	Профессиональная коммуникативная личность: анализ портрета идеального коммуникатора в сфере дизайна/искусства Содержание: Изучение параметров коммуникативной личности: мотивационный (цели, потребности в общении), когнитивный (знание норм и стратегий), функциональный (владение техниками). Создание портрета идеального коммуникатора в творческой среде на основе анализа биографий и интервью успешных дизайнеров, художников, арт-директоров. Написание эссе -рефлексии «Какие качества профессиональной коммуникативной личности мне нужно развивать?» с планом саморазвития /Ср/	6	5

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	Деревянкин, Е. В., Мезенцевой, О. В	Деловое общение: учебное пособие для спо	Саратов, Екатеринбург: Профобразование, Уральский федеральный университет, 2024	https://www.iprbookshop.ru/139526.html
Л.1.2	Ивлева, Т. Н.	Деловое общение: учебно-методический комплекс дисциплины для студентов, обучающихся по направлению подготовки 51.03.03 (071800.62) «социально-культурная деятельность», профили подготовки: «менеджмент социально-культурной деятельности», «социально-культурные технологии в индустрии досуга», квалификация (степень) выпускника «бакалавр»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2014	https://www.iprbookshop.ru/55224.html
Л.1.3	Ивлева, Т. Н.	Деловое общение: сборник контрольных заданий для студентов, обучающихся по направлению подготовки 51.03.03 (071800.62) «социально-культурная деятельность», профиль «социально-культурные технологии в индустрии досуга», квалификация (степень) выпускника «бакалавр»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2014	https://www.iprbookshop.ru/55223.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.4	Понкратова, Т. А., Секлецова, О. В., Кузнецова, О. С.	Деловое общение: учебное пособие	Кемерово: Кемеровский технологический институт пищевой промышленности, 2014	https://www.iprbookshop.ru/61263.html
Л.1.5	Емельянова, Е. А.	Деловые коммуникации: учебное пособие	Томск: Томский государственный университет систем управления и радиоэлектроники, Эль Контент, 2014	https://www.iprbookshop.ru/72086.html
Л.1.6	Деревянкин, Е. В.	Деловое общение: учебное пособие	Екатеринбург: Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2015	https://www.iprbookshop.ru/68236.html
Л.1.7	Кузнецова, Е. В.	Деловые коммуникации: учебно-методическое пособие	Саратов: Вузовское образование, 2017	https://www.iprbookshop.ru/61079.html
Л.1.8	Скибицкая, И. Ю., Скибицкий, Э. Г.	Деловые коммуникации: учебное пособие	Новосибирск: Новосибирский государственный архитектурно-строительный университет (Сибстрин), ЭБС АСВ, 2017	https://www.iprbookshop.ru/85883.html
Л.1.9	Бабаева, Т. Б.	Культура речи и деловое общение: учебное пособие	Таганрог: Таганрогский институт управления и экономики, 2020	https://www.iprbookshop.ru/108085.html
Л.1.10	Генералова, С. В.	Деловые коммуникации. Технология ведения деловых переговоров: практикум	Саратов: Вузовское образование, 2020	https://www.iprbookshop.ru/97408.html
Л.1.11	Вяткина, И. В., Слепнева, Е. В.	Русский язык и деловые коммуникации: учебное пособие	Казань: Издательство КНИТУ, 2020	https://www.iprbookshop.ru/121044.html
Л.1.12	Асташина, О. В.	Деловые коммуникации: учебное пособие	Саратов: Вузовское образование, 2021	https://www.iprbookshop.ru/117617.html
Л.1.13	Степаненко, Т. А., Пасечкина, Т. Н.	Деловое общение: учебное пособие для обучающихся высших образовательных учреждений пожарно-технического профиля	Железногорск: Сибирская пожарно-спасательная академия ГПС МЧС России, 2022	https://www.iprbookshop.ru/123093.html
Л.1.14	Титова, Л. Г.	Деловое общение: учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям экономики и управления	Москва: ЮНИТИ-ДАНА, 2023	https://www.iprbookshop.ru/142695.html
Л.1.15	Ракутова, И. В.	Деловые коммуникации: учебное пособие	Минск: Республиканский институт профессионального образования (РИПО), 2024	https://www.iprbookshop.ru/143016.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.16	Захарова, И. В.	Деловые коммуникации: практикум	Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2024	https://www.iprbookshop.ru/142505.html
Л.1.17	Курганская, М. Я.	Деловые коммуникации: курс лекций	Москва: Московский гуманитарный университет, 2013	https://www.iprbookshop.ru/22455.html
Л.1.18	Сахнюк, Т. И.	Деловые коммуникации: учебное пособие	Ставрополь: Ставропольский государственный аграрный университет, 2013	https://www.iprbookshop.ru/47297.html

1. Академическая риторика : учебное пособие / Г. В. Александрова, Е. Б. Баранникова, М. В. Горбунова [и др.] ; под редакцией Е. Л. Ерохиной. — Москва : Московский педагогический государственный университет, 2023. — 156 с. — ISBN 978-5-4263-1214-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/130123.html

2. Бабаева, Т. Б. Культура речи и деловое общение : учебное пособие / Т. Б. Бабаева. — Таганрог : Таганрогский институт управления и экономики, 2020. — 132 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/108085.html

3. Бурдина, Е. А. Теория и практика делового общения : практикум / Е. А. Бурдина. — Москва : Российский государственный университет правосудия, 2024. — 129 с. — ISBN 978-5-00209-090-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/138170.html

4. Виговская, М. Е. Психология делового общения : учебное пособие для бакалавров / М. Е. Виговская, А. В. Лисевич. — 4-е изд. — Москва : Дашков и К, Ай Пи Эр Медиа, 2023. — 139 с. — ISBN 978-5-394-05200-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/137766.html

5. Генералова, С. В. Деловые коммуникации. Технология ведения деловых переговоров : практикум / С. В. Генералова. — 2-е изд. — Саратов : Вузовское образование, 2020. — 59 с. — ISBN 978-5-4487-0728-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/97408.html

6. Дагаева, Е. А. Деловые переговоры : учебное пособие / Е. А. Дагаева. — Таганрог : Таганрогский институт управления и экономики, 2019. — 116 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/108077.html

7. Иконникова, О. Н. Деловые коммуникации : учебное пособие / О. Н. Иконникова, С. С. Калинин. — Таганрог : Таганрогский институт управления и экономики, 2024. — 148 с. — ISBN 978-5-9201-0178-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/146867.html

8. Кургаева, Ж. Ю. Деловые коммуникации : учебное пособие / Ж. Ю. Кургаева. — Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2025. — 80 с. — ISBN 978-5-7882-3580-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/158938.html

9. Панфилова, А. П. Презентации и переговоры в профессиональной деятельности : учебно-практическое пособие / А. П. Панфилова. — Санкт-Петербург : Издательство РГПУ им. А. И. Герцена, 2021. — 252 с. — ISBN 978-5-8064-3065-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/131757.html

10. Пивоварова, О. П. Риторика : учебное пособие / О. П. Пивоварова. — 2-е изд. — Челябинск, Саратов : Южно-Уральский институт управления и экономики, Ай Пи Эр Медиа, 2019. — 82 с. — ISBN 978-5-4486-0674-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/81493.html

11. Ракутова, И. В. Деловые коммуникации : учебное пособие / И. В. Ракутова. — Минск : Республиканский институт профессионального образования (РИПО), 2024. — 196 с. — ISBN 978-985-895-204-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/143016.html

12. Русский язык и культура речи : учебное пособие для студентов вузов / М. В. Невежина, Е. В. Шарохина, Е. Б. Михайлова [и др.]. — Москва : ЮНИТИ-ДАНА, 2023. — 351 с. — ISBN 5-238-00860-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/141504.html

13. Троянская, А. И. Деловая этика : учебное пособие / А. И. Троянская. — Саратов : Ай Пи Эр Медиа, 2019. — 145 с. — ISBN 978-5-4486-0617-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/83263.html

14. Тум, Е. А. Культура деловой речи : учебное пособие / Е. А. Тум. — Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2022. — 88 с. — ISBN 978-5-7782-4805-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/156048.html

15. Шаповалова, Н. Г. Основы теории коммуникации и культуры русской речи : практикум / Н. Г. Шаповалова. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 97 с. — ISBN 978-5-4497-2519-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/135122.html

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

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

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

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение

С-314	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
С-317	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
Зал Генриха	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Учебная мебель (столы, стулья)
Кинозал	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Учебная мебель (стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)

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

При освоении дисциплины студенту рекомендуется посещать все лекционные и практические занятия.
Подготовка к лекциям: прослушивание лекции предполагает ведение конспекта, в котором следует фиксировать тему, план лекции, основные понятия, определения и выводы. Рекомендуется использовать сокращения и условные обозначения, оставлять поля для последующих заметок и дополнений из рекомендуемой литературы.
Подготовка к практическим занятиям:
1. Изучить конспект лекции по соответствующей теме.
2. Ознакомиться с основной и дополнительной литературой.
3. Выполнить задания для самостоятельной работы.
4. При подготовке к практическим занятиям необходимо продумать свою позицию и возможные аргументы.
5. Для выступления с докладом или сообщением необходимо подготовить: текст выступления (3-5 минут); презентацию в Power Point (6-8 слайдов), содержащую визуализацию ключевых идей; быть готовым ответить на вопросы аудитории.

Самостоятельная работа:
Основными видами самостоятельной работы являются:
- доработка конспектов лекций;
- изучение литературы по темам курса;
- подготовка к практическим занятиям;
- выполнение письменных заданий (составление деловых писем, резюме, рекламных текстов);
- подготовка и запись публичного выступления;
- подготовка к текущему контролю и зачету.

При изучении литературы рекомендуется составлять краткий конспект или выписки основных идей, определений, цитат. Это поможет глубже усвоить материал и систематизировать знания. Планирование времени для самостоятельной работы является важным условием успешного освоения дисциплины.
Рекомендации по выполнению письменных работ (эссе, реферат):
1. Определить тему и согласовать ее с преподавателем.
2. Составить план работы (введение, основная часть, заключение, список литературы).
3. Подобрать и изучить источники информации (не менее 3-5).
4. Во введении обосновать актуальность темы, определить цель и задачи работы.
5. В основной части последовательно раскрыть содержание темы, приводя аргументы и примеры, демонстрируя собственную позицию.
6. В заключении сформулировать основные выводы.
7. Оформить работу в соответствии с требованиями (шрифт Times New Roman, 12-14 кегль, поля, нумерация страниц, список литературы).
8. Проверить работу на наличие грамматических и стилистических ошибок.

Подготовка к зачету:
Зачет является формой аттестации, целью которой является проверка уровня сформированности компетенций. Подготовка к зачету включает в себя:
1. Повторение лекционного материала и материала практических занятий.
2. Изучение вопросов к зачету.
3. Просмотр и доработка выполненных письменных заданий.
4. Консультации с преподавателем при необходимости.

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

05.03.2026 г.

Линейно-конструктивное построение

рабочая программа дисциплины (модуля)

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

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72 Виды контроля в семестрах:

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 10

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**1 (1.1)**		**2 (1.2)**		Итого	
Недель	15 1/6		16 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Практические	30	30	32	32	62	62
Итого ауд.	30	30	32	32	62	62
Контактная работа	30	30	32	32	62	62
Сам. работа	6	6	4	4	10	10
Итого	36	36	36	36	72	72

Программу составил(и):
старший преподаватель, Сафонова Татьяна Юрьевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Балаева Светлана Владимировна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Цель освоения дисциплины - развитие профессионального пространственного представления и конструктивно-геометрического мышления, получение теоретических и практических знаний применения чертежных навыков при проектировании дизайна интерьера.
1.2	Задачи освоения дисциплины:
1.3	- изучение способов линейно конструктивного построения, получения и чтения чертежей, основанных на ортогональном и центральном проецировании;
1.4	- приобретение навыков и умений решения задач, связанных с линейно-конструктивным построением, пространственными формами и отношениями;
1.5	- приобретение навыков выполнения линейно-конструктивных построений и чертежей.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Введение в информационные технологии
2.1.2	Пропедевтика
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Проектная графика
2.2.2	Модуль "Проектирование"
2.2.3	Web- и мультимедиа- проектирование

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ОПК-4: 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

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-4: Знает: основные принципы и этапы проектирования, конструирования, объемного моделирования, классификацию и свойства материалов;	В процессе освоения дисциплины обучающийся должен знать правила и практические приемы линейно-конструктивных построений, используемых при проектировании, конструировании, объемном моделировании объектов интерьера, классификацию и свойства современных материалов, используемых при декоративной отделке интерьеров.
ИД-2.ОПК-4: Умеет: создавать дизайн-проекты, используя грамотное линейно-конструктивное построение, гармоничное цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики;	В процессе освоения дисциплины обучающийся должен уметь применять методы линейно-конструктивных построений при создании дизайн-проектов интерьеров с использованием гармоничных цветовых решений, правил композиции, современной шрифтовой культуры, правил 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;	В процессе освоения дисциплины обучающийся должен владеть методами выполнения линейно-конструктивных построений чертежей и проектов интерьеров в соответствии с требованиями нормативных документов, проектирования, моделирования, конструирования элементов интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна с обоснованием авторского замысла.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Основы линейно-конструктивного построения.		
1.1	Чертежные шрифты /Пр/	1	2
1.2	Геометрические построения с точками и прямыми /Пр/	1	2
1.3	Деление окружности на части. Геометрические построения с окружностями /Пр/	1	2
1.4	Построение сопряжений прямых, прямой и окружности, нескольких окружностей /Пр/	1	2
1.5	Построение лекальных кривых. Построение эллипсов /Пр/	1	2

1.6	Закрепление основ геометрических построений с прямыми и окружностями /Ср/	1	2
	Раздел 2. Проекционное черчение.		
2.1	Проецирование точки и отрезка прямой. Прямоугольные проекции плоскости /Пр/	1	2
2.2	Проекции призмы, пирамиды, шара /Пр/	1	2
2.3	Сечение призмы, цилиндра и конуса плоскостью /Пр/	1	2
2.4	Чертеж детали сложной формы /Пр/	1	2
2.5	Построение видов детали сложной формы. /Пр/	1	2
2.6	Изучение правил оформления чертежа. /Ср/	1	2
	Раздел 3. Аксонометрическое черчение.		
3.1	Построение третьего вида по двум заданным /Пр/	1	2
3.2	Прямоугольная изометрия объемных тел /Пр/	1	2
3.3	Аксонометрический чертеж детали сложной формы /Пр/	1	2
3.4	Разрезы деталей сложной формы /Пр/	1	2
3.5	Сечения деталей сложной формы /Пр/	1	2
3.6	Закрепление основ выполнения видов и аксонометрии детали сложной формы. /Ср/	1	2
	Раздел 4. Основы выполнения чертежей с применением программных средств.		
4.1	Изучение назначения, возможностей, областей применения системы AutoCAD. /Пр/	2	2
4.2	Установка программы и основные принципы работы в AutoCAD. /Пр/	2	2
4.3	Изучение функциональных возможностей программы AutoCAD. Интерфейс программы. /Пр/	2	4
4.4	Выполнение линейно конструктивных построений в программе AutoCAD. /Пр/	2	4
4.5	Выполнение простого чертежа изделия в программе AutoCAD. Простановка размеров. Оформление чертежа. /Пр/	2	4
4.6	Построение чертежа с использованием относительных координат, трассировки, зеркального отражения. /Пр/	2	4
4.7	Создание многослойного чертежа с применением полилинии, окружностей, дуг, штриховки. /Пр/	2	4
4.8	Создание чертежа с использованием блоков. /Пр/	2	4
4.9	Создание проекта интерьера с применением программы AutoCAD. /Пр/	2	4
4.10	Изучение принципов сохранения и вывода чертежа на печать. Масштабирование. /Ср/	2	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	Балканский, А. А., Ёлкин, В. В.	Общее руководство по выполнению чертежей: учебное пособие	Санкт-Петербург: Университет ИТМО, 2014	http://www.iprbookshop.ru/67414.html
Л.1.2	Сидякина, Т. И., Стриганова, Л. Ю., Семеновой, Н. В.	Начертательная геометрия: учебное пособие	Екатеринбург: Издательство Уральского университета, 2017	http://www.iprbookshop.ru/106461.html
Л.1.3	Филатова, Н. Г.	Линейно-конструктивный рисунок: учебное пособие	Самара: Самарский государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2021	http://www.iprbookshop.ru/111696.html
Л.1.4	Филатова, Н. Г.	Линейно-конструктивный рисунок: учебное пособие	Самара: Самарский государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2021	https://www.iprbookshop.ru/111696.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.5	Климухин А. Г.	Начертательная геометрия: рекомендовано Мин.образования	М.: Архитектура-С, 2007	
Л.1.6	Козлова, И. С., Щербакова, Ю. В.	Начертательная геометрия: учебное пособие	Саратов: Научная книга, 2019	https://www.iprbookshop.ru/81030.html

1. Аксонометрические проекции технических деталей : методические указания / составители С. Н. Михайлова, Р. Н. Хусаинов, В. В. Сагадеев, под редакцией Л. Г. Шевчук. — Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2015. — 21 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/63701.html

2. Горельская Л.В. Начертательная геометрия: учебное пособие по курсу «Начертательная геометрия»/ Горельская Л.В. -Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2011. - 122 с. - Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/21617.html

3. Гущин, Л. Я. Начертательная геометрия, инженерная и компьютерная графика / Гущин Л. Я. - 2007. - 291 с. -Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/21614.html

4. Жданова Н. С. Перспектива : учебное пособие / Н. С. Жданова. - М. : Владос, 2004. - 224 с.

5. Ивашина, Г. Г. Перспектива : учебное пособие / Г. Г. Ивашина . - 2-е изд., испр. и доп. - СПб. : СПГХПА, 2005. - 175 с. : ил. + 193 рис.

6. Климухин, А. Г.Начертательная геометрия : рекомендовано Мин.образования / А. Г. Климухин. - М. : Архитектура-С, 2007. - 336 с. : ил.

7. Козлова, И. С. Начертательная геометрия : учебное пособие / И. С. Козлова, Ю. В. Щербакова. — 2-е изд. — Саратов : Научная книга, 2019. — 127 с. — ISBN 978-5-9758-1752-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/81030.html

8. Корниенко, В. В. Начертательная геометрия : учебное пособие / В. В. Корниенко, В. В. Дергач, А. К. Толстихин, И. Г. Борисенко. - 4-е изд., испр. и доп. - СПб. : Лань, 2013. - 190 с. : ил. - Библиогр.: с. 181-182.

9. Кострюков А.В. Начертательная геометрия: практикум (сборник заданий). Учебное пособие по курсу «Начертательная геометрия» / Кострюков А.В., Семагина Ю.В. - Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2010. - 107 с. - Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/21615.html

10. Лейкова, М. В. Инженерная компьютерная графика. Методика решения проекционных задач с применением 3D-моделирования : учебное пособие / М. В. Лейкова, И. В. Бычкова. — Москва : Издательский Дом МИСиС, 2016. — 92 с. — ISBN 978-5-87623-983-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/64175.html

11. Лециус Е. П. Построение теней и перспективы ряда архитектурных форм : учебное пособие / Е. П. Лециус. - М. : Архитектура-С, 2005. - 144 с.

12. Соболев Н. А. Общая теория изображений : учебное пособие / Н. А. Соболев. - М. : Архитектура-С, 2004. - 672 с.

13. Справчикова Н.А. Построение и реконструкция перспективы / Н.А. Справчикова. – СПб.: 2012. – 80 с. - Режим доступа: www.iprbookshop.ru/20498.html

14. Тимрот, Е. С. Начертательная геометрия : учебное пособие для архитектурных вузов / Е. С. Тимрот. - М. : Госстройиздат, 1962. - 280 с. - Библиогр.: с. 277.

15. Филатова, Н. Г. Линейно-конструктивный рисунок : учебное пособие / Н. Г. Филатова. — Самара : Самарский государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2021. — 116 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/111696.html

16. Шевцов, А. И. Начертательная геометрия. Технический рисунок. Перспектива. Основы теории / Шевцов А. И. - 2013. - 148 с. -Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/26874.html

17. Шибанова, Е. И. Проекционное черчение : учебное пособие / Е. И. Шибанова, В. Ф. Иванова. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2011. — 68 с. — ISBN 978-5-9227-0305-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/19031.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	AutoCAD
6.3.1.3	ArchiCAD
6.3.1.4	AutoCAD
6.3.1.5	Autodesk 3ds Max
6.3.1.6	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru
6.3.2.2	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL:http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108

6.3.2.3	«Знание»: Международный гуманитарный общественный фонд [Электронный ресурс]. URL: http://www.znaniesvet.com/
6.3.2.4	Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU [Электронный ресурс]: URL:https://elibrary.ru/

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
С-232	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (стулья), мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран), конторки для каллиграфии, микроскоп

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

Дисциплина «Линейно-конструктивное построение» относится к базовой части учебного плана подготовки бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Дизайн интерьера» и осваивается обучающимися на лекционных и практических занятиях, а также в ходе самостоятельной работы. В течение обучения необходимо проработать и освоить теоретический курс, выполнить запланированные практические работы, подготовиться к промежуточной аттестации – зачету. Работа по изучению отдельных тем дисциплины включает проработку учебных пособий, анализ теоретического материала, подготовку к контролю знаний.

Практические занятия по дисциплине позволяют обучающимся на конкретных примерах научиться использовать способы линейно-конструктивного построения изображений пространственных фигур на плоскости, находить способы решения и исследования пространственных задач при помощи изображений, развить пространственное представление; научиться решать задачи, связанные с формой и взаимным расположением пространственных фигур. Текущий контроль знаний по дисциплине проводится в виде контрольного опроса на практических занятиях, контроля выполнения практических работ.

При реализации программы дисциплины «Линейно-конструктивное построение» используются различные образовательные технологии, целью которых является личностное развитие, саморазвитие, самореализация обучающихся. Изучение дисциплины построено на использовании таких традиционных технологий как лекции в сочетании с практическими занятиями. Предусматривается применение инновационных форм учебных занятий, а также использование современных подходов к оценке знаний, ведение практических занятий осуществляется в интерактивной форме.

Аудиторные занятия (64 часа) проводятся под руководством преподавателей в аудиториях с использованием наглядных пособий (плакатов и объемных моделей), образцовых студенческих работ из методического фонда, доски, линейки, мела.

Изучая дисциплину «Линейно-конструктивное построение», нужно проявлять максимальную самостоятельность в занятиях, сравнивая отдельные теоретические положения геометрической науки и их графические отображения на чертеже. Теоретический материал должен быть глубоко усвоен с тем, чтобы его можно было применить к решению разнообразных практических задач. Заниматься данной дисциплиной необходимо регулярно и последовательно (в том числе самостоятельно), занимая активную позицию в изучении технического рисунка, сознательно стремясь к развитию пространственного мышления. Не рекомендуется приступать к решению задачи, предварительно не составив план ее решения в пространстве, не определив теоретические предпосылки графического изображения.

В процессе подготовки к зачету обучающимся следует проработать материалы лекций и рекомендуемую литературу. В ходе приема зачета оцениваются обобщенные результаты обучения по дисциплине: владение теоретическими вопросами дисциплины, оценка умений и навыков, приобретенных в ходе освоения дисциплины. Зачет сдается в устной форме и по практическим заданиям. Предлагаемые вопросы и темы заданий соответствуют вопросам, подготовленным преподавателем для промежуточной аттестации.

Критерии оценки ответа обучающегося на зачете, а также форма его проведения доводятся преподавателем до сведения обучающихся до начала зачета.

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

05.03.2026 г.

Специальный рисунок

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра рисунка**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **12 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 432

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 99

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**5 (3.1)**		**6 (3.2)**		**7 (4.1)**		Итого	
Недель	17 1/6		17 2/6		17			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Практические	96	96	96	96	96	96	288	288
В том числе инт.	60	60	54	54	68	68	182	182
Итого ауд.	96	96	96	96	96	96	288	288
Контактная работа	96	96	96	96	96	96	288	288
Сам. работа	3	3	30	30	66	66	99	99
Часы на контроль	9	9	18	18	18	18	45	45
Итого	108	108	144	144	180	180	432	432

Программу составил(и):
доцент, Юдин Олег Николаевич _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Константинов Константин Константинович

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Совершенствовать профессиональное мышление.
1.2	Совершенствовать профессиональную культуру ведения работы и использование графических средств и материалов для решения профессиональных задач дизайнера.
1.3	Способствовать совершенствованию владения тоном и линией для создания образа и изображения среды в творческой деятельности дизайнера

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Растровые и векторные редакторы
2.1.2	Наброски
2.1.3	Академический рисунок
2.1.4	Пластическая анатомия
2.1.5	Академическая живопись
2.1.6	Цветоведение и колористика
2.1.7	Линейно-конструктивное построение
2.1.8	Учебная практика, музейная
2.1.9	Пропедевтика
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Модуль "Проектирование"
2.2.2	Производственная практика, преддипломная
2.2.3	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.4	Техническое и художественное редактирование

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ОПК-3: 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 утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-3: Знает: методы творческого процесса дизайнеров, этапы создания дизайн-объектов;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать арсенал технических средств кратковременного рисунка, необходимой для разработки проектного задания.
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;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь пользоваться техническими средствами быстрого рисунка, точно брать пропорции и характер целого в коротком рисунке. Выявлять основные структурные и конструктивные элементы.
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, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);	В результате освоения дисциплины обучающийся должен владеть способностью образного мышления и художественного представления применительно профилю выбранной специальности. Владеть основными понятиями и категориями объемно-пространственного, линейно-графического, живописно-экспрессивного рисунка; принципы изображения пространства на основе линейной перспективы; основные закономерности композиционного построения изобразительного произведения.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Фигура человека в предметной среде		

1.1	Городские зарисовки. Реки и каналы, парки и сады в городской среде. Зарисовки и переложения среды с фигурами людей, животных, птиц и т.д. (сбор материала). Изучение графических техник, приемов, формальных и композиционных решений средствами графики. Выявление взаимосвязей фигуры человека и пространства. Варианты решений. Линия, пятно, пластика, фактура. Формат:А3, А4, А5 (в зависимости от материала); (6-8 листов) Материал: графитный карандаш, уголь, сепия, соус, тушь, смешанные техники /Пр/	5	12
1.2	Поясной портрет. Передача характера модели, выявление движения. Тщательная проработка кистей рук в ракурсе. Формат: 70 х 55 см (1 лист) Материал: уголь, ретушь /Пр/	5	18
1.3	Фигура обнаженная. Конструктивный анализ фигуры. Формат: 70 х 55 см (1 лист) Материал: графитный карандаш, сангина, сепия, ретушь /Пр/	5	21
1.4	Фигура одетая в том же движении, как в задании "Фигура обнаженная". Связь фигуры человека и складок одежды, выявляющих конструктивное строение фигуры. Формат: 70 х 55 см (1 лист) Материал: мягкий материал по выбору студента. /Пр/	5	15
1.5	Графическая композиция "образ, знак, сувенир". Тема - "Город", "Моя Академия", на основе натурных зарисовок пленэра и интерьеров академии. Создание графических композиций и переложений с учетом специфики графического дизайна. Эксперименты с форматами и привнесением в композицию дополнительных графических элементов (шрифт фактура и т.п.). Итоговый рисунок и серия графических зарисовок. Формат: любой (4-6 листов) Материал: любой графический по выбору студента /Пр/	5	30
1.6	Графические переложения на основе натурных зарисовок пленэра и интерьеров академии. Создание графических композиций с учетом специфики графического дизайна. Сопоставление масштабов архитектуры, людей. Контрасты форм, пятна, линии. Формат: ¼ листа (2-3 листа) Материал: любой графический /Ср/	5	3
	Раздел 2. Фигура человека в ракурсе		
2.1	Гипсовая фигура в движении. Длительный рисунок с проработкой деталей, выявлением пластики фигуры Формат: 70х55 см (1 лист) Материал: гр. карандаш, ретушь, угольный карандаш /Пр/	6	21
2.2	Гипсовая фигура в движении. /Ср/	6	9
2.3	Фигура обнаженная в сложном движении (или лежащая). Изучение пластики человека в сильном движении. Серия зарисовок, итоговый рисунок Формат: 70х55 (1 лист), А4-3 (4-6 листов) Материал: гр. карандаш, ретушь, угольный кар., мягкий материал /Пр/	6	24
2.4	Фигура обнаженная в сложном движении /Ср/	6	9
2.5	Интерьер с лестницей (многоуровневый). Ракурсное рисование. Умение закомпоновать сложное архитектурное пространство с применением соответствующего графического языка (использование линии и пятна). Формат: 70х55 см, А1 (1 лист) Материал: графитный карандаш, акварель, тушь, сепия. /Пр/	6	24
2.6	Зарисовки многоуровневого интерьера. Умение закомпоновать сложное архитектурное пространство с применением соответствующего графического языка (использование линии и пятна). Формат: А3, А4 (не менее 4 листов) Материал: любой графический на выбор студента. /Ср/	6	4

2.7	Фигура человека в интерьере , экстерьере. Графическая композиция на основе натурных постановок (с учетом специфики отделения "графический дизайн"). Персонаж в среде. Ракурс. Крупный план, средний план, общий план. Формат: 70х55 (1 лист), А5-А4 (6-8 листов) Материал: любой графический /Пр/	6	27
2.8	Серия графических зарисовок, эскизов к заданию "Фигура человека в интерьере , экстерьере". Выявление сложной структуры, использование линии, пятна, тональной градации. Выявление и показ в рисунке конструктивных пластических взаимосвязей отдельных элементов. Выработка навыка использования графических средств. Формат: А3 (не менее 5 листов) Материал: любой графический, возможно использование цифровых инструментов. /Ср/	6	8
	Раздел 3. Фигура человека в предметно-пространственной среде		
3.1	Фрагмент фриза Пергамского Алтаря (2-3 фигуры). Акцент на выявление принципа организации сложной художественной композиции. Решение с применением контрастных тональных градаций. Формат: А1 (1 лист) Материал: графитный карандаш, уголь, сепия, соус, тушь, смешанная техника /Пр/	7	27
3.2	Серия зарисовок фрагмента фриза Пергамского Алтаря (2-3 фигуры). Акцент на выявление принципа организации сложной художественной композиции. Решение с применением контрастных тональных градаций. Формат: А3, А2 (не менее 4 листов) Материал: графитный карандаш, уголь, сепия, соус, тушь, смешанная техника /Ср/	7	21
3.3	Постановка из двух обнаженных фигур. Выявить пластическую взаимосвязь между фигурами контрастность характера каждой модели Формат: А1 (1 лист) Материал: графитный карандаш, мягкие материалы, тушь, кисть, перо. /Пр/	7	33
3.4	Серия эскизов и зарисовок постановки из двух обнаженных фигур. Формат: А2, А3, А4 (не менее 4 листов) Материал: графитный карандаш, мягкие материалы, тушь, кисть, перо. /Ср/	7	24
3.5	Сюжетная композиция на тему: "Автопортрет", "Моя Академия". Сюжетная композиция на основе графических зарисовок. Применение графических техник, приемов, формальных и композиционных решений средствами графики. Формат: А2 (1 лист) Материал: любой графический на выбор студента, возможно использование цифровых инструментов /Пр/	7	36
3.6	Серия эскизов, поисковых зарисовок, переложений сюжетной композиции "Автопортрет", "Моя Академия". Композиционное решение, выбор тональных контрастов. Проработка силуэтов. Формат: А3, А4 (не менее 10 листов) Материал: любой графический, возможно использование цифровых инструментов /Ср/	7	21

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	Плешивцев, А. А.	Технический рисунок и основы композиции: учебное пособие	Москва: МИСИ-МГСУ, Ай Пи Ар Медиа, ЭБС АСВ, 2024	https://www.iprbookshop.ru/140527.html
Л.1.2	Халдина, Е. Ф.	Специальный рисунок архитектора: учебное пособие	Челябинск: Южно-Уральский технологический университет, 2024	https://www.iprbookshop.ru/142523.html
Л.1.3	Моисеева, Т. Н.	Специальный рисунок. Предметное пространство: учебное пособие	Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2023	https://www.iprbookshop.ru/128997.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.4	Киба, М. П.	Рисунок: методическое пособие по выполнению практических работ	Сочи: Сочинский государственный университет, 2020	http://www.iprbookshop.ru/106587.html
Л.1.5	Науменко, О. М.	Рисунок и живопись: трехмерная визуализация предметов средствами графики и живописи: учебное пособие	Москва: Издательский Дом МИСиС, 2020	http://www.iprbookshop.ru/106735.html
Л.1.6	Короткова, Л. В., Москалева, Т. С.	Эскизное изображение деталей: учебно-методическое пособие	Самара: Самарский государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2018	https://www.iprbookshop.ru/91810.html
Л.1.7	Казарин, С. Н.	Академический рисунок: учебное наглядное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «дизайн», профили: «графический дизайн», «дизайн костюма»; квалификация (степень) выпускника «бакалавр»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2017	http://www.iprbookshop.ru/76328.html
Л.1.8	Лавренко, Г. Б.	Рисунок: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017	http://www.iprbookshop.ru/102675.html
Л.1.9	Рац, А. П.	Архитектурный рисунок и графика: методические указания к практическим занятиям для студентов, обучающихся по направлению подготовки 270800 «строительство»	Москва: Московский государственный строительный университет, Ай Пи Эр Медиа, ЭБС АСВ, 2014	http://www.iprbookshop.ru/27890.html
Л.1.10	Белов, С. А.	Техника рисования тушью пером и гелевой ручкой: учебное пособие	Омск: Омский государственный технический университет, 2008	https://www.iprbookshop.ru/60883.html
Л.1.11	Сидоров А. Н.	Проведение задания "Архитектурный мотив" по дисциплине "Специальный рисунок" на IV курсе отделения "Интерьер и оборудование"	,	

1. Камалова, Э. Р. Техника учебного и академического рисунка : практикум / Э. Р. Камалова, В. В. Хамматова, А. Ю. Миротворцева. — Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2019. — 96 с. — ISBN 978-5-7882-2644-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/100627.html

2. Лециус, Е. П. Построение теней и перспективы ряда архитектурных форм : учебное пособие / Е. П. Лециус. - М. : Архитектура-С, 2005. - 144 с. : ил.

3. Макарова, М. Н. Рисунок и перспектива. Теория и практика : учебное пособие для студентов художественных специальностей / М. Н. Макарова. — 3-е изд. — Москва : Академический проект, 2020. — 382 с. — ISBN 978-5-8291-2585-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/110080.html

4. Моисеева, Т. Н. Специальный рисунок. Предметное пространство : учебное пособие / Т. Н. Моисеева. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2023. — 151 с. — ISBN 978-5-4497-1977-5, 978-5-8149-2741-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/128997.html

5. Плешивцев, А. А. Рисунок. Основы композиции и техническая акварель : учебное пособие для СПО / А. А. Плешивцев. — 2-е изд. — Саратов, Москва : Профобразование, Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 100 с. — ISBN 978-5-4488-1964-3, 978-5-4497-2861-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/138330.html

6. Симблет, С. Рисунок. Полное собрание техник. Новый практичный подход к передаче образов в рисунке. : учебное пособие / С. Симблет. - М. : АСТ, 2006. - 264 с. : ил. - пер. с англ.

7. Филатова, Н. Г. Рисунок с основами перспективы : учебное пособие для СПО / Н. Г. Филатова. — Саратов : Профобразование, 2022. — 115 с. — ISBN 978-5-4488-1379-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/116293.html

8. Шауро, Г. Ф. Рисунок : учебное пособие / Г. Ф. Шауро, А. А. Ковалёв. — Минск : Республиканский институт профессионального образования (РИПО), 2018. — 188 с. — ISBN 978-985-503-833-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/93412.html

9. Шиков, М. Г. Рисунок. Основы композиции и техническая акварель : учебное пособие / М. Г. Шиков, Л. Ю. Дубовская. — Минск : Вышэйшая школа, 2014. — 168 с. — ISBN 978-985-06-2504-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/35538.html

10. Шлеюк, С. Г. Рисунок складок драпировки : методические указания к практическим занятиям по дисциплине «Рисунок» / С. Г. Шлеюк, Е. А. Левина. — Оренбург : Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2011. — 36 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/21667.html

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

6.3.1.1	Лаборатория Касперского
6.3.1.2	Microsoft Office

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

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

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
С-306	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы
С-308	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы
С-401	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы
С-404	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы
С-415	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы

С-421	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы
С-420	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы
С-423	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы
Ч-211	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Ср	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы
Ч-220	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы
Ч-326	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы
С-415	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Ср	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы
С-420	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Ср	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы
С-421	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Ср	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы
С-423	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Ср	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы

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

Для полноценного получения знаний и навыков по дисциплине обучающемуся необходимо:
- Посещать все занятия в соответствии с расписанием в специально подготовленных аудиториях для работы с натуры;
- Выполнять последовательно все задания под руководством преподавателя в соответствии с поставленными им задачами;
- Использовать материалы и форматы, необходимые для эскизных и графических работ в соответствии с условиями каждого задания;
- Изучать лучшие образцы рисунков в мировом искусстве в соответствии с рекомендациями преподавателя.

Все основные задания выполняются на бумаге и загрунтованной бумаге натянутой на планшет необходимого размера, графическими материалами, соответствующими условию задания. Эскизы могут выполняться на бумаге различных форматов.

Все этапы заданий выполняются с натуры. Для этого ставятся постановки различной сложности, начиная с натюрморта и заканчивая двух фигурными постановками в сложной предметной среде.

Задания младших курсов несут аналитический характер, необходимый для понимания принципов формообразования и целостности изображения. Затем, начинается последовательное изучение человека в тесной связи с пластической анатомией. На старших курсах ставятся задачи образно-эмоционального изображения соответствующего темам композиционных заданий. Большое внимание уделяется индивидуальным творческим особенностям каждого студента.

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

05.03.2026 г.

Специальная живопись

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра живописи**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **12 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 432

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 99

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**5 (3.1)**		**6 (3.2)**		**7 (4.1)**		Итого	
Недель	17 1/6		17 2/6		17			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Практические	96	96	96	96	96	96	288	288
В том числе инт.	60	60	68	68	68	68	196	196
Итого ауд.	96	96	96	96	96	96	288	288
Контактная работа	96	96	96	96	96	96	288	288
Сам. работа	3	3	30	30	66	66	99	99
Часы на контроль	9	9	18	18	18	18	45	45
Итого	108	108	144	144	180	180	432	432

Программу составил(и):
заведующий кафедрой, Миронов В.С. _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Миронов Валерий Сергеевич

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	- формирование и развитие навыков формообразования в области объемно-пространственного, декоративного, конструктивного, либо иного художественного метода исполнения поставленных задач

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	История искусств
2.1.2	Академическая живопись
2.1.3	Академический рисунок
2.1.4	Пластическая анатомия
2.1.5	Цветоведение и колористика
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Модуль "Графика"
2.2.2	Модуль "Проектирование"
2.2.3	Модуль "Типографика"

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ОПК-3: 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 утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-3: Знает: методы творческого процесса дизайнеров, этапы создания дизайн-объектов;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен владеть: - основы композиции в дизайне, - свойства красок и материалов, - основные элементы и виды живописной композиции
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;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен владеть: - изображать объекты предметного мира, пространства и человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции, - создавать живописные композиции различной степени сложности с использованием разнообразных техник
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, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);	В результате освоения дисциплины обучающийся должен владеть: - способностью синтезировать накопленный опыт в области пластических и формальных композиций - приемами применения знаний в области пластических дисциплин при решении дизайнерских задач - способами адаптации функциональности дизайнерского решения к эстетическому мироощущению потребителя

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. 1. Основы специальной живописи		
1.1	1. Короткие наброски людей (разные модели) с изучением движений. 1.1. Знакомство с различными живописно-графическими материалами (акварель, темпера, гуашь, тушь, масляная пастель) - 8 часов 1.2. Изучение различных движений модели - 8 часов. 1.3. Стилизованное изображение костюма - 8 часов 1.4. Изучение плановости фигуры относительно фона - 8 часов 1.5. Изучение плановости фигуры относительно пространства мастерской -8 часов 1.6. Выполнение эскизов различных планов фигуры - 8 часов /Пр/	5	48

1.2	2. Натюрморт с изучением разных планов (общий, средний и крупный). 2.1. Выполнение эскизов натюрморта общего плана - 8 часов 2.2. Выполнение натюрморта общего плана - 8 часов 2.3. Выполнение эскизов натюрморта среднего плана - 8 часов 2.4. Выполнение натюрморта среднего плана - 8 часов 2.5. Выполнение эскизов крупного плана - 8 часов 2.6. Выполнение натюрморта крупного плана - 8 часов /Пр/	5	48
1.3	Продолжение предыдущего задания /Ср/	5	3
	Раздел 2. 2. Изучение фигуры человека в специальной живописи		
2.1	1. Фигура общим планом. Формат А1 1.1. Поиск наиболее удачного ракурса, выявление взаимодействие фигуры с фоном и пространством (глубина пространства)- 8 часов 1.2. Выполнение эскизов-поисков - 8 часов 1.3. Выбор наиболее удачного эскиза, начало работы на формате - 8 часов 1.4. Окончание работы - 8 часов /Пр/	6	32
2.2	2. Фигура средним планом. Формат А1 2.1. Поиск наиболее удачного ракурса, выявление взаимодействие фигуры с фоном и пространством (глубина пространства) - 8 часов 2.2. Выполнение эскизов-поисков - 8 часов 2.3. Выбор наиболее удачного эскиза, начало работы на формате - 8 часов 2.4. Окончание работы - 8 часов /Пр/	6	32
2.3	3. Фигура крупным планом. Формат А1 3.1. Поиск наиболее удачного ракурса, выявление взаимодействие фигуры с фоном и пространством (глубина пространства) - 8 часов 3.2. Выполнение эскизов-поисков - 8 часов 3.3. Выбор наиболее удачного эскиза, начало работы на формате - 8 часов 3.4. Окончание работы - 8 часов /Пр/	6	32
2.4	Автопортрет с учетом плановости /Ср/	6	30
	Раздел 3. 3. Изучение многофигурных композиций в специальной живописи: мультиэкранные эксперименты		
3.1	1. Выполнение многофигурной композиции на вытянутом горизонтальном формате. 1.1. Поиск наиболее удачного ракурса, выявление взаимодействие фигур между собой, с фоном и пространством (глубина пространства), привнесение в них дополнительных графических элементов (шрифт, фактура и пр.) - 8 часов 1.2. Выполнение эскизов-поисков - 8 часов 1.3. Выбор наиболее удачного эскиза, начало работы на формате - 8 часов 1.4. Окончание работы - 8 часов /Пр/	7	32
3.2	2. Выполнение многофигурной композиции на вытянутом вертикальном формате. 2.1. Поиск наиболее удачного ракурса, выявление взаимодействие фигур между собой, с фоном и пространством (глубина пространства), привнесение в них дополнительных графических элементов (шрифт, фактура и пр.) - 8 часов 2.2. Выполнение эскизов-поисков - 8 часов 2.3. Выбор наиболее удачного эскиза, начало работы на формате - 8 часов 2.4. Окончание работы - 8 часов /Пр/	7	32
3.3	3. Выполнение многофигурной композиции на квадратном формате. 3.1. Поиск наиболее удачного ракурса, выявление взаимодействие фигур между собой, с фоном и пространством (глубина пространства), привнесение в них дополнительных графических элементов (шрифт, фактура и пр.) - 8 часов 3.2. Выполнение эскизов-поисков - 8 часов 3.3. Выбор наиболее удачного эскиза, начало работы на формате - 8 часов 3.4. Окончание работы - 8 часов /Пр/	7	32
3.4	Фигуры животных, зарисовки движения и взаимодействия. /Ср/	7	66

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

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

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Шашков, Ю. П.	Живопись и ее средства: учебное пособие для вузов	Москва: Академический Проект, 2020	http://www.iprbookshop.ru/94865.html
Л.1.2	Шашков, Ю. П.	Живопись и ее средства: учебное пособие для вузов	Москва: Академический Проект, 2020	http://www.iprbookshop.ru/94865.html
Л.1.3	Смекалов, И. В., Шлеюк, С. Г.	Декоративное начало в учебной живописи дизайнеров: учебно-методическое пособие для спо	Саратов: Профобразование, 2020	https://www.iprbookshop.ru/91862.html
Л.1.4	Четышов И. Р.	Академическая живопись. Учебно-методическое пособие по специальности 54.05.01 Монументально-декоративное искусство, специализация "Художник монументально-декоративного искусства (живопись)": учебное пособие	СПБ.: СПГХПА, 2018	
Л.1.5	Антипина, Д. О.	Академическая живопись. Натюрморт: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2018	http://www.iprbookshop.ru/102602.html
Л.1.6	Рац, А. П., Браславская, Д. И.	Живопись: методические указания по выполнению практических заданий для студентов бакалавриата, обучающихся по направлению 270100 «архитектура»	Москва: Московский государственный строительный университет, Ай Пи Эр Медиа, ЭБС АСВ, 2014	http://www.iprbookshop.ru/27462.html
Л.1.7	Смекалов, И. В., Шлеюк, С. Г.	Декоративное начало в учебной живописи дизайнеров: учебно-методическое пособие	Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2014	http://www.iprbookshop.ru/33626.html
Л.1.8	Рац, А. П., Браславская, Д. И.	Живопись: методические указания по выполнению практических заданий для студентов бакалавриата, обучающихся по направлению 270100 «архитектура»	Москва: Московский государственный строительный университет, Ай Пи Эр Медиа, ЭБС АСВ, 2014	http://www.iprbookshop.ru/27462.html

1. Крачмер, В. В. Живопись. Эскиз живописного произведения: учебно-методическое пособие для всех направлений бакалавриата и специалитета, реализуемых в СПГХПА им. А. Л. Штиглица / В. В. Крачмер ; СПГХПА им. А. Л. Штиглица, Кафедра живописи. - СПБ. : СПГХПА, 2020. - 47 с. : ил. + online.

2. Кудрявцева, Т. И. Живописный этюд: выполнение учебных заданий на основе изучения стилистических особенностей изобразительного искусства : учебно-методическое пособие для направлений подготовки: 54.03.01. Дизайн 54.03.02. ДПИ и народные промыслы 54.05.01. МДИ 54.05.02. Живопись 54.05.03. Графика / Т. И. Кудрявцева ; СПГХПА; Мин. обр. и науки РФ. - СПБ. : СПГХПА, 2017. - 72 с. : ил.

3. Кудрявцева, Т. И. Живопись в сближенной гамме (живописный этюд, выполняемый тремя красками): Учебно методическое пособие : учебное пособие / Т. И. Кудрявцева ; СПГХПА, каф. живописи. - СПб. : СПГХПА, 2016. - 62 с. : ил.

4. Кудрявцева, Т. И. Конструктивный натюрморт: Методика выполнения задания по дисциплине "Живопись" : [Текст : Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие для направлений подготовки: 54.03.01. Дизайн, 54.03.02. ДПИ и народные промыслы, 54.05.01. МДИ 54.05.02. Живопись, 54.05.03. Графика / Т. И. Кудрявцева ; СПГХПА; Мин. обр. и науки РФ. - Электрон. текстовые дан. - СПб. : СПГХПА, 2017. - 72 с. : ил.

5. Макарова, М. Н. Пленэрная практика и перспектива : пособие для художественных учебных заведений / М. Н. Макарова. — Москва : Академический Проект, 2020. — 249 с. — ISBN 978-5-8291-2587-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/94867.html

6. Панксенов, Г. И. Живопись. Форма, цвет, изображение : учебное пособие / Г. И. Панксенов. - М. : Академия, 2007. - 144 с. : ил. - (Высшее профессиональное образование).

7. Череповский, Г. С. Специальная живопись. Натюрморт : учебно-методическое пособие для 54.03.01 Дизайн, профиль - дизайн интерьера, дизайн керамики, дизайн стекла; 54.03.02 ДПИ, профиль - худ.обр.металла / Г. С. Череповский ; Кафедра живописи. - СПБ. : СПГХПА, 2018. - 27 с. : ил. + online.

8. Шараборин, Е. А. Основы живописи: Учебно-методическое пособие для направления подготовки 50.03.04 Теория и история искусств / Е. А. Шараборин; Кафедра живописи. - СПБ. : СПГХПА, 2020. - 43 с. : ил. + online.

9. Шашков, Ю. П. Живопись и ее средства : учебное пособие для вузов / Ю. П. Шашков. — 2-е изд. — Москва : Академический Проект, 2020. — 143 с. — ISBN 978-5-8291-2581-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/94865.html

10. Штаничева, Н. С. Живопись : учебное пособие для вузов / Н. С. Штаничева, В. И. Денисенко. — Москва : Академический проект, 2020. — 303 с. — ISBN 978-5-8291-3058-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/110049.html

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

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

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru
6.3.2.2	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL:http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108
6.3.2.3	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL:http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
6.3.2.4	Российская культура в событиях и лицах. Роскультура. Ru [Электронный ресурс]. URL: http://www.rosculture.ru
6.3.2.5	«Культура» – информационный портал. [Электронный ресурс]. URL:http://www.kultura-portal.ru

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
С-410	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы
С-409	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы
С-414	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы
С-416	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы

С-418 А	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы
С-418 Б	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы
С-424	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы
С-425	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы
Ч-206	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы
Ч-208	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы
Ч-213	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Учебная мебель (столы, стулья), шкафы, принтер
Ч-213 А	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы

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

Программа курса специальной живописи построена по принципу последовательного усложнения заданий: от создания более простых живописных форм к созданию сложных композиционно- творческих работ.
Разделы заданий строятся на основе понятий об основных категориях специальной живописи. Задачей педагога является более широкое и глубокое обучение осмыслению живописи в плане ярко выраженности индивидуальности каждого студента
1. Виды живописной композиции и её основные категории.
2. Живописные принципы и закономерности на основе анализа работы с цветом и цветовыми композициями.
3. По мере обучения задачи усложняются, как в композиционном решении листа, так и в цветосиловой выразительности.
Учебные задания выполняются красками на водной основе с использованием бумаги, картона и т.п. В качестве рекомендуемых модулей внутри дисциплины представлено расположение изучаемого материала по тематическим блокам

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

05.03.2026 г.

МОДУЛЬ "ПРОЕКТИРОВАНИЕ"
Визуализация и бумажное прототипирование
рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 108

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 42

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**2 (1.2)**		Итого	
Недель	16 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	32	32	32	32
Практические	16	16	16	16
В том числе в форме практ.подготовки	16		16	
Итого ауд.	48	48	48	48
Контактная работа	48	48	48	48
Сам. работа	42	42	42	42
Часы на контроль	18	18	18	18
Итого	108	108	108	108

Программу составил(и):
канд.иск., доцент, Петрухина Оксана Валерьевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Цель: формирование навыка генерации концепции и её проверки через тактильный прототип.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О.23
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Модуль "Проектирование"
2.1.2	Наброски
2.1.3	Введение в информационные технологии
2.1.4	Линейно-конструктивное построение
2.1.5	Растровые и векторные редакторы
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Модуль "Компьютерные технологии"
2.2.2	Модуль "Проектирование"
2.2.3	Учебная практика, творческая
2.2.4	Цифровой прототип и 2D-графика
2.2.5	Пространственное проектирование и 3D
2.2.6	2-D Анимация

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ОПК-3: 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 утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-3: Знает: методы творческого процесса дизайнеров, этапы создания дизайн-объектов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать • Методы выявления требований к игровому прототипу: анализ брифа, определение жанра, целевой аудитории, желаемого игрового опыта, временных и материальных ограничений. • Способы проектной графики для прототипирования: создание схем игрового цикла, диаграмм потоков (flowcharts), раскадровок хода игры, эскизов игрового поля и компонентов.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь • Проводить анализ требований к бумажному прототипу: количество игроков, длительность партии, сложность правил, необходимость компонентов. • Выполнять поисковые эскизы игровых компонентов: карты, фишки, карточки, игровое поле, табло подсчета очков — в различных вариациях. • Формулировать концепцию игры в виде краткого описания (концепт-документ) с выделением основной механики, тематики и целевой аудитории.
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, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть • Навыками сборки требований в рабочий бриф: структурирование исходных данных перед началом прототипирования. • Техниками проектной графики для бумажного прототипа: черновые наброски, чистовая отрисовка компонентов, создание шаблонов для вырезания. • Методами визуализации игровых механик: схемы, пояснительные рисунки, примеры игровых ситуаций для правил.

ПК-3: Способен проектировать цифровые медиа-ресурсы и интерактивные миры в области сохранения и репрезентации историко-культурного наследия, образования и досуга	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
ИД-1.ПК-3: Знает: этапы создания графического плана и логической структуры интерактивного проекта (раскадровки, схемы игровых механик, концепт-документация);	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать • Принципы проектирования интерактивных миров через призму бумажного прототипирования: моделирование игровых механик, экономики, интерфейсов на нецифровых носителях.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь • Создавать поисковые эскизы и макеты игровых компонентов (игровое поле, карточки, фишки, правила) на основе историко-культурных прототипов с использованием средств проектной графики. • Проводить playtesting бумажного прототипа с целевой аудиторией для оценки эффективности репрезентации тематики и игрового опыта.
ИД-3.ПК-3: Владеет: основами нарративного дизайна, режиссуры и монтажа в контексте нелинейных медиа в соответствии с проектным заданием;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть • Техниками создания компонентов прототипа: разработка шаблонов, печать, вырезание, сборка макетов игровых полей и элементов. • Инструментарием проектной графики (ручная и цифровая) для создания качественных визуальных материалов прототипа.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Визуализация и бумажное протипирование		
1.1	Методы визуализации идеи: скетчинг, мудборды, референсы /Лек/	2	4
1.2	Структура игрового процесса: механики, правила, цели /Лек/	2	4
1.3	Целевая аудитория: портрет игрока, мотивация, сценарии использования /Лек/	2	2
1.4	Разработка навигации и логики игры на бумажном носителе /Лек/	2	4
1.5	Выполнение практических заданий /Ср/	2	10
1.6	Принципы «бумажной анимации»: как материалы создают динамику /Лек/	2	4
1.7	Тестирование прототипа: сбор обратной связи, итерации /Лек/	2	2
1.8	Тестирование прототипа /Пр/	2	4
1.9	Выполнение практических заданий /Ср/	2	10
1.10	Нарратив в визуальном стиле: создание атмосферы через графику /Лек/	2	4
1.11	Композиция кадра и раскадровка для анимационной вставки /Лек/	2	2
1.12	Разработка визуально графического образа игры (цвет, форма, стиль) /Лек/	2	4
1.13	Презентация концепции: сторителлинг для заказчика / инвестора /Пр/	2	4
1.14	Выполнение практических заданий /Ср/	2	10
1.15	Основы видеопрезентации: композиция кадра и монтаж /Лек/	2	2
1.16	Защита проекта: анализ ошибок и доработка концепции /Пр/	2	8
1.17	Выполнение практических заданий /Ср/	2	12

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

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

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Криулина, А. А.	Эргодизайн образовательного пространства (Размышления психолога)	Москва: ПЕР СЭ, 2003	http://www.iprbookshop.ru/7456.html
Л.1.2	Зинюк, О. В.	Современный дизайн. Методы исследования: монография	Москва: Московский гуманитарный университет, 2011	http://www.iprbookshop.ru/8444.html
Л.1.3	Глазычев, В.	Дизайн как он есть: монография	Москва: Европа, 2006	http://www.iprbookshop.ru/11619.html
Л.1.4	Аюкасова, Л. К.	От эскиза до дипломного проекта: методика дипломного проектирования для специальности 270302-дизайн архитектурной среды. учебное пособие	Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2007	http://www.iprbookshop.ru/21632.html
Л.1.5	Дараган, М. В., Жаксыбергенов, Б. К., Калугин, А. И., Фомина, Т. Т.	Дизайн-проектирование. Термины и определения: терминологический словарь	Москва: Московский городской педагогический университет, 2011	http://www.iprbookshop.ru/26469.html
Л.1.6	Куманин, В. И., Кухт, М. С.	Дизайн. Материалы. Технологии: энциклопедический словарь	Томск: Томский политехнический университет, 2011	http://www.iprbookshop.ru/34664.html
Л.1.7	Кухта, М. С., Куманин, В. И., Соколова, М. Л., Гольдшмидт, М. Г., Голубятников, И. В., Кухта, М. С.	Промышленный дизайн: учебник	Томск: Томский политехнический университет, 2013	http://www.iprbookshop.ru/34704.html
Л.1.8	Макарова, Т. В.	Веб-дизайн: учебное пособие	Омск: Омский государственный технический университет, 2015	http://www.iprbookshop.ru/58086.html
Л.1.9	Муртазина, С. А., Хамматова, В. В.	История графического дизайна и рекламы: учебное пособие	Казань: Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2013	http://www.iprbookshop.ru/61972.html
Л.1.10	Овчинникова, Р. Ю., Дмитриева, Л. М.	Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования: учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям 070601 «дизайн», 032401 «реклама»	Москва: ЮНИТИ-ДАНА, 2017	http://www.iprbookshop.ru/74886.html
Л.1.11	Соболева, И. С., Чинцова, Я. К.	Прикладной дизайн. Дизайн-проектирование: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017	http://www.iprbookshop.ru/102462.html

1. Аркина, К. Г. Введение в теорию игр : учебно-методическое пособие / К. Г. Аркина, М. Я. Якубсон. — Санкт-Петербург : Издательство РГПУ им. А. И. Герцена, 2022. — 144 с. — ISBN 978-5-8064-3210-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/131692.html

2. Вдовин, А. С. Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация : учебное пособие / А. С. Вдовин. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 267 с. — ISBN 978-5-7433-2928-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/76480.html

3. Дубина, И. Н. Математические методы: основы теории игр : учебное пособие для СПО / И. Н. Дубина. — 2-е изд. — Саратов : Профобразование, 2025. — 196 с. — ISBN 978-5-4488-1940-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/138137.html

4. Заика, А. А. Разработка компьютерных игр для Windows Phone 7 с использованием технологий Silverlight и XNA : учебное пособие / А. А. Заика. — 3-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2023. — 745 с. — ISBN 978-5-4497-2243-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/131499.html

5. Лепило, Н. Н. Теория игр : учебное пособие / Н. Н. Лепило. — Алчевск : ГОУ ВПО ЛНР «ДонГТУ», 2020. — 133 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/122695.html

6. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа: учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 181 с. — (Высшее образование). — ISBN 978- 5-534-10964-1. — Текст: электронный

7. Петрухина, О. В. Формирование анимационного дизайна в России (конец XIX — начало XXI вв.). Художественный язык и способы реализации : монография / СПГХПА; Кафедра анимации и медиадизайна. - СПб. : СПГХПА, 2023. - 242 с., 1 on-line : ил.

8. Прокофьева, С. И. Основы теории игр : учебное пособие / С. И. Прокофьева, Э. Е. Пак. — 2-е изд. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2017. — 72 с. — ISBN 978-5-9227-0741-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/74340.html

9. Рутта, Н. А. Теория игр и принятия решений : учебное пособие для бакалавров / Н. А. Рутта. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2022. — 57 с. — ISBN 978-5-4497-1533-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/118016.html (дата обращения: 09.06.2025). — Режим доступа: для авторизир. пользователей. - DOI: https://doi.org/10.23682/118016

10. Черткова, Е. А. Компьютерные технологии обучения: учебник для вузов /Е. А. Черткова. — 2-е изд., испр. и доп. - Москва: Издательство Юрайт, 2025. —250 с. — (Высшее образование). — ISBN 978- 5-534-07491-8. — Текст : электронный

11. Шишкин, В. В. Разработка логических компьютерных игр с графическим интерфейсом в среде Питон : учебное пособие для студентов направления 09.03.02 «Информационные системы и технологии» / В. В. Шишкин, Д. С. Афонин. — Ульяновск : Ульяновский государственный технический университет, 2023. — 89 с. — ISBN 978-5-9795-2339-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/149291.html

6.2. Электронные учебные издания и электронные образовательные ресурсы

Э1	Основы мультимедийных технологий. Видеомонтаж в Sony Vegas Pro	http://www.iprbookshop.ru/94279.html
Э2	2. Электронно-библиотечная система «IPRbooks»	www.iprbookshop.ru

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

6.3.1.1	Adobe Creative Cloud
6.3.1.2	Photoshop
6.3.1.3	Illustrator
6.3.1.4	Adobe After Effects
6.3.1.5	Adobe Bridge
6.3.1.6	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

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

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-307	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)

Ч-302	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)

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

«Методические рекомендации к лекциям»
На занятиях обучающиеся учатся использовать разного рода эффекты и приемы, расширяя свои знания в этой области, а, следовательно, повышая компетентность.

«Методические рекомендации к практическим занятиям»
Очень важным моментом практических занятий является умение студентов сосредотачиваться и эффективно работать в аудитории. Для этого педагогу необходимо точно определять объём работы, планируемый на каждое занятие, несмотря на то, что скорость работы у студентов может быть различной. Для успешной работы аудитория должна быть оснащена необходимым оборудованием, техническими средствами, хорошим освещением и интернетом.

«Методические рекомендации для студента»
Студент должен вовремя приходить на занятия, иметь при себе все необходимые материалы, инструменты и технические средства. Графическая работа должна выполняться качественно и обладать индивидуальными авторскими чертами, быть уникальной, современной и технологичной. Студент для выполнения заданий всех разделов программы должен владеть необходимыми пакетами графических и анимационных программ. Студенты должны иметь высокую мотивацию и понимать, что данная дисциплина является важной составляющей их профессиональной подготовки.

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

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

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

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по УР

_____И.С. Голикова

05.03.2026 г.

МОДУЛЬ "ПРОЕКТИРОВАНИЕ"
Цифровой прототип и 2D-графика

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 108

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 42

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**3 (2.1)**		Итого	
Недель	17 1/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	32	32	32	32
Практические	16	16	16	16
Итого ауд.	48	48	48	48
Контактная работа	48	48	48	48
Сам. работа	42	42	42	42
Часы на контроль	18	18	18	18
Итого	108	108	108	108

Программу составил(и):
канд.иск., доцент, Петрухина Оксана Валерьевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Цель освоения дисциплины: сформировать у студентов комплексные навыки создания цифровых прототипов игровых проектов с использованием 2D-графики, включая разработку визуальных концепций, создание графических ассетов и их интеграцию в интерактивную среду для тестирования игровых механик и пользовательского опыта на ранних этапах разработки.
1.2	Задача: перенос концепции в цифровую среду, освоение художественного стиля и анимации персонажа.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О.23
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Модуль "Графика"
2.1.2	Модуль "Компьютерные технологии"
2.1.3	Введение в информационные технологии
2.1.4	Линейно-конструктивное построение
2.1.5	Визуализация и бумажное прототипирование
2.1.6	Растровые и векторные редакторы
2.1.7	2-D Анимация
2.1.8	Сценарное моделирование
2.1.9	Проектная графика
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Учебная практика, творческая
2.2.2	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.3	Пространственное проектирование и 3D
2.2.4	Проектирование интерактивных игровых и веб-продуктов
2.2.5	Аудиовизуальное проектирование и командная работа
2.2.6	3D-моделирование и анимация для игр
2.2.7	Введение в игровые движки
2.2.8	Прикладная графика
2.2.9	Режиссура мультимедиа

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ОПК-6: Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-6: Знает: принципы работы современных информационных технологий;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать • Принципы работы игровых движков • Технологии 2D-графики: растровую и векторную графику, форматы изображений и их оптимизацию . • Принципы работы графических редакторов: цветовые модели (RGB, CMYK), слои, маски, режимы наложения, работа с планшетом и векторными контурами.
ИД-2.ОПК-6: Умеет: применять современные информационно-коммуникационные технологии при решении и оформлении профессиональных задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь • Выбирать инструмент под задачу: определять, когда использовать Unity для 2D-прототипов (быстрая итерация, мобильные платформы) или Unreal Engine с Paper 2D для проектов с продвинутой визуализацией . • Применять графические редакторы для создания и обработки 2D-контента: Adobe Photoshop/Illustrator, Krita, Figma (отрисовка спрайтов, интерфейсов, текстур) .
ИД-3.ОПК-6: Владеет: способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности и проектные предложения с применением информационно-коммуникативных технологий;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть • Техниками оптимизации 2D-прототипа: настройка разрешения спрайтов, использование атласов, оптимизация . • Способами интеграции между инструментами: экспорт из графического редактора → импорт в движок → настройка материалов → сборка сцены

ПК-2: Способен к проектированию объектов динамической визуальной информации, идентификации и коммуникации и реализации технических аспектов в игровых движках и интерактивных медиа	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать • Технологии создания 2D-визуальных эффектов: спрайтовая анимация эффектов (взрывы, магия, следы), работа с альфа-каналом, наложение частиц, использование flipbook-анимации. • Принципы работы шейдеров в 2D-контексте: шейдеры спрайтов (Sprite Shaders), эффекты искажения (distortion), цветокоррекции, свечения (bloom), обводки (outline) и их реализация через шейдерные графы (Shader Graph в Unity). • Динамические материалы для 2D-объектов: анимированные текстуры, procedural-текстуры, материалы с изменяемыми параметрами (скорость, цвет, интенсивность). • связь между художественным замыслом (стиль, настроение) и выбором технических средств (формат спрайтов, тип шейдера, настройки частиц) .
ИД-2.ПК-2: Умеет: осуществлять настройку и оптимизацию визуализации (рендера) в реальном времени посредством использования специализированного ПО и игровых движков;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь • Настраивать параметры рендеринга 2D-сцены: сортировка слоев (sorting layers), наложение эффектов пост-обработки (post-processing) для 2D-камеры, настройка камеры (orthographic size, resolution). • Оптимизировать визуализацию 2D-прототипа: объединение спрайтов в атласы (Sprite Atlas), настройка сжатия текстур, снижение количества материалов и шейдеров. • Адаптировать прототип под различные платформы: настройка разрешения, оптимизация для мобильных устройств (сжатие текстур, снижение частоты кадров) .
ИД-3.ПК-2: Владеет: основами сборки игровых сцен и элементов визуального динамического ряда, интеграцией ассетов в интерактивную среду для оценки качества выполненного визуального эффекта.	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть • Навыками сборки 2D-сцен в игровых движках: работа с иерархией объектов, настройка префабов, организация сцены для удобства итераций. • Техниками интеграции ассетов: импорт из графических редакторов, настройка импортных настроек, настройка анимаций. • Методами создания динамического ряда: настройка анимаций движения, циклических эффектов, синхронизация анимаций с физикой и звуком. • Способами оценки качества визуальных эффектов: проведение playtesting с фокусом на визуальное восприятие, использование профайлера для анализа производительности при активных эффектах.

ПК-1: Способен к выполнению работ по созданию статических элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; творческому их осмыслению и переработке в компьютерной графике	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**

ИД-1.ПК-1: Знает: творческие этапы создания эскизов и оригиналов статической графики для компьютерной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать • Творческие этапы создания статической графики: от сбора референсов и мудбордов до эскизирования, отбора вариантов, чистовика и подготовки к интеграции в движок. • Методы эскизирования: быстрые наброски (thumbnail sketching), вариативные проработки, поиск силуэта, композиции, цветовых решений. • Принципы создания оригиналов для компьютерной графики: работа в растровых (Photoshop, Krita) и векторных (Illustrator, Figma) редакторах, учет технических требований (разрешение, форматы, прозрачность). • Этапы разработки игровых статических объектов: концепт-арт → чистовая отрисовка → нарезка спрайтов → подготовка ассетов для движка. • Способы визуальной идентификации и коммуникации: разработка логотипов, иконок, UI-элементов, персонажных спрайтов, объектов окружения с учетом их функциональности и стиля проекта .
ИД-2.ПК-1: Умеет: осуществить авторскую творческую подачу статических объектов дизайна;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь • Применять выразительные средства для усиления художественного образа: работа с цветом, светом, композицией, фактурами, деталями. • Создавать авторские интерпретации объектов на основе референсов, преобразуя их в узнаваемый игровой стиль. • Передавать характер, настроение и функциональность объекта через статическое изображение (например, добрый/злой персонаж, магический/обычный предмет). • Обосновывать авторские решения: объяснять выбор стиля, цветовой гаммы, пропорций, детализации с точки зрения игрового контекста и эмоционального воздействия. • Адаптировать авторскую подачу под технические ограничения движка (разрешение, цветовой профиль, форматы) без потери выразительности .
ИД-3.ПК-1: Владеет: способностью проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов статической визуальной информации, идентификации и коммуникации; творческому их осмыслению и переработке для компьютерной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть • Навыками контроля качества статических ассетов: визуальный контроль, использование инструментов сравнения (before/after), проверка в движке. • Методами творческой переработки графики: редизайн, рестайлинг, адаптация под разные разрешения и форматы. • Техниками доработки ассетов на основе обратной связи: внесение изменений в исходные файлы, повторный экспорт, повторная интеграция. • Способами проверки соответствия техническим требованиям: контроль разрешения, форматов, прозрачности, цветового профиля. • Навыками итеративного улучшения визуальных элементов: цикл «оценка → доработка → повторная проверка» с фиксацией результатов .

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Цифровой прототип и 2D-графика		
1.1	Трансформация бумажного прототипа в цифровую логику /Лек/	3	2
1.2	Стилистика 2D арта под задачи целевой аудитории /Лек/	3	2
1.3	Создание образа персонажа: характер, пропорции, выразительность /Лек/	3	2
1.4	Создание образа персонажа: характер, пропорции, выразительность /Пр/	3	4
1.5	Выполнение практических заданий /Ср/	3	10

1.6	Разработка окружения и фонов: слои, глубина, настроение /Лек/	3	2
1.7	Анимация персонажа: позы, жесты, мимика, цикличные движения /Лек/	3	4
1.8	Разработка игрового интерфейса (UI/UX): логика навигации, визуальный стиль /Лек/	3	2
1.9	Выполнение практических заданий /Ср/	3	10
1.10	Работа со звуком: фоли, музыкальное настроение для прототипа /Лек/	3	4
1.11	Проектирование экранных состояний (меню, победа, поражение) /Лек/	3	2
1.12	Инструменты прототипирования: выбор среды под художественную задачу /Лек/	3	4
1.13	Выполнение практических заданий /Ср/	3	12
1.14	Анимация интерфейса и микровзаимодействий /Лек/	3	4
1.15	Сборка билда и создание геймплейного трейлера /Лек/	3	4
1.16	Выполнение практических заданий, подготовка к защите /Ср/	3	10
1.17	Предзащита: анализ юзабилити и визуальной целостности /Пр/	3	12

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

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

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Balasso, A., Borisenko, A., Gorlatch, S., Haidl, M., Liepsch, D., Абрамов, С. В., Абрамова, Л. В., Алексеев, С. Ю., Аленичева, М. П., Алтунин, К. А., Аносова, О. И., Астахова, А. А., Баймухамбетова, З. С., Банщиков, Ю. А., Бобров, Д. А., Бойтяков, А. А., Болотов, М. А., Борисяк, А. А., Будаева, А. А., Букатов, А. А., Ванин, В. А., Варламова, С. А., Вихляев, С. Н., Водин, Д. В., Воробьев, Э. И., Воробьева, М. О., Галкин, А. В., Глебов, А. О., Голубятников, О. О., Горбачева, А. Ю., Горелов, А. А., Горелов, И. А., Горшков, В. В., Горшкова, Т. С., Гридчина, Е. Е., Громова, А. А.,	Виртуальное моделирование, прототипирование и промышленный дизайн: материалы международной научно-практической конференции	Тамбов: Тамбовский государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2015	https://www.iprbookshop.ru/63844.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
	Гроппен, В. О., Гудков, С. В., Гусева, Ю. Е., Даурова, А. А., Дедов, Д. Л., Деменкова, Е. А., Дубровин, В. В., Дудышев, О. И., Дуранина, Н. М., Евтушенко, Е. Е., Егоров, Е. С., Егоров, С. Я., Егоров, Ю. С., Елисеев, М. Е., Ельчищева, Т. Ф., Жуков, Н. П., Зазуля, А. Н., Заставной, Д. А., Затонский, А. В., Захаров, А. Ю., Зацепин, Е. П., Злобин, А. А., Иванов, Д. В., Ионченко, Е. П., Казимирова, Л. Д., Карпов, С. В., Карпушкин, С. В., Квасова, Е. Н., Козачек, А. В., Колодин, А. Н., Комбарова, Е. В., Кондрашин, А. Н., Корзина, М. И., Корнилов, К. С., Котова, Е. А., Краснянский, М. Н., Лишук, В. А., Лукина, Д. С., Ван, Хонг, Майникова, Н. Ф., Малыгин, Е. Н., Манаенков, А. М., Манаенков, И. М., Милов, Д. В., Моисеева, Е. Н., Мокрозуб, А. В., Мокрозуб, В. Г., Некрасова, Т. В., Немтинов, В. А., Немтинов, К. В., Немтинова, Ю. В., Никулин, С. С., Новиков, В. Н., Обухов, А. Д., Остроух, А. В., Панкратов, В. А., Пелихосов, А. А., Пестрецов, С. И., Печенин, В. А., Попов, В. Д., Поспелова, Н. В., Потлов, А. Ю., Пояркова, Е. В., Проскурин, С. Г., Пятко, Н. Е., Райкин, И. Л., Райкин, Л. И., Репников, А. А., Решетникова, М. П., Родина, А. А., Рыжков, А. В.,			

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
	Рябинин, В. С., Сергеев, А. И., Сердюк, А. И., Синдеев, С. В., Синельников, А. Г., Скопинцева, Т. В., Соколов, М. В., Соснина, О. А., Столчнев, В. К., Стромов, Б. А., Терехов, С. М., Тишуков, Б. Н., Тишукова, Н. А., Толстухин, И. А., Томчинская, Т. Н., Туголуков, Е. Н., Туляков, Д. С., Тумаринсон, А. В., Тюшова, П. С., Фарахшина, И. В., Фидаров, В. Х., Фролов, С. В., Фролова, М. С., Фролова, Т. А., Химич, А. В., Храмова, Н. А., Хромый, К. С., Черникова, Н. Н., Чернопятова, В. В., Шаронин, К. А., Шкодкина, О. В., Штурмина, Т. В., Щавелев, Е. В., Щеголев, А. В., Щигарева, М. В., Ярмизина, А. Ю., Немтинов, В. А.			
Л.1.2	Барабанов, В. Ф., Гребенникова, Н. И., Донских, Д. Н., Коваленко, С. А.	Разработка и прототипирование цифровых устройств на языках VHDL и Verilog: учебно-методическое пособие	Воронеж: Воронежский государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2018	https://www.iprbookshop.ru/93285.html
Л.1.3	Климов, В. В., Барышев, Г. К., Жуковский, Ю. О., Логачева, В. А., Берестов, А. В.	Моделирование и прототипирование: учебное пособие для школьников	Москва: Национальный исследовательский ядерный университет «МИФИ», 2023	https://www.iprbookshop.ru/141183.html
Л.1.4	Макарова, Т. В.	Веб-дизайн: учебное пособие	Омск: Омский государственный технический университет, 2015	http://www.iprbookshop.ru/58086.html
Л.1.5	Быстрова, Т. Ю., Вершинин, С. Е.	Философия дизайна: учебно-методическое пособие	Екатеринбург: Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2015	http://www.iprbookshop.ru/66212.html
Л.1.6	Овчинникова, Р. Ю., Дмитриева, Л. М.	Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования: учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям 070601 «дизайн», 032401 «реклама»	Москва: ЮНИТИ-ДАНА, 2017	http://www.iprbookshop.ru/74886.html

1. Аркина, К. Г. Введение в теорию игр : учебно-методическое пособие / К. Г. Аркина, М. Я. Якубсон. — Санкт-Петербург : Издательство РГПУ им. А. И. Герцена, 2022. — 144 с. — ISBN 978-5-8064-3210-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/131692.html

2. Вдовин, А. С. Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация : учебное пособие / А. С. Вдовин. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 267 с. — ISBN 978-5-7433-2928-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/76480.html

3. Дубина, И. Н. Математические методы: основы теории игр : учебное пособие для СПО / И. Н. Дубина. — 2-е изд. — Саратов : Профобразование, 2025. — 196 с. — ISBN 978-5-4488-1940-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/138137.html

4. Заика, А. А. Разработка компьютерных игр для Windows Phone 7 с использованием технологий Silverlight и XNA : учебное пособие / А. А. Заика. — 3-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2023. — 745 с. — ISBN 978-5-4497-2243-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/131499.html

5. Лепило, Н. Н. Теория игр : учебное пособие / Н. Н. Лепило. — Алчевск : ГОУ ВПО ЛНР «ДонГТУ», 2020. — 133 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/122695.html

6. Петрухина, О. В. Формирование анимационного дизайна в России (конец XIX — начало XXI вв.). Художественный язык и способы реализации : монография / СПГХПА; Кафедра анимации и медиадизайна. - СПб. : СПГХПА, 2023. - 242 с., 1 on-line : ил.

7. Прокофьева, С. И. Основы теории игр : учебное пособие / С. И. Прокофьева, Э. Е. Пак. — 2-е изд. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2017. — 72 с. — ISBN 978-5-9227-0741-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/74340.html

8. Рутта, Н. А. Теория игр и принятия решений : учебное пособие / Н. А. Рутта. — 2-е изд. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2026. — 57 с. — ISBN 978-5-4497-4853-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/154922.html

9. Шишкин, В. В. Разработка логических компьютерных игр с графическим интерфейсом в среде Питон : учебное пособие для студентов направления 09.03.02 «Информационные системы и технологии» / В. В. Шишкин, Д. С. Афонин. — Ульяновск : Ульяновский государственный технический университет, 2023. — 89 с. — ISBN 978-5-9795-2339-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/149291.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	3ds Max
6.3.1.3	Adobe After Effects
6.3.1.4	Adobe Character Animator
6.3.1.5	Adobe Creative Cloud
6.3.1.6	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	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL:http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
6.3.2.4	Фонд поддержки творческих инициатив «Русская классика» [Электронный ресурс]. URL: http://www.fond-rk.ru
6.3.2.5	Информкультура Ru [Электронный ресурс]. URL: http://infoculture.rsl.ru/
6.3.2.6	Российский архитектурный портал. [Электронный ресурс]. URL: http://archi.ru/
6.3.2.7	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL:http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108
6.3.2.8	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-307	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)

Ч-301 А	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"
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)

Для обеспечения систематической и регулярной работы по изучению дисциплины и успешного прохождения промежуточных и итоговых контрольных мероприятий обучающемуся рекомендуется регулярно изучать каждую тему дисциплины, активно участвуя в аудиторных занятиях и в ходе реализации различных форм самостоятельной работы. Обучающимся необходимо оптимально распределить время, отведенное на самостоятельную работу, направленное на изучение дисциплины.
Учитывая структуру и содержание дисциплины, обучающимся рекомендуются следующие методические подходы к освоению материала:
в ходе лекционных и практических занятий:
−ориентация на освоение общей характеристики и научных концепций рассматриваемых вопросов,
−фиксирование основных положений лекции и ключевых определений рассматриваемой проблемы;
−фиксирование спорных моментов и проблем, которые могут стать предметом внимания и изучения на практических занятиях в ходе практических занятий.
В основе методических подходов к обучению в ходе освоения дисциплины преимущество отдается современным интерактивным формам и методам, способствующим формированию творческого, компетентностного и деятельностного понимания сущности социальной и профессиональной деятельности, развитию самостоятельности мышления, умений принимать решения.

Изучение дисциплины производится в тематической последовательности. Каждому самостоятельному изучению материала предшествует лекция по данной теме. Цель лекционных занятий - развитие у обучающихся навыков работы с информацией, получение навыка использования терминологии. Цель практических занятий – развитие у обучающихся навыков для наиболее продуктивной работы с материалами, навыков монтажного мышления. В рамках занятий проходят дискуссии, посвященные пониманию изученного материала.
Дискуссия – это обсуждение, помогающее компетентно обдумать проблему, активизировать размышление по определенному вопросу. В дискуссии важен как сам процесс обмена мнениями, так и достижение соглашения по определенному вопросу, разъяснение собственных взглядов и позиций других по проблеме, более глубокое понимание исторических событий, выявление их многовариантности, приобретаются умения занимать и отстаивать свою позицию или точку зрения.

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

05.03.2026 г.

МОДУЛЬ "ПРОЕКТИРОВАНИЕ"
Пространственное проектирование и 3D

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 108

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 39

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**4 (2.2)**		Итого	
Недель	16 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	32	32	32	32
Практические	16	16	16	16
Контроль самостоятельной работы	3	3	3	3
Итого ауд.	48	48	48	48
Контактная работа	51	51	51	51
Сам. работа	39	39	39	39
Часы на контроль	18	18	18	18
Итого	108	108	108	108

Программу составил(и):
канд.иск., доцент, Петрухина Оксана Валерьевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Сформировать у студентов комплексные навыки создания трёхмерных объектов, сцен и окружения для игровых проектов, включая освоение принципов моделирования, текстурирования, освещения и композиции в 3D-пространстве, а также развить способность интегрировать созданные ассеты в игровые движки для последующего использования в интерактивных средах, обеспечивая визуальную целостность, художественную выразительность и техническую оптимизацию игровых миров.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О.23
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Линейно-конструктивное построение
2.1.2	Растровые и векторные редакторы
2.1.3	2-D Анимация
2.1.4	Визуализация и бумажное прототипирование
2.1.5	Цифровой прототип и 2D-графика
2.1.6	Прикладная графика
2.1.7	3D-моделирование и анимация для игр
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Модуль "Проектирование"
2.2.2	Модуль "Компьютерные технологии"
2.2.3	Концепт-арт
2.2.4	Преддипломная специализация и стратегия
2.2.5	Режиссура мультимедиа
2.2.6	Видео-технологии для игр
2.2.7	Аудиовизуальное проектирование и командная работа
2.2.8	Проектирование интерактивных игровых и веб-продуктов
2.2.9	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ОПК-4: 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

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-4: Знает: основные принципы и этапы проектирования, конструирования, объемного моделирования, классификацию и свойства материалов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать • Принципы пространственного проектирования: основы композиции в трехмерном пространстве, законы перспективы, масштабирования, пропорций, ритма и равновесия. • Методы линейно-конструктивного построения: построение 3D -объектов на основе каркасных сеток (wireframe), работа с эскизами и чертежами, перенос 2D-концепций в трехмерную среду. • Цветовое решение в 3D: теорию цвета применительно к текстурированию, освещению и материалам; цветовые схемы для игровых локаций и персонажей. • Способы проектной графики: создание технических эскизов, ортогональных проекций, разверток, концептуальных чертежей для последующего 3D-моделирования. • Основы моделирования: полигональное моделирование, скульптинг, процедурное моделирование, NURBS-моделирование, принципы создания низкополигональных (low-poly) и высокополигональных (high-poly) моделей.

ИД-2.ОПК-4: Умеет: создавать дизайн-проекты, используя грамотное линейно-конструктивное построение, гармоничное цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь • Проектировать предметно-пространственные комплексы для игр: локации, интерьеры, архитектурные сооружения, объекты ландшафта, промышленные образцы (оружие, транспорт, артефакты). • Применять линейно-конструктивное построение при создании 3D-моделей: использовать референсы, чертежи, ортогональные проекции для точного воспроизведения форм. • Разрабатывать цветовые решения для 3D-объектов и сцен: подбор цветовых палитр, настройка материалов и текстур, работа с освещением для достижения нужной атмосферы. • Создавать проектную графику: технические эскизы, развертки, схемы сборки, презентационные материалы для обоснования дизайнерских решений. • Моделировать объекты различной сложности: от простых форм (кубы, цилиндры) до сложных органических и архитектурных объектов с использованием полигонального моделирования и скульптинга.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть • Навыками работы в 3D-редакторах (Blender, 3ds Max, Maya) на уровне, достаточном для создания игровых ассетов: полигональное моделирование, развертка (UV mapping), текстурирование, риггинг (базовый уровень). • Техниками линейно-конструктивного построения: создание моделей по чертежам, использование модификаторов, работа с сеткой и снэппингом. • Методами цветового и композиционного решения 3D-сцен: настройка материалов (PBR), освещения (прямое, непрямое, точечное), пост-обработки для достижения художественной выразительности. • Способами проектной графики: создание технической документации, презентационных листов, рендеров для демонстрации проектных решений. • Инструментами оптимизации 3D-моделей: снижение полигонажа, ретопология, создание LOD, оптимизация UV-разверток для эффективной работы в игровых движках.

ПК-2: Способен к проектированию объектов динамической визуальной информации, идентификации и коммуникации и реализации технических аспектов в игровых движках и интерактивных медиа	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать • Инструментальный аппарат 3D-моделирования и анимации для игр: модификаторы, деформеры, скелетная анимация (риггинг), морфинг, системы частиц. • Технологии создания динамических объектов: анимированные 3D-модели, физически симулируемые объекты, интерактивные элементы окружения. • Принципы создания визуальных эффектов (VFX) в 3D-пространстве: системы частиц, динамические материалы, шейдеры для воды, огня, дыма, магии. • Методы интеграции 3D-ассетов в игровые движки: форматы экспорта (FBX, OBJ), настройка импорта, материалов, анимаций, коллизий. • Принципы настройки и оптимизации рендеринга в реальном времени: LOD, occlusion culling, батчинг, оптимизация материалов и освещения.

ИД-2.ПК-2: Умеет: осуществлять настройку и оптимизацию визуализации (рендера) в реальном времени посредством использования специализированного ПО и игровых движков;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь • Создавать динамические 3D-объекты: анимированные двери, вращающиеся механизмы, интерактивные элементы окружения с использованием ключевой анимации или скриптовых параметров. • Настраивать визуальные эффекты в 3D-сцене: системы частиц для дождя, снега, взрывов; шейдеры для анимированных материалов (вода, лава, порталы). • Осуществлять риггинг и скелетную анимацию для 3D-персонажей и объектов: создание скелета, настройка весов (weight painting), создание анимационных клипов. • Интегрировать 3D-ассеты в игровой движок: экспорт из 3D-редактора, импорт в Unity/Unreal Engine, настройка материалов, коллизий, анимационных контроллеров. • Настраивать и оптимизировать рендеринг 3D-сцены: управление LOD, настройка освещения, оптимизация текстур и материалов для достижения стабильной производительности.
ИД-3.ПК-2: Владеет: основами сборки игровых сцен и элементов визуального динамического ряда, интеграцией ассетов в интерактивную среду для оценки качества выполненного визуального эффекта.	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть • Навыками создания 3D-анимации: ключевая анимация, работа с кривыми, настройка анимационных состояний (Animator Controller). • Методами риггинга для игровых объектов: создание скелета, настройка контроллеров, weight painting. • Техниками настройки шейдеров и материалов для динамических эффектов: работа с нодовыми редакторами (Shader Graph, Material Editor). • Инструментами интеграции 3D-ассетов в игровые движки: импорт, настройка префабов, создание ассет-пайплайна. • Способами оптимизации 3D-сцен: создание LOD, оптимизация UV-разверток, работа с профайлерами движка для выявления узких мест.

ПК-1: Способен к выполнению работ по созданию статических элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; творческому их осмыслению и переработке в компьютерной графике	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
ИД-1.ПК-1: Знает: творческие этапы создания эскизов и оригиналов статической графики для компьютерной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать • Творческие этапы создания статических 3D-объектов: от концептуального эскиза и сбора референсов до моделирования, текстурирования, рендеринга и подготовки к интеграции. • Методы эскизирования и концептуализации для 3D-моделирования: создание набросков, ортогональных проекций, разверток, цветовых схем. • Принципы создания статической 3D-графики: полигональное моделирование, скульптинг, текстурирование (PBR), создание материалов, настройка освещения для статических рендеров. • Способы визуальной идентификации и коммуникации через 3D-объекты: разработка узнаваемых силуэтов, фирменных форм, стилизованных артефактов, архитектурных решений. • Критерии качества статических 3D-ассетов: соответствие концепту, полигональная чистота, качество UV-развертки, реалистичность/стилизация материалов.

ИД-2.ПК-1: Умеет: осуществить авторскую творческую подачу статических объектов дизайна;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь • Осуществлять творческий процесс создания статических 3D-объектов: от идеи до финального рендера, включая поисковые эскизы, выбор направления, детальную проработку. • Разрабатывать авторскую творческую подачу 3D-объектов: формирование уникального стиля, передача характера, настроения, функциональности через форму, цвет, текстуру, освещение. • Создавать статические 3D-ассеты для игр: персонажи, предметы окружения, архитектура, транспорт, интерфейсные элементы (3D-иконки). • Проверять соответствие созданных 3D-моделей исходным концептам и эскизам: контроль пропорций, детализации, цветового решения, целостности образа. • Осуществлять творческую переработку статических объектов: адаптация существующих моделей под новые задачи, рестайлинг, доработка на основе обратной связи.
ИД-3.ПК-1: Владеет: способностью проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов статической визуальной информации, идентификации и коммуникации; творческому их осмыслению и переработке для компьютерной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть • Навыками создания статических 3D-объектов различной сложности: полигональное моделирование, скульптинг, ретопология, UV-развертка, текстурирование. • Методами авторской подачи в 3D-графике: работа с силуэтом, пропорциями, цветом, светом, материалами для достижения выразительности. • Техниками проверки качества 3D-ассетов: визуальный контроль, анализ полигональной сетки, проверка UV-развертки, оценка материалов и текстур. • Способами подготовки статических 3D-объектов к интеграции в игровые движки: экспорт в необходимых форматах, оптимизация, создание превью-рендеров. • Навыками презентации 3D-объектов: создание турнирных рендеров, демонстрация в 3D-вьюере, подготовка портфолио.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Пространственное проектирование и 3D		
1.1	Основы трёхмерного моделирования для интерактива (форма, силуэт, детализация) /Лек/	4	4
1.2	Разработка план схемы уровня: навигация, ключевые точки, маршруты /Лек/	4	6
1.3	Дизайн уровней: пространственные метрики, зонирование, баланс открытых и закрытых пространств /Лек/	4	4
1.4	Выполнение практических заданий /Ср/	4	10
1.5	Создание текстур и материалов: передача характера поверхности (дерево, металл, ткань) /Лек/	4	4
1.6	Подготовка модели к анимации: построение логики сочленений (без технического риггинга) /Лек/	4	4
1.7	Разработка анимации персонажа в пространстве: походка, взаимодействие с окружением /Лек/	4	2
1.8	Выполнение практических заданий /Ср/	4	10
1.9	Кинематография в 3D: постановка камеры, планы, движение камеры /Пр/	4	4
1.10	Свет и цвет как инструменты нарратива: создание атмосферы локации /Пр/	4	4
1.11	Выполнение практических заданий /Ср/	4	10
1.12	Интеграция 3D контента в игровой движок (сборка сцены) /Пр/	4	4

1.13	Создание окружения: архитектура, пропсы, детали, формирующие историю /Лек/	4	4
1.14	Анимация окружения: динамические объекты, визуальные эффекты /Лек/	4	4
1.15	Сборка вертикального среза: демонстрация уровня и ключевой сцены /Пр/	4	4
1.16	Выполнение практических заданий, подготовка к защите курсового проекта /Ср/	4	9

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	Алгазина, Н. В., Козлова, Л. Н.	Проектирование. Выставочное пространство: монография	Омск: Омский государственный институт сервиса, Омский государственный технический университет, 2012	http://www.iprbookshop.ru/12701.html
Л.1.2	Горельская, Ю. В., Садовская, Е. А.	3D-моделирование в среде КОМПАС: методические указания к практическим занятиям по дисциплине «компьютерная графика»	Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2004	https://www.iprbookshop.ru/21558.html
Л.1.3	Чекалин, А. А., Решетников, М. К., Захарченко, М. Ю., Антропова, Т. В., Скотникова, А. А., Бородулина, С. В., Шпилев, В. В.	Теоретические основы и практические приемы 3D-моделирования в машиностроении: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2020	https://www.iprbookshop.ru/108704.html
Л.1.4	Кузьменко, С. В., Шередекин, В. В., Заболотная, А. А.	Использование системы КОМПАС-3D для конструирования сборочных чертежей узлов: учебное пособие	Воронеж: Воронежский Государственный Аграрный Университет им. Императора Петра Первого, 2016	https://www.iprbookshop.ru/72827.html
Л.1.5	Пашкова, И. В.	Проектирование в графическом дизайне: сборник описаний практических работ по специальности 070601 «дизайн», специализации «графический дизайн», квалификации «дизайнер (графический дизайн)»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2011	http://www.iprbookshop.ru/22066.html
Л.1.6	Дараган, М. В., Жаксыбергенов, Б. К., Калугин, А. И., Фомина, Т. Т.	Дизайн-проектирование. Термины и определения: терминологический словарь	Москва: Московский городской педагогический университет, 2011	http://www.iprbookshop.ru/26469.html

1. Аббасов, И. Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6 : учебное пособие / И. Б. Аббасов. — 2-е изд. — Саратов : Профобразование, 2021. — 237 c. — ISBN 978-5-4488-0084-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/108004.html

2. Вдовин, А. С. Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация : учебное пособие / А. С. Вдовин. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 267 c. — ISBN 978-5-7433-2928-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/76480.html

3. Кириллова О.С. Иллюстрирование сказочной литературы для детей: методический аспект [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Кириллова О.С.— Электрон. текстовые данные.— Волгоград: Волгоградский государственный социально-педагогический университет, «Перемена», 2016.— 173 c.— Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/44319.html

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

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

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

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

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

9. Солин, А. И. Задумать и нарисовать мультфильм / А. И. Солин, И. А. Пшеничная. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2014. — 300 c. — ISBN 978-5-87149-165-2. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/30629.html

10. 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 c. — ISBN 978-5-7433-2931-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/76476.html

11. Трошина, Г. В. Трехмерное моделирование и анимация : учебное пособие / Г. В. Трошина. — Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2010. — 99 c. — ISBN 978-5-7782-1507-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/45048.html

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

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Photoshop
6.3.1.3	Illustrator
6.3.1.4	3ds Max
6.3.1.5	Maya
6.3.1.6	Adobe After Effects
6.3.1.7	Maxon Cinema 4D
6.3.1.8	Autodesk 3ds Max
6.3.1.9	Autodesk Maya
6.3.1.10	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

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

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение

Ч-301 А	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"
Ч-302	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
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)

Для обеспечения систематической и регулярной работы по изучению дисциплины и успешного прохождения промежуточных и итоговых контрольных мероприятий обучающемуся рекомендуется регулярно изучать каждую тему дисциплины, активно участвуя в аудиторных занятиях и в ходе реализации различных форм самостоятельной работы. Обучающимся необходимо оптимально распределить время, отведенное на самостоятельную работу, направленное на изучение дисциплины.

Учитывая структуру и содержание дисциплины, обучающимся рекомендуются следующие методические подходы к освоению материала:

в ходе лекционных и практических занятий:

−ориентация на освоение общей характеристики и научных концепций рассматриваемых вопросов,

−фиксирование основных положений лекции и ключевых определений рассматриваемой проблемы;

−фиксирование спорных моментов и проблем, которые могут стать предметом внимания и изучения на практических занятиях в ходе практических занятий:

−участие в активной дискуссии с обоснованием собственных позиций,

−активное участие в обсуждении рассматриваемой темы.

В основе методических подходов к обучению в ходе освоения дисциплины преимущество отдается современным интерактивным формам и методам, способствующим формированию творческого, компетентностного и деятельностного понимания сущности социальной и профессиональной деятельности, развитию самостоятельности мышления, умений принимать решения.

Творческая мастерская-это один из способов организации образовательного процесса, способствующий реализации и раскрытию способностей обучающихся и обеспечивающий методическую, теоретическую, технологическую подготовку выпускника к профессиональной

деятельности. При этом важнейшим качеством процесса является сотрудничество, сотворчество, взаимодействие, которые составляют основу профессиональной деятельности.

Основными задачами творческой мастерской являются:

-построение образовательного и творческого процессов в их взаимодействии, направленных на формирование и развитие личностных профессиональных качеств обучающихся с учетом их индивидуальных психологических и физиологических особенностей;

-создание условий для проявления и развития творческой индивидуальности обучающихся, реализации их творческого потенциала;

-повышение мотивации к самостоятельной творческой деятельности;

-создание образовательного пространства, благоприятствующего воспитанию педагогической смены и совершенствованию профессиональных навыков участников образовательного процесса.

Изучение дисциплины производится в тематической последовательности. Каждому самостоятельному изучению материала предшествует лекция по данной теме. Цель лекционных занятий - развитие у обучающихся навыков работы с информацией, получение навыка использования терминологии. Цель практических занятий – развитие у обучающихся навыков для наиболее продуктивной работы с материалами, навыков монтажного мышления. В рамках занятий проходят дискуссии, посвященные пониманию изученного материала.

Дискуссия – это обсуждение, помогающее компетентно обдумать проблему, активизировать размышление по определенному вопросу. В дискуссии важен как сам процесс обмена мнениями, так и достижение соглашения по определенному вопросу, разъяснение собственных взглядов и позиций других по проблеме, более глубокое понимание исторических событий, выявление их многовариантности, приобретаются умения занимать и отстаивать свою позицию или точку зрения.

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

05.03.2026 г.

МОДУЛЬ "ПРОЕКТИРОВАНИЕ"
Проектирование интерактивных игровых и веб-продуктов

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 108

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 42

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**5 (3.1)**		Итого	
Недель	17 1/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	32	32	32	32
Практические	16	16	16	16
Итого ауд.	48	48	48	48
Контактная работа	48	48	48	48
Сам. работа	42	42	42	42
Часы на контроль	18	18	18	18
Итого	108	108	108	108

Программу составил(и):
канд.иск., доцент, Петрухина Оксана Валерьевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2027 уч.г.
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Цель: сформировать у студентов комплексные знания и практические навыки в области проектирования, разработки и публикации интерактивных продуктов (игр, веб-приложений, браузерных игр, интерактивных сайтов) с учетом современных технологий, платформ, требований к пользовательскому опыту и принципов веб-разработки, интегрируя игровые механики и мультимедийный контент в веб-среду.
1.2	Задачи:
1.3	- Изучить особенности проектирования интерактивных продуктов для веб-среды: отличие веб-игр от классических видеоигр, специфика платформ (десктоп, мобильные устройства), ограничения браузерной среды.
1.4	- Освоить методологию разработки интерактивных веб-продуктов: этапы проектирования, прототипирование, разработку, тестирование, публикацию и сопровождение.
1.5	- Понять принципы веб-технологий: HTML5, CSS3, JavaScript, WebGL, WebAssembly, их возможности и ограничения для создания игр и интерактивных приложений.
1.6	- Изучить инструменты разработки: игровые движки с поддержкой экспорта в веб (Unity WebGL, Unreal Engine Pixel Streaming, Construct, Phaser, Three.js).

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О.23
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Растровые и векторные редакторы
2.1.2	2-D Анимация
2.1.3	Аудио-технологии для игр
2.1.4	Видео-технологии для игр
2.1.5	3D-моделирование и анимация для игр
2.1.6	Введение в игровые движки
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Психология игрока и вовлечение
2.2.2	Техническое и художественное редактирование
2.2.3	Экономика продукта
2.2.4	Режиссура мультимедиа
2.2.5	Производственная практика, проектно-технологическая
2.2.6	Производственная практика, преддипломная
2.2.7	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

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

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-2: Знать: виды ресурсов и ограничений для решения профессиональных задач; основные методы оценки разных способов решения задач; действующее законодательство и правовые нормы, регулирующие профессиональную деятельность;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать • Виды ресурсов: временные (сроки разработки), технические (аппаратные требования, лицензии ПО), человеческие (роли в команде), финансовые (бюджет на хостинг, инструменты, аутсорс). • Виды ограничений: платформенные (браузеры, мобильные устройства), технические (WebGL-ограничения, производительность), юридические (авторские права, лицензирование контента), бюджетные. • Методы оценки решений: SWOT-анализ, критериальные таблицы, анализ затрат-выгод, прототипирование для сравнения альтернатив. • Правовые нормы: авторское право на графику, звук, код; лицензирование игровых движков (Unity, Unreal) и веб-технологий; GDPR и защита персональных данных для веб-продуктов; правила публикации и возрастные рейтинги.

ИД-2.УК-2: Уметь: проводить анализ поставленной цели и формулировать содержание проектных задач, анализировать альтернативные варианты для достижения намеченных результатов; использовать нормативно-правовую документацию в сфере профессиональной деятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь • Анализировать цель проекта: декомпозировать общую задачу на конкретные этапы (концепция → прототип → разработка → тестирование → публикация). • Формулировать проектные задачи: определять требования к функциональности, интерфейсу, производительности, кроссбраузерности интерактивного веб-продукта. • Анализировать альтернативы: сравнивать различные технологические стеки (Unity WebGL vs Phaser vs Three.js), подходы к монетизации (реклама, платный доступ, донаты), архитектурные решения (клиент-сервер, P2P). • Использовать нормативно-правовую документацию: применять лицензионные соглашения при выборе инструментов; соблюдать требования к использованию сторонних ассетов; оформлять пользовательское соглашение и политику конфиденциальности для веб-продукта.
ИД-3.УК-2: Владеть: навыками разработки целей и задач проекта; методами оценки потребности в ресурсах, продолжительности и стоимости проекта с учетом требований нормативно-правовой документации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть • Навыками постановки целей и задач: формулирование SMART -целей для интерактивного проекта (конкретные, измеримые, достижимые, релевантные, ограниченные во времени). • Методами оценки ресурсов: расчет необходимого времени на этапы разработки; определение состава команды и зон ответственности; оценка технических требований к хостингу и инфраструктуре. • Техниками планирования продолжительности: создание диаграмм Ганта, декомпозиция работ, оценка трудоемкости с учетом итераций тестирования и доработок. • Способами оценки стоимости: расчет затрат на инструменты (лицензии), хостинг, возможные внешние ресурсы (аутсорс-графика, музыка); учет правовых аспектов (юридическое сопровождение, лицензирование). • Навыками учета нормативных требований: включение в план проекта этапов проверки на соответствие авторскому праву, возрастным рейтингам, требованиям платформ публикации.

ПК-3: Способен проектировать цифровые медиа-ресурсы и интерактивные миры в области сохранения и репрезентации историко-культурного наследия, образования и досуга	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
ИД-1.ПК-3: Знает: этапы создания графического плана и логической структуры интерактивного проекта (раскадровки, схемы игровых механик, концепт-документация);	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать • Этапы создания графического плана: от мудбордов и референсов до раскадровки ключевых сцен, разработки интерфейсных экранов и финальных визуальных спецификаций. • Структуру логической схемы проекта: диаграммы потоков (flowcharts) для интерактивных сценариев, схемы переходов между экранами, карты уровней (level map) для игровых веб-продуктов. • Методы документирования игровых механик: описание core loop, правил, баланса, систем прогрессии, экономики для веб-игр и интерактивных приложений. • Состав концепт-документации: целевая аудитория, платформы, жанр, уникальное предложение, визуальный стиль, ключевые механики, нарративная структура, план монетизации.

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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь • Создавать раскадровки: визуализировать ключевые сцены и экраны интерактивного продукта с указанием последовательности действий пользователя, переходов и ключевых событий. • Проектировать интерфейсы (UI/UX): создавать прототипы экранов (Figma, Sketch) с учетом принципов игровой режиссуры (управление вниманием, эмоциональный отклик, интуитивность). • Создавать аниматик: разрабатывать черновое видео, демонстрирующее хронометраж, последовательность событий и логику взаимодействия в динамике. • Разрабатывать игровой прототип: создавать цифровой прототип (в Unity WebGL, Phaser, Construct) с базовой реализацией ключевых механик и интерфейсов для проверки тайминга и логики. • Соблюдать тайминг и логику: синхронизировать визуальные и интерактивные элементы с временными параметрами (длительность анимаций, задержки, отклик на действия пользователя).
ИД-3.ПК-3: Владеет: основами нарративного дизайна, режиссуры и монтажа в контексте нелинейных медиа в соответствии с проектным заданием;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть • Основами нарративного дизайна: создание сценариев для нелинейных интерактивных продуктов; разработка ветвящихся диалогов, альтернативных концовок; интеграция повествования в игровые механики. • Принципами режиссуры в интерактивных медиа: управление вниманием пользователя через композицию, свет, цвет, движение; создание эмоциональных ритмов; использование внутриигровых роликов и скриптовых сцен. • Техниками монтажа для нелинейных медиа: создание связных последовательностей событий; работа с темпоритмом; использование переходов, флешбэков, параллельного монтажа в интерактивном контексте. • Методами адаптации нарратива под специфику проекта: учет особенностей веб-среды (короткие сессии, быстрый вход), образовательных целей (подача информации через игровые механики), досуговых форматов (эмоциональная вовлеченность). • Навыками реализации нарративных и режиссерских решений в цифровом продукте: интеграция сценариев в игровой движок, настройка диалоговых систем, создание кат-сцен (cut-scenes) в веб-формате.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Проектирование интерактивных игровых и веб-продуктов		
1.1	Жанровая специфика: казуальные, гиперказуальные, веб приложения /Лек/	5	4
1.2	UX исследования: сценарии удержания пользователя, воронка взаимодействия /Лек/	5	4
1.3	Разработка сложной анимации персонажа и интерфейса в интерактивной среде /Лек/	5	4
1.4	Адаптивный дизайн и анимация под разные устройства /Пр/	5	4
1.5	Разработка физики объектов и отклика на действия игрока /Пр/	5	6
1.6	Выполнение практических заданий /Ср/	5	10
1.7	Интерактивный нарратив: ветвление сюжета, выборы, последствия /Лек/	5	6
1.8	Проджект менеджмент для малых команд: распределение ролей, этапы /Пр/	5	6

1.9	Полишинг: эффекты, обратная связь, геймфид, усиление атмосферы /Лек/	5	4
1.10	Выполнение практических заданий /Ср/	5	10
1.11	Оптимизация визуального контента для разных платформ (без технических деталей) /Лек/	5	6
1.12	Выполнение практических заданий. Подготовка маркетинговых материалов: сторителлинг в трейлере /Ср/	5	10
1.13	Юзабилити тестирование: сбор данных, доработка интерфейса /Лек/	5	4
1.14	Подготовка к защите продукта: презентация ключевых метрик и пользовательского опыта /Ср/	5	12

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

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

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Уткин, А., Покровская, Н.	Белое зеркало: учебник по интерактивному сторителлингу в кино, vr и иммерсивном театре	Москва: Альпина Паблишер, 2020	http://www.iprbookshop.ru/94297.html
Л.1.2	Елисеенков, Г. С., Мхитарян, Г. Ю.	Дизайн-проектирование: учебное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «дизайн», профиль «графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «магистр»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016	http://www.iprbookshop.ru/66376.html
Л.1.3	Кузнецова, Л. В.	Современные веб-технологии: учебное пособие	Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2024	https://www.iprbookshop.ru/133979.html
Л.1.4	Моргунов, А. В.	Веб-технологии: практикум для спо	Саратов: Профобразование, 2024	https://www.iprbookshop.ru/133490.html
Л.1.5	Моргунов, А. В.	Управление Веб-технологиями, сервисами и контентом: учебное пособие	Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2021	https://www.iprbookshop.ru/125280.html

1. Алексеев, А. П. Введение в Web-дизайн : учебное пособие / А. П. Алексеев. — Москва : СОЛОН-Пресс, 2021. — 184 c. — ISBN 978-5-91359-355-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/142009.html

2. Беликова, С. А. Основы HTML и CSS: проектирование и дизайн веб-сайтов : учебное пособие по курсу «Web-разработка» / С. А. Беликова, А. Н. Беликов. — Ростов-на-Дону, Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2020. — 174 с. — ISBN 978-5-9275-3435-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/100186.html

3. Брюханова Е.Б. Основы создания web-сайтов в Adobe Dreamweaver [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Брюханова Е.Б.— Электрон. текстовые данные.— Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2012.— 72 с.— Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/76498.html

4. Гончаров, А. Ю. Web-дизайн: HTML, JavaScript и CSS [Текст] : к изучению дисциплины / А. Ю. Гончаров. - М. : КУДИЦ-Пресс, 2007. - 320 с.

5. Гото, К. Веб-редизайн : к изучению дисциплины / К. Гото, Э. Котлер. - 2-е изд. - СПб. : Символ-Плюс, 2006. - 416 с. : ил.

6. Кнабе, Г. А. Энциклопедия дизайнера печатной продукции. : энциклопедия / Г. А. Кнабе. - М. : Вильямс, 2006. - 736 с. : ил. - (Профессиональная работа).

7. Круг, Стив Веб-дизайн. Книга Стива Круга. 2-е издание. : к изучению дисциплины / Стив Круг. - 2-е изд. - СПб. : Символ-Плюс, 2008. - 224 с. : ил.

8. Мастер-класс : в 4-х т. Т. 1. Графический дизайн / Б. Гордон, М. Гордон. - М. : РИП-холдинг, 2012. - 256 с. : ил.

9. Стэплс, Т. Adobe Photoshop CS2 для Web-дизайнеров. Практические занятия. С файлами упражнений и демонстрационными видеороликами. : учебное пособие / Т. Стэплс ; пер. А. И. Андрюнина. - М. : НТ Пресс, 2008. - 736 с. : ил.

10. Фролов, А. Б. Web-сайт. Разработка, создание, сопровождение : учебное пособие / А. Б. Фролов, И. А. Нагаева, И. А. Кузнецов ; под редакцией И. А. Нагаевой. — 2-е изд. — Саратов : Вузовское образование, 2024. — 355 c. — ISBN 978-5-4487-1025-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/142801.html

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

6.3.1.1	Photoshop
6.3.1.2	Adobe Creative Cloud
6.3.1.3	Microsoft Office
6.3.1.4	Illustrator
6.3.1.5	Лаборатория Касперского
6.3.1.6	Adobe Dreamweaver

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	«Знание»: Международный гуманитарный общественный фонд [Электронный ресурс]. URL: http://www.znaniesvet.com/
6.3.2.2	Российская сеть культурного наследия. [Электронный ресурс]. URL: http://www.rchn.org.ru/
6.3.2.3	Информкультура Ru [Электронный ресурс]. URL: http://infoculture.rsl.ru/
6.3.2.4	«Культура» – информационный портал. [Электронный ресурс]. URL:http://www.kultura-portal.ru
6.3.2.5	Российская культура в событиях и лицах. Роскультура. Ru [Электронный ресурс]. URL: http://www.rosculture.ru
6.3.2.6	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-301 А	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"
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)

На занятиях обучающиеся знакомятся и учатся использовать разного рода эффекты и приемы, расширяя свои знания в этой области, а, следовательно, повышая компетентность.
Очень важным моментом практических занятий является умение студентов сосредотачиваться и эффективно работать в

аудитории. Для этого педагогу необходимо точно определять объём работы, планируемый на каждое занятие, несмотря на то, что скорость работы у студентов может быть различной. Для успешной работы аудитория должна быть оснащена необходимым оборудованием, техническими средствами, хорошим освещением и интернетом. Поскольку дисциплина «Проектирование интерактивных игровых и веб-продуктов» преподаётся на 5 курсе, имеет смысл предоставить обучающимся достаточное количество творческой свободы и самостоятельности для воплощения их замыслов, но постоянно контролировать их работу на предмет стилистического единства и графической культуры.

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

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

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

05.03.2026 г.

МОДУЛЬ "ПРОЕКТИРОВАНИЕ"
Аудиовизуальное проектирование и командная работа

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **4 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 144

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 18

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**6 (3.2)**		Итого	
Недель	17 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	80	80	80	80
Контроль самостоятельной работы	3	3	3	3
В том числе в форме практ.подготовки	80	80	80	80
Итого ауд.	96	96	96	96
Контактная работа	99	99	99	99
Сам. работа	18	18	18	18
Часы на контроль	27	27	27	27
Итого	144	144	144	144

Программу составил(и):
канд.иск., доцент, Петрухина Оксана Валерьевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Формирование навыка командной работы и создание целостного аудиовизуального опыта.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О.23
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Введение в информационные технологии
2.1.2	Визуализация и бумажное прототипирование
2.1.3	Цифровой прототип и 2D-графика
2.1.4	Растровые и векторные редакторы
2.1.5	2-D Анимация
2.1.6	Пространственное проектирование и 3D
2.1.7	Проектирование интерактивных игровых и веб-продуктов
2.1.8	Аудио-технологии для игр
2.1.9	Видео-технологии для игр
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Производственная практика, проектно-технологическая
2.2.2	Производственная практика, преддипломная
2.2.3	Концепт-арт
2.2.4	Преддипломная специализация и стратегия
2.2.5	Основы игрового и WEB -программирования

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-3: Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-3: Знает: основные приемы и нормы социального взаимодействия; основные понятия и методы конфликтологии, технологии межличностной и групповой коммуникации в деловом взаимодействии;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать • Приемы и нормы социального взаимодействия: активное слушание, обратная связь (feedback), постановка задач, дедлайны, синхронизации. • Методы конфликтологии: выявление причин конфликтов (ролевые, ресурсные, ценностные), стратегии поведения (конкуренция, сотрудничество, компромисс, избегание, приспособление). • Технологии коммуникации: проведение собраний (daily stand-up, ретроспектива), использование инструментов (Trello, Miro, Discord, Slack), правила ведения документации.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь • Устанавливать и поддерживать контакты: распределять роли в команде (геймдизайнер, художник, звукорежиссёр, разработчик, тестировщик), организовывать регулярные встречи. • Применять методы взаимодействия: давать конструктивную обратную связь по артам, анимации, звуку; аргументировать свои дизайнерские решения; принимать чужую критику. • Реализовывать свою роль: выполнять обязанности согласно распределению, соблюдать сроки, синхронизировать этапы работы с командой.
ИД-3.УК-3: Владеет: навыками социального взаимодействия и работы в команде, толерантно воспринимая социальные и культурные различия;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть • Навыками командной работы: совместная разработка аудиовизуального проекта (ролик, аниматик, интерактивная сцена) в малой группе (3–5 человек). • Методами разрешения конфликтов: обсуждение спорных творческих решений, поиск компромисса при выборе стиля или технологии. • Толерантностью: учёт разных уровней подготовки, культурных особенностей, творческих подходов участников команды.

ПК-3: Способен проектировать цифровые медиа-ресурсы и интерактивные миры в области сохранения и репрезентации историко-культурного наследия, образования и досуга	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
ИД-1.ПК-3: Знает: этапы создания графического плана и логической структуры интерактивного проекта (раскадровки, схемы игровых механик, концепт-документация);	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать • Этапы графического плана: мудборд → раскадровка → аниматик → финальный ролик / интерактивная сцена. • Логическую структуру: схемы взаимодействия пользователя с аудиовизуальным продуктом, диаграммы переходов между сценами. • Концепт-документацию: жанр, целевая аудитория, ключевая идея, визуальный стиль, звуковая палитра, формат (видео, интерактив).
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь • Создавать раскадровку: визуализировать ключевые кадры сценария с указанием движения камеры, действия персонажа, звуковых событий. • Проектировать интерфейсы (при наличии интерактива): экраны меню, подсказки, кнопки навигации. • Создавать аниматик: черновой видеоряд из эскизов или простых 3D-сцен с временными звуками и музыкой (temp track), соблюдая тайминг и логику переходов. • Создавать игровой прототип (упрощённый): реализация ключевой сцены с базовой анимацией и звуком для проверки концепции.
ИД-3.ПК-3: Владеет: основами нарративного дизайна, режиссуры и монтажа в контексте нелинейных медиа в соответствии с проектным заданием;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть • Основами нарративного дизайна: создание сценария для нелинейного аудиовизуального продукта (выборы зрителя/игрока, ветвления). • Режиссурой: постановка камеры (планы, ракурсы), работа с актёрами (если есть), управление вниманием зрителя через композицию и движение. • Монтажом: создание связной последовательности кадров, работа с темпоритмом, переходы (смена сцен, флешбэки, параллельный монтаж). • Интеграцией звука: синхронизация музыки, шумов и голоса с видеорядом или интерактивными событиями.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Аудиовизуальное проектирование и командная работа		
1.1	Роли в команде: геймдизайнер, художник, аниматор, саунд дизайнер, программист /Лек/	6	4
1.2	Документация дизайна (GDD) как средство коммуникации /Пр/	6	12
1.3	Композиция кадра и монтаж в игровых кат сценах /Лек/	6	4
1.4	Саунд дизайн: музыкальное и шумовое оформление, синхронизация с анимацией /Пр/	6	12
1.5	Режиссура: построение эмоциональной дуги в коротком формате Разработка анимации персонажей для кат сцен (мимика, жесты, взаимодействие) /Лек/	6	4
1.6	Создание тизеров и кинематографических интро /Пр/	6	12
1.7	Разработка бренда проекта: айдентика, ключевой визуальный образ /Пр/	6	12
1.8	Подготовка к публичной презентации: питчинг, сторителлинг /Ср/	6	8

1.9	Сборка демо сборки высокого качества /Пр/	6	12
1.10	Конфликтология и управление творческим процессом /Лек/	6	4
1.11	Версионность и контроль сборок (для дизайнера: понимание процесса) /Пр/	6	10
1.12	Разработка промо материалов: тизер, постер, пресс кит /Ср/	6	10
1.13	Защита проекта: демонстрация командной работы и целостности продукта /Пр/	6	10

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	Зайцева, Л. А.	Киноязык. Опыт мифотворчества: монография	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010	http://www.iprbookshop.ru/30620.html
Л.1.2	Светлакова, Е. Ю.	Режиссура аудиовизуальных произведений: учебное пособие для студентов вузов культуры и искусств	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2011	https://www.iprbookshop.ru/22077.html
Л.1.3	Киргизов, Ю. В.	Дизайн интерфейса в игровой графике: учебное наглядное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	http://www.iprbookshop.ru/102614.html
Л.1.4	Козлов, В. В., Карпов, А. А.	Психология игровой зависимости	Саратов: Вузовское образование, 2014	https://www.iprbookshop.ru/18330.html
Л.1.5	Киргизов, Ю. В.	Дизайн интерфейса в игровой графике: учебное наглядное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	https://www.iprbookshop.ru/102614.html
Л.1.6	Л., Лэндрет, Эдлинг, Харрис, Л., Лэндрет, Дж., Гловер	Новые направления в игровой терапии. Проблемы, процесс и особые популяции	Москва: Когито-Центр, 2007	https://www.iprbookshop.ru/3857.html

1. Гук, А. А. История любительского кино-, фото- и видеотворчества : учебное пособие для обучающихся по направлению подготовки 51.03.02 «Народная художественная культура», профиль «Руководство студией кино-, фото-, видеотворчества», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / А. А. Гук. — 2-е изд. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2020. — 133 с. — ISBN 978-5-8154-0545-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/108558.html

2. Исследование методов преобразования аналоговых видеосигналов в цифровые в аппаратуре сжатия цифрового потока : практикум по лабораторной работе / В. Н. Безруков, В. Г. Балобанов, А. В. Балобанов, В. А. Галочкин. — Самара : Поволжский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2015. — 22 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/71844.html

3. Кириллова, Н. Б. Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества : учебное пособие / Н. Б. Кириллова. — Екатеринбург : Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2013. — 152 с. — ISBN 978-5-7996-1046-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/68422.html

4. 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

5. 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 // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/87445.html

6. Сальникова, Е. В. Феномен визуального. От древних истоков к началу XXI века / Е. В. Сальникова. — Москва : Прогресс-Традиция, 2012. — 576 с. — ISBN 978-5-89826-397-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/21530.html

7. Светлаков, Ю. Я. Съёмочное мастерство : учебно-методический комплекс по направлению подготовки 51.03.02 (071500) «Народная художественная культура», профиль «Руководство студией кино-, фото- и видеотворчества», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / Ю. Я. Светлаков. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2014. — 76 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/55261.html

8. Сикорук, Л. Л. Практика операторского мастерства. Киноосвещение. Кинокомпозиция : учебное пособие / Л. Л. Сикорук. — 2-е изд. — Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2017. — 271 с. — ISBN 978-5-7782-3363-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/91711.html

9. Соболев, Н. А. Общая теория изображений : учебное пособие / Н. А. Соболев. - М. : Архитектура-С, 2004. - 672 с. : ил.

10. Соколов, В. П. Кодирование в системах защиты информации : учебное пособие / В. П. Соколов, Н. П. Тарасова ; под редакцией О. И. Шелухин. — Москва : Московский технический университет связи и информатики, 2016. — 94 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/61485.html

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

6.3.1.1	Photoshop
6.3.1.2	Adobe Creative Cloud
6.3.1.3	Microsoft Office
6.3.1.4	Illustrator
6.3.1.5	3ds Max
6.3.1.6	Adobe After Effects
6.3.1.7	Adobe Animate
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	«Знание»: Международный гуманитарный общественный фонд [Электронный ресурс]. URL: http://www.znaniesvet.com/
6.3.2.2	Фонд поддержки творческих инициатив «Русская классика» [Электронный ресурс]. URL: http://www.fond-rk.ru
6.3.2.3	Российский фонд культуры. [Электронный ресурс]. URL:http://www.culture.ru
6.3.2.4	Информкультура Ru [Электронный ресурс]. URL: http://infoculture.rsl.ru/
6.3.2.5	Российский архитектурный портал. [Электронный ресурс]. URL: http://archi.ru/
6.3.2.6	«Культура» – информационный портал. [Электронный ресурс]. URL:http://www.kultura-portal.ru
6.3.2.7	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL:http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
6.3.2.8	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL:http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108

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

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-301 А	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"
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
Ч-307	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)

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

«Методические рекомендации к лекциям»
На занятиях обучающиеся знакомятся с работами известных мастеров и учатся использовать разного рода эффекты и приемы, расширяя свои знания в области аудиовизуального проектирования а, следовательно, повышая компетентность.

«Методические рекомендации к практическим занятиям»
Очень важным моментом практических занятий является умение студентов сосредотачиваться и эффективно работать в аудитории. Для этого педагогу необходимо точно определять объём работы, планируемый на каждое занятие, несмотря на то, что скорость работы у студентов может быть различной. Для успешной работы аудитория должна быть оснащена необходимым оборудованием, техническими средствами, хорошим освещением и интернетом.

«Методические рекомендации для студента»
Студент должен вовремя приходить на занятия, иметь при себе все необходимые материалы, инструменты и технические средства. Графическая работа должна выполняться качественно и обладать индивидуальными авторскими чертами, быть уникальной, современной и технологичной. Студент для выполнения заданий всех разделов программы должен владеть необходимыми пакетами графических и анимационных программ. Студенты должны иметь высокую мотивацию и понимать, что данная дисциплина является важной составляющей их профессиональной подготовки.

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

Разработка проектов включает педагогический подход «Обучение служением» для социальных заказчиков, некоммерческих организаций (НКО), учреждений социальной сферы, в сфере поддержки и сопровождения социально незащищённых граждан, средств реабилитации для лиц с инвалидностью, в т. ч. разработка информацион-ных кампаний, социальной рекла-мы для НКО, социальных пред-приятий, учреждений социальной сферы и других.
Тематика может быть получена с использованием:
Платформы ДОБРО.РФ, на сайте https://авц.рф/regional;
Региональных органов власти и органов местного самоуправления, государственных и муниципальных учреждений, социальных предприятий, компаний, реализующих программы корпоративной социальной ответственности;
Информационных рассылок административных органов власти Санкт-Петербурга и Ленинградской области, комитетов по сохранению культурного насления;
Сайта Фонда президентских грантов (президентскиегранты.рф/public/ application/cards);
Централизованных баз данных и каталогов (единая информационная система ДОБРО.РФ, today. sberbankvmeste.ru, dobro.mail.ru, so-nko.ru);
Региональных ресурсных центров НКО, ресурсных центров добровольчества:
Данных о действующих социальных предприятиях (ofd.nalog.ru/search.html?mode=extended)
Каталога социальных предприятий (soindex.ru);
Центров инноваций в социальной сфере;
Региональных отделений «Опоры России» и других социальных партнеров.

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

05.03.2026 г.

МОДУЛЬ "ПРОЕКТИРОВАНИЕ"
Преддипломная специализация и стратегия
рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **4 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 144

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 18

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**7 (4.1)**		Итого	
Недель	17			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	80	80	80	80
Контроль самостоятельной работы	3	3	3	3
В том числе в форме практ.подготовки	80		80	
Итого ауд.	96	96	96	96
Контактная работа	99	99	99	99
Сам. работа	18	18	18	18
Часы на контроль	27	27	27	27
Итого	144	144	144	144

Программу составил(и):
канд.иск., доцент, Петрухина Оксана Валерьевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Формирование стратегического мышления, портфолио и позиционирования.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О.23
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Аудио-технологии для игр
2.1.2	Видео-технологии для игр
2.1.3	3D-моделирование и анимация для игр
2.1.4	Прикладная графика
2.1.5	Введение в игровые движки
2.1.6	Сценарное моделирование
2.1.7	Режиссура мультимедиа
2.1.8	Основы продуктового управления
2.1.9	Психология игрока и вовлечение
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Модуль "Проектирование"
2.2.2	Производственная практика, преддипломная
2.2.3	Экономика и менеджмент творческой деятельности

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-1: Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-1: Знать: основные источники получения информации, системные связи и отношения между явлениями, процессами и объектами; методы поиска информации, ее системного и критического анализа;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать • Источники информации: научные статьи, отраслевые отчёты (Newzoo, DFC Intelligence), аналитика игр, интервью с разработчиками, форумы (gamedev.stackexchange). • Системные связи: взаимосвязь механики, нарратива и визуального стиля; влияние целевой аудитории на дизайн-решения. • Методы анализа: SWOT-анализ игрового проекта, анализ конкурентов, PEST-анализ рынка.
ИД-2.УК-1: Уметь: применять методы поиска информации из разных источников; осуществлять ее критический анализ и синтез; применять системный подход для решения поставленных задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь • Применять методы поиска: комбинировать ключевые слова, использовать фильтры, переходить по цитированиям. • Осуществлять критический анализ: выявлять предвзятость, проверять данные, сравнивать противоречащие источники. • Синтезировать информацию: объединять данные из разных источников в единую картину, формулировать выводы. • Применять системный подход: рассматривать игровой проект как систему (механики, интерфейс, визуал, звук, монетизация), выявлять взаимосвязи.
ИД-3.УК-1: Владеть: методами сбора, обработки информации, выявляет естественнонаучную сущность проблем профессиональной деятельности, навыками использования системного подхода для решения поставленных задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть • Методами сбора и обработки: анкетирование, контент-анализ игр, мета-анализ исследований. • Выявлением сущности проблем: отделение симптомов от причин (например, «низкое удержание» → причины: сложный интерфейс, отсутствие мотивации, скучная механика). • Навыками системного подхода: декомпозиция задачи на подзадачи, поиск корневых причин, проектирование решения с учётом всех элементов системы.

ОПК-2: 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	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
ИД-1.ОПК-2: Знает: современные инструменты и технологии работы с информационными источниками;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать • Инструменты поиска: научные базы данных (Google Scholar, Scopus, РИНЦ), профильные ресурсы (GDC Vault, IGDA), библиотеки университета. • Технологии работы: управление библиографией (Zotero, Mendeley), аннотирование, цитирование, ведение картотеки источников. • Критерии оценки источников: актуальность, релевантность, авторитетность, научная новизна.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь • Подбирать литературу по теме преддипломной работы (игровые механики, визуальный стиль, нарратив, аудитория). • Анализировать и интерпретировать: сравнивать подходы из разных источников, выделять ключевые идеи, формулировать собственное мнение. • Выполнять исследования: анализ существующих игр, опросы целевой аудитории, сравнительный анализ визуальных решений. • Представлять результаты: готовить тезисы, презентацию, постер для участия в научно-практической конференции (студенческой, вузовской, профильной).
ИД-3.ОПК-2: Владеет: современными средствами и технологиями сбора, оценки и анализа информации; навыками защиты результатов научно-исследовательских работ;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть • Средствами сбора и анализа: инструменты опросов (Google Forms), аналитики игр (GameAnalytics), качественного анализа (кодирование, тематический анализ). • Технологиями оценки информации: проверка достоверности, выявление противоречий, оценка применимости к преддипломной работе. • Навыками защиты: устное выступление с докладом, ответы на вопросы, аргументация выводов, ведение научной дискуссии.

ПК-2: Способен к проектированию объектов динамической визуальной информации, идентификации и коммуникации и реализации технических аспектов в игровых движках и интерактивных медиа	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать • Инструментарий VFX для реализации концепции преддипломного проекта (системы частиц, шейдерные графы, динамические материалы). • Технологии шейдеров для достижения нужного визуального стиля (стилизация под конкретный жанр/эпоху). • Художественно-техническое решение как основу выбора инструментов под задачи проекта.
ИД-2.ПК-2: Умеет: осуществлять настройку и оптимизацию визуализации (рендера) в реальном времени посредством использования специализированного ПО и игровых движков;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь • Настраивать рендеринг демо-версии преддипломного проекта под целевую платформу (ПК, мобильные устройства, веб). • Оптимизировать визуализацию с учётом художественных требований и производительности. • Использовать профайлеры для выявления узких мест в демо-сборке.

ИД-3.ПК-2: Владеет: основами сборки игровых сцен и элементов визуального динамического ряда, интеграцией ассетов в интерактивную среду для оценки качества выполненного визуального эффекта.	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть • Навыками сборки демо-сцены для преддипломного проекта. • Техниками интеграции всех ассетов (модели, текстуры, анимация, звук) в единую среду. • Методами оценки качества визуальных эффектов в контексте общей концепции проекта.

ПК-3: Способен проектировать цифровые медиа-ресурсы и интерактивные миры в области сохранения и репрезентации историко-культурного наследия, образования и досуга	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
ИД-1.ПК-3: Знает: этапы создания графического плана и логической структуры интерактивного проекта (раскадровки, схемы игровых механик, концепт-документация);	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать • Этапы графического плана для преддипломного проекта (если он связан с наследием, образованием или досугом). • Логическую структуру: схемы механик, переходов, ветвлений. • Концепт-документацию как основу преддипломной работы.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь • Создавать раскадровки и прототипы для демонстрации ключевых сцен преддипломного проекта. • Разрабатывать аниматик или прототип для проверки концепции до полной реализации. • Соблюдать тайминг и логику взаимодействия при проектировании интерактива.
ИД-3.ПК-3: Владеет: основами нарративного дизайна, режиссуры и монтажа в контексте нелинейных медиа в соответствии с проектным заданием;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть • Основами нарративного дизайна для выстраивания сюжета (если проект предполагает историю). • Режиссурой и монтажом для создания презентационных материалов (тизер, трейлер) к преддипломному проекту. • Интеграцией нарратива в нелинейную среду (выборы игрока, ветвления).

ПК-1: Способен к выполнению работ по созданию статических элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; творческому их осмыслению и переработке в компьютерной графике	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
ИД-1.ПК-1: Знает: творческие этапы создания эскизов и оригиналов статической графики для компьютерной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать • Творческие этапы создания визуального образа преддипломного проекта (от концепта до финальных ассетов). • Принципы подготовки статической графики для последующей интеграции в движок или презентационные материалы.
ИД-2.ПК-1: Умеет: осуществить авторскую творческую подачу статических объектов дизайна;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь • Разрабатывать авторскую подачу ключевых визуальных элементов проекта (логотип, ключевой арт, персонажи, окружение). • Обосновывать художественные решения в контексте преддипломной работы (соответствие теме, аудитории, жанру).
ИД-3.ПК-1: Владеет: способностью проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов статической визуальной информации, идентификации и коммуникации; творческому их осмыслению и переработке для компьютерной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть • Навыками проверки соответствия финальных ассетов исходной концепции. • Методами творческой переработки статической графики на основе обратной связи или новых требований. • Способами подготовки статических элементов для демонстрации (портфолио, постер, презентация, пресс-кит).

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)			
Код занятия	**Наименование разделов и тем /вид занятия/**	**Семестр**	**Часов**

	Раздел 1. Преддипломная специализация и стратегия		
1.1	Анализ рынка: тренды, ниши, прямые конкуренты /Лек/	7	4
1.2	Стратегия монетизации анимационного/игрового контента /Пр/	7	4
1.3	Правовые аспекты: авторские права на образы, персонажей, визуальный стиль /Пр/	7	10
1.4	Выбор специализации (Art Director, Game Designer, Narrative Designer) /Пр/	7	8
1.5	Формирование сильного портфолио: шоурил, подборка проектов /Лек/	7	4
1.6	Работа с ИИ в создании визуального контента и концепций /Пр/	7	12
1.7	Создание "док станции" (Press Kit) для медиа /Пр/	7	8
1.8	Продвижение через социальные сети и сообщества /Пр/	7	8
1.9	Разработка питч дека (инвестиционная презентация) /Лек/	7	4
1.10	Углубленная работа над ошибками и полишинг дипломного проекта /Пр/	7	10
1.11	Сторителлинг в резюме и прохождение собеседований /Пр/	7	10
1.12	Разработка инновационных механик (R&D) /Лек/	7	4
1.13	Экономика проекта: расчёт бюджета анимационных ресурсов /Пр/	7	10
1.14	Рефлексия: построение карьерного трека /Ср/	7	8
1.15	Выполнение заданий, подготовка к экзамену и защите проекта /Ср/	7	10

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	Черных, А.	Мир современных медиа: монография	Москва: ИД Территория будущего, 2007	https://www.iprbookshop.ru/7300.html
Л.1.2	Великанов, Е. Ю., Гордеев, А. А., Твердынин, Н. М.	Средства мультимедиа в материаловедении: учебное пособие	Москва: Московский городской педагогический университет, 2012	https://www.iprbookshop.ru/26624.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.3	Асмолов, А. Г., Асмолов, Г. А., Вартанова, Е. Л., Вербицкая, Ю. А., Войскунский, А. Е., Дунас, Д. В., Ениколопов, С. Н., Ефимова, Л. Л., Засурский, Я. Н., Зинченко, Ю. П., Кабрин, В. И., Карицкий, И. Н., Козлов, В. В., Коротченко, Е. А., Кузнецова, Ю. М., Матвеева, Л. В., Миронов, В. В., Назаретян, А. П., Петренко, В. Ф., Покровский, Н. Е., Пронин, Е. И., Пронина, Е. Е., Раскин, А. В., Соколова, Е. Т., Сорокина, В. В., Супрун, А. П., Чудова, Н. В., Вартанова, Е. Л., Зинченко, Ю. П., Миронов, В. В.	Человек как субъект и объект медиапсихологии	Москва: Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, 2011	https://www.iprbookshop.ru/27428.html
Л.1.4	Желтухина, М. Р.	Воздействие медиадискурса на адресата: учебное пособие	Волгоград: Волгоградский государственный социально-педагогический университет, «Перемена», 2014	https://www.iprbookshop.ru/66642.html
Л.1.5	Сидельников, Г. М., Калачиков, А. А.	Цифровая обработка сигналов мультимедиа: учебное пособие	Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2017	https://www.iprbookshop.ru/74664.html
Л.1.6	Нужнов, Е. В.	Мультимедиа технологии. Основы мультимедиа технологий: учебное пособие	Ростов-на-Дону, Таганрог: Издательство Южного федерального университета, 2017	https://www.iprbookshop.ru/87445.html
Л.1.7	Богуславская, В. В., Ерофеева, И. В., Тепляшина, А. Н., Толстокулакова, Ю. В., Ерофеевой, И. В.	Моделирование медиатекста: монография	Саратов: Ай Пи Ар Медиа, 2020	https://www.iprbookshop.ru/88597.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.8	Марченко, И. О.	Мультимедиа технологии: учебно-методическое пособие	Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2017	https://www.iprbookshop.ru/91610.html
Л.1.9	Савкина, С. В.	Мультимедийные технологии: практикум по направлению подготовки 51.03.06 «библиотечно-информационная деятельность», квалификация (степень) выпускника «бакалавр»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2020	https://www.iprbookshop.ru/108567.html

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

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

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

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

6. 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 c. — ISBN 978-5-8154-0356-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/66341.html

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

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

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

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

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

12. 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 c. — ISBN 978-5-4497-3340-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/142305.html

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

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

15. Шарков, Ф. И. Интегрированные коммуникации: реклама, паблик рилейшнз, брендинг : учебное пособие / Ф. И. Шарков. — 2-е изд. — Москва : Дашков и К, 2020. — 324 c. — ISBN 978-5-394-03519-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/111036.html

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

6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства	
6.3.1.1	Adobe Creative Cloud
6.3.1.2	Photoshop
6.3.1.3	Illustrator
6.3.1.4	3ds Max
6.3.1.5	Adobe After Effects
6.3.1.6	Adobe Photoshop Lightroom
6.3.1.7	Adobe Bridge
6.3.1.8	Adobe Animate
6.3.1.9	Adobe Audition
6.3.1.10	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	Информкультура Ru [Электронный ресурс]. URL: http://infoculture.rsl.ru/
6.3.2.3	Российский архитектурный портал. [Электронный ресурс]. URL: http://archi.ru/
6.3.2.4	«Культура» – информационный портал. [Электронный ресурс]. URL:http://www.kultura-portal.ru
6.3.2.5	Российская культура в событиях и лицах. Роскультура. Ru [Электронный ресурс]. URL: http://www.rosculture.ru
6.3.2.6	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL:http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
6.3.2.7	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL:http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108
6.3.2.8	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-302	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Курс пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
Ч-304	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (проектор, экран), персональные графические станции с выходом в сеть "Интернет", графические планшеты

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

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

«Методические рекомендации для студента»
Студент должен вовремя приходить на занятия, иметь при себе все необходимые материалы, инструменты и технические средства. Графическая работа должна выполняться качественно и обладать индивидуальными авторскими чертами, быть уникальной, современной и технологичной. Студент для выполнения заданий должен владеть необходимыми пакетами графических и анимационных программ.
Студенты должны иметь высокую мотивацию и понимать, что данная дисциплина является важной составляющей их профессиональной подготовки.

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

Разработка проектов включает педагогический подход «Обучение служением» для социальных заказчиков, некоммерческих организаций (НКО), учреждений социальной сферы, в сфере поддержки и сопровождения социально незащищённых граждан, средств реабилитации для лиц с инвалидностью, в т. ч. разработка информацион-ных кампаний, социальной рекла-мы для НКО, социальных пред-приятий, учреждений социальной сферы и других.
Тематика может быть получена с использованием:
Платформы ДОБРО.РФ, на сайте https://авц.рф/regional;
Региональных органов власти и органов местного самоуправления, государственных и муниципальных учреждений,

социальных предприятий, компаний, реализующих программы корпоративной социальной ответственности;
Информационных рассылок административных органов власти Санкт-Петербурга и Ленинградской области, комитетов по сохранению культурного насления;
Сайта Фонда президентских грантов (президентскиегранты.рф/public/ application/cards);
Централизованных баз данных и каталогов (единая информационная система ДОБРО.РФ, today. sberbankvmeste.ru, dobro.mail.ru, so-nko.ru);
Региональных ресурсных центров НКО, ресурсных центров добровольчества:
Данных о действующих социальных предприятиях (ofd.nalog.ru/search.html?mode=extended)
Каталога социальных предприятий (soindex.ru);
Центров инноваций в социальной сфере;
Региональных отделений «Опоры России» и других социальных партнеров.

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

05.03.2026 г.

МОДУЛЬ "ПРОЕКТИРОВАНИЕ"
Концепт-арт

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **7 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 252

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 19

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**4 (2.2)**		**5 (3.1)**		**6 (3.2)**		**7 (4.1)**		Итого	
Недель	16 2/6		17 1/6		17 2/6		17			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Практические	32	32	32	32	32	32	128	128	224	224
Итого ауд.	32	32	32	32	32	32	128	128	224	224
Контактная работа	32	32	32	32	32	32	128	128	224	224
Сам. работа	4	4	4	4	4	4	7	7	19	19
Часы на контроль							9	9	9	9
Итого	36	36	36	36	36	36	144	144	252	252

Программу составил(и):
к.иск., доцент, Петрухина Оксана Валерьевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Целью освоения данной дисциплины является подготовка специалистов способных самостоятельно решать сложные многокомпонентные художественные задачи в области компьютерной графики и гейм-дизайна, имеющие прикладное значение и ориентированные на реального заказчика; выполняемых в соответствии с каким-либо историко-культурным, социальным или бизнес заказом.
1.2	Реализация цели предполагает:
1.3	- совершенствование профессиональных знаний и навыков в процессе работы над сложными комплексными заданиями как учебного, так производственного характера;
1.4	- выработка умения студентов творчески работать в условиях многозадачности, высокой степени неопределённости и инновационности исходных целей и задач;
1.5	- выработка умения студентов самостоятельно формулировать цель, вырабатывать стратегию и тактику творческого процесса, выбирать эффективные технические и творческие средства для реализации художественного замысла, находить адекватное и выразительное художественно-образное решение;
1.6	- выработка умения студентов самостоятельно выбирать художественные, технические средства и форму реализации поставленной задачи;
1.7	- формирование у студента естественной потребности к самообразованию творческому развитию, профессиональному росту;
1.8	- понимание социальной значимости профессии, осознание своего места в современном профессиональном пространстве.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О.23
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Модуль "Компьютерные технологии"
2.1.2	Модуль "Графика"
2.1.3	Растровые и векторные редакторы
2.1.4	2-D Анимация
2.1.5	Сценарное моделирование
2.1.6	Режиссура мультимедиа
2.1.7	Печатная графика
2.1.8	Специальный рисунок
2.1.9	Проектная графика
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Модуль "Проектирование"
2.2.2	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.3	Производственная практика, преддипломная
2.2.4	Учебная практика, творческая
2.2.5	Производственная практика, проектно-технологическая
2.2.6	Модуль "Компьютерные технологии"

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ОПК-3: 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 утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-3: Знает: методы творческого процесса дизайнеров, этапы создания дизайн-объектов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать техники и технологии в сфере компьютерной графики и анимации, средства и техники изобразительного искусства.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять техники и технологии традиционной и компьютерной графики для образного выражения своего творческого замысла

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, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками применения разнообразных художественных техник и технологий для образного выражения своего творческого замысла через чувственное восприятие окружающей действительности

ПК-3: Способен проектировать цифровые медиа-ресурсы и интерактивные миры в области сохранения и репрезентации историко-культурного наследия, образования и досуга	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
ИД-1.ПК-3: Знает: этапы создания графического плана и логической структуры интерактивного проекта (раскадровки, схемы игровых механик, концепт-документация);	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать технологии компьютерного проектирования рекламного проекта, принципы проектирования: основы UX/UI-дизайна для образовательных и культурных цифровых продуктов, структуру медиа-ресурсов, способы организации интерактивного взаимодействия.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь использовать компьютерные технологии, ручную графику при проектировании; разрабатывать концепции визуального оформления цифровых медиа-ресурсов с учетом образовательных или досуговых задач проекта; создавать графические элементы (иконки, иллюстрации, текстуры, интерфейс) на основе историко-культурных прототипов
ИД-3.ПК-3: Владеет: основами нарративного дизайна, режиссуры и монтажа в контексте нелинейных медиа в соответствии с проектным заданием;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть специальными графическими редакторами; методами стилизации исторических форм в современной компьютерной графике (векторная и растровая графика); техниками создания текстур и материалов, имитирующих исторические артефакты (керамика, ткань, металл, фрески) для использования в интерактивных средах; инструментарием прикладной графики для разработки визуального контента образовательных и культурных цифровых продуктов.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. 1		
1.1	Сбор и анализ визуальных референсов: мудборды, ассоциативные ряды /Пр/	4	6
1.2	Разработка образа главного героя: характер, пропорции, узнаваемость /Пр/	4	4
1.3	Эскизирование антагониста / второстепенных персонажей /Пр/	4	6
1.4	Цветовые ключи: палитра настроения для ключевых сцен /Пр/	4	6
1.5	Композиционные поиски: динамика кадра, точка зрения /Пр/	4	4
1.6	Презентация концепции через серию скетчей /Пр/	4	6
1.7	Выполнение практических заданий /Ср/	4	4
	Раздел 2. 2		
2.1	Разработка визуального языка игры: единство стиля, текстур, линии /Пр/	5	4
2.2	Дизайн окружения: архитектурные стили, функциональность, атмосфера /Пр/	5	6
2.3	Пропс дизайн: предметы, формирующие мир и историю /Пр/	5	6
2.4	Создание артов для интерфейса: стилистика иконок, шрифтов, рамок /Пр/	5	4

2.5	Разработка раскадровки (сториборда) для ключевых сцен /Пр/	5	6
2.6	Создание итоговой таблицы персонажей (character sheet) /Пр/	5	6
2.7	Выполнение практических заданий /Ср/	5	4
	Раздел 3. 3		
3.1	Проектирование план схемы уровней через концепт арт (вид сверху, ключевые ракурсы) /Пр/	6	6
3.2	Разработка цветовых ключей под разные локации (смена настроения) /Пр/	6	4
3.3	Концептирование ключевых пропсов для 3D окружения /Пр/	6	6
3.4	Создание атмосферных листов (Look & Feel) для команды. /Пр/	6	4
3.5	Дизайн существ и неигровых персонажей (NPC) /Пр/	6	6
3.6	Разработка вариантов анимационных поз и жестов (схематично) /Пр/	6	6
3.7	Выполнение практических заданий /Ср/	6	4
	Раздел 4. 4		
4.1	Создание ключевого арта (key art) для маркетинга и упаковки продукта /Пр/	7	10
4.2	Изучение требований платформ (Steam-капсула, App Store иконка, обложка для консолей). Определение композиции, цветовой гаммы, иерархии элементов (логотип, персонаж, экшен). Сбор референсов успешных key art в жанре проекта. /Пр/	7	10
4.3	Создание финального key art с учётом обрезки под разные форматы (горизонтальный, вертикальный, квадрат). /Пр/	7	10
4.4	Разработка серии артов для промо материалов (постеры, баннеры) /Пр/	7	10
4.5	Создание шаблонов под разные промо-носители: постер (A2, A3), горизонтальный баннер (для сайта), вертикальный баннер (для соцсетей), квадратный пост. Определение зон для текста, логотипа, кнопки CTA. /Пр/	7	10
4.6	Генерация нескольких артов на основе key art: смена фона, персонажа, действия (бой, исследование, диалог). Адаптация под рекламные каналы (Facebook, Instagram, TikTok) с учётом обрезки и размещения элементов. /Пр/	7	10
4.7	Визуализация интерфейсных экранов (меню, загрузка, награды) /Пр/	7	10
4.8	Разработка макетов экранов: главное меню, экран паузы, экран загрузки, экран награды. Определение визуального стиля (шрифты, иконки, фоны, кнопки) в единой айдентике. /Пр/	7	10
4.9	Создание концептов для анимационных вставок (кат сцен) /Пр/	7	10
4.10	Разработка идей для кат-сцен (ключевые сюжетные точки, эмоциональные пики). Создание раскадровки (storyboard) из 5–10 кадров с указанием движения камеры, мимики, жестов, смены планов. /Пр/	7	10
4.11	Формирование единой визуальной стратегии проекта (брендбук) /Пр/	7	10
4.12	Создание логотипа, цветовой палитры (HEX/RGB коды), шрифтовой системы, паттернов, маскота. Формулирование правил использования (размещение логотипа, допустимые и недопустимые варианты). /Пр/	7	10
4.13	Подготовка итоговой презентации визуального наследия проекта /Пр/	7	8
4.14	Выполнение практических заданий /Ср/	7	7

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

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

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Петров, А. А.	Классическая анимация. Нарисованное движение: учебное пособие	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010	http://www.iprbookshop.ru/30621.html
Л.1.2	Торопова, О. А., Кумова, С. В.	Анимация и веб-дизайн: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015	http://www.iprbookshop.ru/76476.html
Л.1.3	Пожидаев, Л. Г.	Анимация. Графика	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2018	http://www.iprbookshop.ru/105101.html
Л.1.4	Петров, А. А.	Классическая анимация. Нарисованное движение: учебное пособие	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010	http://www.iprbookshop.ru/30621.html
Л.1.5	Кривуля, Н. Г.	История анимации: учебно-методическое пособие	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011	http://www.iprbookshop.ru/30616.html
Л.1.6	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»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016	http://www.iprbookshop.ru/66341.html

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

2. Аббасов, И. Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6 / И. Б. Аббасов. — Саратов : Профобразование, 2017. — 237 c. — ISBN 978-5-4488-0084-9. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/63805.html

3. Бернадская, Ю. С. Звук в рекламе : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности 032401 (350700) «Реклама» / Ю. С. Бернадская. — Москва : ЮНИТИ-ДАНА, 2017. — 135 c. — ISBN 978-5-238-01245-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/81771.html

4. Визуальные искусства в современном художественном и информационном пространстве : сборник научных статей / Т. В. Агеева, А. Г. Алексеев, Л. И. Балаганская [и др.] ; под редакцией Е. Л. Кудрина [и др.] ; перевод А. А. Щербинина. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2016. — 308 c. — ISBN 978-5-8154-0327-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/55755.html

5. Гук, А. А. История любительского кино-, фото- и видеотворчества : учебное пособие для обучающихся по направлению подготовки 51.03.02 «Народная художественная культура», профиль «Руководство студией кино-, фото-, видеотворчества», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / А. А. Гук. — 2-е изд. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2020. — 133 c. — ISBN 978-5-8154-0545-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/108558.html

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

7. Землянухин, П. А. Видео- и радиосигналы в системах передачи информации : учебное пособие / П. А. Землянухин. — Ростов-на-Дону, Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2017. — 119 c. — ISBN 978-5-9275-2394-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/87403.html

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

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

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

6.2. Электронные учебные издания и электронные образовательные ресурсы

Э1	Анимация и веб-дизайн: учебное пособие	http://www.iprbookshop.ru/76476.html
Э2	Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6	http://www.iprbookshop.ru/63805.html
Э3	Видео- и радиосигналы в системах передачи информации	https://www.iprbookshop.ru/87403.html

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

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

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

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

6.3.2.2	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL:http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108
6.3.2.3	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL:http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
6.3.2.4	Российская культура в событиях и лицах. Роскультура. Ru [Электронный ресурс]. URL: http://www.rosculture.ru
6.3.2.5	«Культура» – информационный портал. [Электронный ресурс]. URL:http://www.kultura-portal.ru
6.3.2.6	Информкультура Ru [Электронный ресурс]. URL: http://infoculture.rsl.ru/
6.3.2.7	Российская сеть культурного наследия. [Электронный ресурс]. URL: http://www.rchn.org.ru/
6.3.2.8	Фонд поддержки творческих инициатив «Русская классика» [Электронный ресурс]. URL: http://www.fond-rk.ru
6.3.2.9	Vsekonkursy.ru: конкурсы, гранты, стипендии и конференции . [Электронный ресурс]. URL: http://www.vsekonkursy.ru
6.3.2.10	«Знание»: Международный гуманитарный общественный фонд [Электронный ресурс]. URL: http://www.znaniesvet.com/

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-207	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
Ч-301 А	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (проектор, экран), персональные графические станции с выходом в сеть "Интернет"
Ч-304	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (проектор, экран), персональные графические станции с выходом в сеть "Интернет", графические планшеты

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

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

«Методические рекомендации для студента»
Студент должен вовремя приходить на занятия, иметь при себе все необходимые материалы, инструменты и технические средства. Графическая работа должна выполняться качественно и обладать индивидуальными авторскими чертами, быть уникальной, современной и технологичной. Студент для выполнения заданий должен владеть необходимыми пакетами графических и анимационных программ.
Студенты должны иметь высокую мотивацию и понимать, что данная дисциплина является важной составляющей их профессиональной подготовки.
В рамках самостоятельной работы обучающиеся завершают сбор материалов и подбор аналогов к заданиям, полученным ими в рамках занятий с преподавателем.

Разработка проектов включает педагогический подход «Обучение служением» для социальных заказчиков, некоммерческих организаций (НКО), учреждений социальной сферы, в сфере поддержки и сопровождения социально незащищённых граждан, средств реабилитации для лиц с инвалидностью, в т. ч. разработка информацион-ных кампаний, социальной рекла-мы для НКО, социальных пред-приятий, учреждений социальной сферы и других.
Тематика может быть получена с использованием:
Платформы ДОБРО.РФ, на сайте https://авц.рф/regional;
Региональных органов власти и органов местного самоуправления, государственных и муниципальных учреждений, социальных предприятий, компаний, реализующих программы корпоративной социальной ответственности;
Информационных рассылок административных органов власти Санкт-Петербурга и Ленинградской области, комитетов по сохранению культурного насления;
Сайта Фонда президентских грантов (президентскиегранты.рф/public/ application/cards);
Централизованных баз данных и каталогов (единая информационная система ДОБРО.РФ, today. sberbankvmeste.ru, dobro.mail.ru, so-nko.ru);
Региональных ресурсных центров НКО, ресурсных центров добровольчества:
Данных о действующих социальных предприятиях (ofd.nalog.ru/search.html?mode=extended)
Каталога социальных предприятий (soindex.ru);
Центров инноваций в социальной сфере;
Региональных отделений «Опоры России» и других социальных партнеров.

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

05.03.2026 г.

Экономика и менеджмент творческой деятельности

рабочая программа дисциплины (модуля)

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

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 40

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**7 (4.1)**		Итого	
Недель	17			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	16	16	16	16
Итого ауд.	32	32	32	32
Контактная работа	32	32	32	32
Сам. работа	40	40	40	40
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):

к.э.н., доцент, Преподаватель, Купоров Юрий Юрьевич _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Балаева Светлана Владимировна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	оценка современного состояния и тенденций развития предпринимательской деятельности в художественной сфере, определение инструментов продвижения в сфере искусства, комплексное исследование рынка искусства и, прежде всего рыночной конъюнктуры, позволяющей избежать ошибок, снизить риск при принятии хозяйственных решений.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О.ДВ.01
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	История и теория дизайна
2.1.2	Введение в информационные технологии
2.1.3	Иностранный язык
2.1.4	Основы русскоязычной коммуникации в профессиональной сфере
2.1.5	Педагогика и психология творческого процесса
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Маркетинг
2.2.2	Правоведение

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

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

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-2: Знать: виды ресурсов и ограничений для решения профессиональных задач; основные методы оценки разных способов решения задач; действующее законодательство и правовые нормы, регулирующие профессиональную деятельность;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать правовую структуру общества и место выполняемой профессиональной деятельности в этой структуре
ИД-2.УК-2: Уметь: проводить анализ поставленной цели и формулировать содержание проектных задач, анализировать альтернативные варианты для достижения намеченных результатов; использовать нормативно-правовую документацию в сфере профессиональной деятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь - планировать собственную деятельность с учетом ограниченности ресурсов - определять и ранжировать задачи избранных видов деятельности, проводить анализ и распределение имеющихся ресурсов в рамках допустимых законодательством средств и методов
ИД-3.УК-2: Владеть: навыками разработки целей и задач проекта; методами оценки потребности в ресурсах, продолжительности и стоимости проекта с учетом требований нормативно-правовой документации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками подбора правовых норм и определения экономических условий для решения конкретных профессиональных задач

УК-6: Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-6: Знает: основные приемы управления собственным временем; основные методики самоконтроля, саморазвития и самообразования на протяжении всей жизни;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать - способы самоанализа и самооценки собственных сил и возможностей, стратегии личностного развития; - методы эффективного планирования времени - эффективные способы самообучения и критерии оценки успешности личности

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);	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь: - определять задачи саморазвития и профессионального роста, распределять их на долго- средне- и краткосрочные с обоснованием их актуальности и определением необходимых ресурсов; - планировать свою жизнедеятельность на период обучения в образовательной организации; - анализировать и оценивать собственные силы и возможности, выбирать конструктивные стратегии личностного развития на основе принципов образования и самообразования.
ИД-3.УК-6: Владеет: навыками приобретения, использования и обновления социокультурных и профессиональных знаний; методиками саморазвития и самообразования в течение всей жизни;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть: - приемами целеполагания, планирования, реализации необходимых видов деятельности; - приемами оценки и самооценки результатов деятельности по решению профессиональных задач; - инструментами и методами управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей.

УК-10: Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
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;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать основы экономики, теоретические положения и ключевые концепции всех разделов дисциплины, направления развития экономической науки.
ИД-2.УК-10: Умеет: применять экономические знания при выполнении практических задач; принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь использовать знание методов экономической науки в своей профессиональной деятельности.
ИД-3.УК-10: Владеет: навыками использования экономической теории при решении различных финансовых задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками применения экономических инструментов для управления финансами, с учетом экономических и финансовых рисков в различных областях жизнедеятельности

ОПК-5: Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
ИД-1.ОПК-5: Знает: особенности организации и проведения творческих мероприятий;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать цели и направления менеджмента для проявления творческой инициативы;
ИД-2.ОПК-5: Умеет: принимать участие, организовывать и проводить выставки, конкурсы, фестивали, презентации, инсталляции, конкурсы, мастер-классы;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь адаптировать результаты собственного художественного творчества к условиям существующих российских и международных конкурсов и фестивалей в сфере дизайна, разработать проект творческого мероприятия в сфере дизайна, подготовить необходимую документацию и провести согласования организационных вопросов.
ИД-3.ОПК-5: Владеет: способностью анализировать свои возможности, переоценивать накопленный опыт с целью организации, проведения и участия в творческих мероприятиях;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть основами персонального менеджмента, определяющего способности принятия профессиональной ответственности, навыками поиска информации о существующих российских и международных конкурсах и фестивалях в сфере дизайна

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)			
Код занятия	**Наименование разделов и тем /вид занятия/**	**Семестр**	**Часов**
	Раздел 1. Раздел 1 Введение в экономику		

1.1	Лекция. Экономика как наука Становление экономической науки и основные этапы ее развития. /Лек/	7	2
1.2	Практика. Структура экономической теории (микроэкономика, макроэкономика, мировая экономика). /Пр/	7	2
1.3	Самостоятельная работа. Методы экономического исследования. /Ср/	7	5
1.4	Лекция. Рыночный механизм: спрос, предложение, цена и рыночное равновесие /Лек/	7	2
1.5	Практика. Спрос как экономическая категория. Предложение как экономическая категория. Рыночное равновесие. /Пр/	7	2
1.6	Самостоятельная работа. Государственное регулирование цен в условиях рыночной экономики. Влияние налогов на уровень цен. /Ср/	7	5
1.7	Лекция. Теория поведения потребителя /Лек/	7	2
1.8	Практика. Правило рационального потребительского поведения. /Пр/	7	2
1.9	Самостоятельная работа. Кардиналистская теория потребительского поведения /Ср/	7	5
1.10	Лекция. Налогово-бюджетная система /Лек/	7	2
1.11	Практика. Государственный бюджет, его дефицит и профицит. Налоги в рыночной экономике. Бюджетный дефицит и государственный долг. /Пр/	7	2
1.12	Самостоятельная работа. Фискальная политика государства и ее инструменты. /Ср/	7	5
1.13	Лекция. Основы предпринимательства. Сущность и содержание предпринимательской деятельности. Организационно-правовые формы предприятий; Коммерческие и некоммерческие предприятия, их классификация; /Лек/	7	2
1.14	Практика. Роль малого бизнеса в экономике страны; Значение развития малого бизнеса для экономики России /Пр/	7	2
	Раздел 2. Раздел 2 Лекция. Индивидуальный предприниматель (ИП, самозанятый): права и преимущества		
2.1	Лекция. Индивидуальный предприниматель (ИП, самозанятый): права и преимущества /Лек/	7	2
2.2	Практика. Регистрация ИП; Основы налогообложения ИП; Переход на упрощенную систему налогообложения (УСН), оплата налога и представление отчётности; Расчет обязательных отчислений в пенсионный фонд России (ПФР) и федеральный фонд обязательного медицинского страхования (ФФОМС); Регистрация в ПФР и ФСС; Прекращение деятельности в качестве ИП. /Пр/	7	2
2.3	Самостоятельная работа. Основы налогообложения ИП, самозанятого; /Ср/	7	5
2.4	Лекция. Общество с ограниченной ответственностью (ООО) /Лек/	7	2
2.5	Практика. Участники ООО; Уставный капитал ООО; Учредительные документы ООО; Преобразование ООО; Права и обязанности участников ООО; Порядок распределения прибыли ; Регистрация ООО; Системы налогообложении для ООО; Различия при регистрации ООО и ИП. /Пр/	7	2
2.6	Самостоятельная работа. Различия при регистрации ООО и ИП. /Ср/	7	5
2.7	Лекция. Менеджмент, его основы и концепции Понятие и сущность менеджмента. Характеристика объекта и субъекта управления, отличие понятий "менеджер", "предприниматель", "бизнесмен" /Лек/	7	2
2.8	Практика. Функция мотивации. Основные теории мотивации. Современные тенденции мотивации персонала. Власть и личное влияние менеджера. Две стороны власти. Виды власти. Способы влияния на подчиненных. Управление конфликтами. Модель конфликта. Типы конфликтов. /Пр/	7	2
2.9	Самостоятельная работа. Методы разрешения конфликтов. /Ср/	7	2

2.10	Самостоятельная работа. Преимущества и недостатки основных методов продвижения товаров на рынок. /Ср/	7	2
2.11	Самостоятельная работа. Жизненный цикл товаров. Стратегия маркетинга на разных этапах жизненного цикла. Понятие нового товара. /Ср/	7	3
2.12	Самостоятельная работа. Разработка и реализация концепции нового товара. Причины его частого провала на рынке. /Ср/	7	3

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	Чигиринова, М. В., Титова, М. Н., Любименко, А. И.	Менеджмент в индустрии моды и арт-объектов: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020	http://www.iprbookshop.ru/103958.html
Л.1.2	Тульчинский Г. Л., Шекова Е. Л.	Менеджмент в сфере культуры: учебное пособие	СПб.: Лань, 2003	
Л.1.3	Виханский О. С., Наумов А. И.	Менеджмент: рекомендовано Мин.образования	М.: Экономистъ, 2008	
Л.1.4	Колбачев Е. Б.	Экономика: учебное пособие	М.: Дашков и К, 2007	
Л.1.5	Сафронов Н. А.	Экономика предприятия: учебник	М.: Юристъ, 2000	
Л.1.6	Рубцова, Н. В.	Экономика и менеджмент в медиаиндустрии: учебное пособие	Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2023	https://www.iprbookshop.ru/128356.html

1. Дорофеева, Л. И. Менеджмент : учебник / Л. И. Дорофеева. — 2-е изд. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 514 с. — ISBN 978-5-4497-3446-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/142245.html

2. Кандрашина, Е. А. Финансовый менеджмент : учебник / Е. А. Кандрашина. — М. : Дашков и К, Ай Пи Эр Медиа, 2018. — 220 с. — ISBN 978-5-394-01579-3. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/75192.html

3. Лазарева, М. В. Менеджмент в сфере культуры и искусства : учебно-методическое пособие для обучающихся по направлению подготовки 51.03.05 «Режиссура театрализованных представлений и праздников», профиль подготовки «Театрализованные представления и праздники», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / М. В. Лазарева, О. В. Устимова. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2023. — 129 с. — ISBN 978-5-8154-0672-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/138287.html

4. Лебедев, Олег Тимофеевич. Вопросы прикладной экономики : учеб. пособие для всех направлений подготовки, реализуемых в СПГХПА. Ч. 2 / О. Т. Лебедев, С. С. Моисеева ; СПГХПА; Каф. ГИД. - Электрон. текстовые дан. - СПб. : СПГХПА, 2020. - 127 с. on-line. - Библиогр.: с. 126.

5. Мухамедиева, С. А. Экономика культуры : учебно-методический комплекс для студентов очной формы обучения по направлениям подготовки 071800 «Социально-культурная деятельность», профилю подготовки «Менеджмент социально-культурной деятельности», 071500 «Народная художественная культура», квалификация (степень) выпускника: «магистр» / С. А. Мухамедиева. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2013. — 84 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/29727.html

6. Попов, А. Н. Экономика предпринимательского менеджмента : монография / А. Н. Попов, Н. П. Виноградова. — 2-е изд. — Санкт-Петербург : Юридический центр Пресс, 2024. — 320 с. — ISBN 978-5-94201-779-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/137015.html

7. Рудич, Л. И. Предпринимательская и инновационная деятельность в сфере культуры и искусства : учебное пособие / Л. И. Рудич. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2013. — 209 с. — ISBN 978-5-8154-0260-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/22063.html

8. Суворов, Н. Н. Галерейное дело. Обращение произведений искусства [Текст] : учебное пособие. Рек УМО / Н. Суворов. - СПб. : Лань, 2015 - 287 с. + 16 с.: ил. - (Учебники для вузов. Специальная литература).

9. Тульчинский, Г. Л. Менеджмент в сфере культуры : учебное пособие / Г. Л. Тульчинский, Е. Л. Шекова. - СПб. : Лань, 2003. - 528 с.

10. Устимова, О. В. Менеджмент : конспект лекций для обучающихся по направлению подготовки 53.03.06 «Музыкознание и музыкально-прикладное искусство», профиль подготовки «Менеджмент музыкального искусства», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / О. В. Устимова. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2022. — 136 с. — ISBN 978-5-8154-0631-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/127825.html

11. Шекова, Е. Л. Менеджмент в сфере культуры. Российский и зарубежный опыт / Е. Л. Шекова. - СПб. : Алетейя, 2006. - 186 с.

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

6.3.1.1	AutoCAD
6.3.1.2	AutoCAD Architecture
6.3.1.3	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

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

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Зал Генриха	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (столы, стулья)
Кинозал	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
С-103	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран), световой стол

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

Курс «Экономика и менеджмент творческой деятельности» рассчитан на получение студентами основ экономического мышления, позволяющего понимать процессы, происходящие в современной экономике. В содержание курса входит: изучение структуры экономики, ознакомление с историей возникновения и развития экономической науки, изучение современных направлений и принципов хозяйствования, овладение принципами экономических расчетов. По окончанию курса студенты должны уметь самостоятельно работать со специальной литературой, использовать источники экономической информации, понимать тенденции экономического развития как внутри страны, так и за ее пределами, уметь писать тезисы, аннотации, рефераты и доклады.

Методические рекомендации к лекциям.

Написание конспекта лекций: кратко, схематично, последовательно фиксировать основные положения, выводы, формулировки, обобщения; помечать важные мысли, выделять ключевые слова, термины. Обозначить вопросы, термины, материал, который вызывает трудности, пометить и попытаться найти ответ в рекомендуемой литературе. Если самостоятельно не удается разобраться в материале, необходимо сформулировать вопрос и задать преподавателю на практическом занятии.

Методические рекомендации к практическим занятиям.

Проработка теоретического материала программы, уделяя особое внимание целям и задачам структуре и содержанию дисциплины. Работа с конспектом лекций, подготовка ответов к контрольным вопросам, просмотр рекомендуемой литературы, работа с текстом. Решение кейсовых заданий, решение практических задач. Вести работу по закреплению теоретического материала и выработке навыков решений задач.

Методические рекомендации студенту по организации самостоятельной работы.

Самостоятельная работа студентов предусматривает ознакомление с основной и дополнительной литературой.
К самостоятельной работе относится также более подробное ознакомление с материалами, которые студенты используют для написания реферата. СРС предусматривает доклады и презентации на практических занятиях или участие в опросах по темам СРС. Перечень тем для СРС может меняться.

Методические рекомендации для студента.

Для получения итоговой аттестации, студент должен посещать лекции и практические занятия, написать реферат, который раскрывает тему исследования, выступить с презентацией, написать 2 самостоятельные контрольные работы по темам, пройденным на лекциях. Для подготовки реферата необходимо: поиск литературы и составление библиографии, использование от 3 до 5 научных работ, изложение мнения автора и своего суждения по выбранному вопросу; изложение основных аспектов проблемы. Ознакомиться со структурой и оформлением реферата. При подготовке к зачету необходимо ориентироваться на конспекты лекций и рекомендуемую литературу.

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

05.03.2026 г.

Маркетинг

рабочая программа дисциплины (модуля)

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

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 40

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**7 (4.1)**		Итого	
Недель	17			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	16	16	16	16
Итого ауд.	32	32	32	32
Контактная работа	32	32	32	32
Сам. работа	40	40	40	40
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):
к.э.н.,доцент, Преподаватель, Купоров Юрий Юрьевич _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Балаева Светлана Владимировна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Целью учебной дисциплины «Маркетинг» является формирование у студентов
1.2	системы знаний о маркетинге как науке, философии бизнеса, виде деятельности, способе управления субъектами рыночной среды, выработка умений и навыков принятия эффективных маркетинговых решений в процессе производственной деятельности.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О.ДВ.01
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Педагогика и психология творческого процесса
2.1.2	Экономика и менеджмент творческой деятельности
2.1.3	Основы русскоязычной коммуникации в профессиональной сфере
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	
2.2.2	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.3	Производственная практика, преддипломная

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

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

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-2: Знать: виды ресурсов и ограничений для решения профессиональных задач; основные методы оценки разных способов решения задач; действующее законодательство и правовые нормы, регулирующие профессиональную деятельность;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать законы и правовые нормы, регулирующие профессиональную деятельность в сфере маркетинга.
ИД-2.УК-2: Уметь: проводить анализ поставленной цели и формулировать содержание проектных задач, анализировать альтернативные варианты для достижения намеченных результатов; использовать нормативно-правовую документацию в сфере профессиональной деятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь проводить анализ целей и формулировать содержание проектных задач в сфере маркетинга, анализировать альтернативные варианты для достижения необходимых результатов; использовать правовую документацию в сфере маркетинга
ИД-3.УК-2: Владеть: навыками разработки целей и задач проекта; методами оценки потребности в ресурсах, продолжительности и стоимости проекта с учетом требований нормативно-правовой документации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками разработки целей и задач маркетингового проекта; методами оценки потребности в ресурсах для реализации проектов, способен реально определить продолжительность и стоимость проекта с учетом требований современных условий хозяйствования.

УК-6: Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-6: Знает: основные приемы управления собственным временем; основные методики самоконтроля, саморазвития и самообразования на протяжении всей жизни;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать различные приемы управления временем; основные методики самоконтроля, саморазвития и самообразования на протяжении всей творческой жизни и работы над проектами.
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);	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь планировать собственное время; использовать принципы самообразования, участвовать в различных мероприятиях по повышению квалификации в сфере маркетинга и образования, как 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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками приобретения, использования и обновления социокультурных и профессиональных знаний в сфере маркетинга и пользуется методиками саморазвития и самообразования в течение всей трудовой жизни

УК-10: Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать: - виды маркетинговых стратегий и особенности их применения; - цели и задачи товарной политики; - различать виды товарных марок, - кривые жизненного цикла товара; управлять товарным ассортиментом;
ИД-2.УК-10: Умеет: применять экономические знания при выполнении практических задач; принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь: - разрабатывать маркетинговые стратегии для организаций;
ИД-3.УК-10: Владеет: навыками использования экономической теории при решении различных финансовых задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть: - навыками анализа маркетинговых концепций;

ОПК-5: Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
ИД-1.ОПК-5: Знает: особенности организации и проведения творческих мероприятий;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать: - Каналы товародвижения. - Стратегии распределения товара. - Современные теории потребителей. - Классификации потребителей и основные характеристики покупателей. - Мотивации потребителей и факторы, влияющие на потребительское поведение. - Виды маркетинговых коммуникаций.
ИД-2.ОПК-5: Умеет: принимать участие, организовывать и проводить выставки, конкурсы, фестивали, презентации, инсталляции, конкурсы, мастер-классы;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь: - Организовать процесс выбора товара потребителем и принятия решения о покупке. - Построить систему маркетинговых коммуникаций в организации. - Дать характеристики окружающей маркетинговой среды.
ИД-3.ОПК-5: Владеет: способностью анализировать свои возможности, переоценивать накопленный опыт с целью организации, проведения и участия в творческих мероприятиях;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть: - Знаниями и компетенциями для оценки эффективности маркетинговых коммуникаций. - Навыками определения основных факторов микро- и макросреды функционирования организации. - Инструментарием для оценки конъюнктуры и определение емкости рынка.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Раздел 1. Эволюция маркетинговой концепции в управленческой деятельности.		
1.1	Лекция. Эволюция маркетинговой концепции в управленческой деятельности. Сущность маркетинга как науки и практической деятельности. Эволюция концепции маркетинга: производственная, товарная, сбытовая ориентация, чистый и социально-этический маркетинг. /Лек/	7	1
1.2	Практика. Спрос как основа стратегии и тактики маркетинга. Виды спроса, их характеристика, задачи и типы маркетинга, соответствующие каждому виду спроса. /Пр/	7	1
1.3	Самостоятельная работа. Состояние и перспективы развития маркетинговой деятельности в России. /Ср/	7	3

	Раздел 2. Раздел 2. Организация маркетинговой деятельности на предприятии		
2.1	Лекция. Организация маркетинговой деятельности на предприятии Цели и принципы маркетинга, их взаимосвязь с целями и функциями предприятия как субъекта маркетинговой деятельности). /Лек/	7	1
2.2	Практика. Системный подход как методологическая основа маркетинга. Функции маркетинга: аналитическая,производственная, сбытовая, управления и контроля. /Пр/	7	1
2.3	Самостоятельная работа. Комплекс маркетинга. /Ср/	7	3
	Раздел 3. Раздел 3. Теоретические основы маркетинговых исследований		
3.1	Лекция. Теоретические основы маркетинговых исследований Предмет исследования маркетинга. Сущность и значение маркетинговых исследований. Цели исследований: поисковые, описательные, экспериментальные, оправдательные. /Лек/	7	2
3.2	Практика. Принципы исследований в маркетинге (системность, систематичность, объективность, тщательность, точность). Категории маркетинговых исследований: предварительное, заключительное, итоговое. Методы исследования: наблюдение, эксперимент, фокусирование, спрос. Маркетинговая информация, понятие, признаки и структура. Источники и требования к маркетинговой информации; новизна, понятность, доступность, полезность. Маркетинговая информационная система, ее элементы, организация управления. Использование ЭВМ в информационных системах маркетинга. /Пр/	7	2
3.3	Самостоятельная работа. Разработка плана исследования: методология, основные аспекты, расчет стоимости исследования. Этапы проведения исследований: определение проблемы и цели (неопределенная постановка проблемы, предварительная проработка проблемы, конкретизация проблемы), отбор источников информации (вторичная и первичная информация), сбор информации, анализ собранной информации, выработка рекомендаций, представление полученных результатов». /Ср/	7	3
	Раздел 4. Раздел 4. Анализ внешней и внутренней среды предприятия.		
4.1	Лекция. Анализ внешней и внутренней среды предприятия. Сущность рынка, классификации рынков. Основные функции, выполняемые рынком. Понятие емкости и доли рынка и порядок расчета этих параметров. Модели развития рынка. /Лек/	7	1
4.2	Практика. Особенности современного российского рынка. Сущность рыночного механизма. Закон спроса и предложения. Процесс функционирования рыночной системы. /Пр/	7	1
4.3	Самостоятельная работа. Понятие конъюнктуры товарного рынка и факторы, влияющие на формирование и тенденции ее изменения. Процесс исследования конъюнктуры. Вклад профессора Н.Д. Кондратьева в исследование конъюнктуры рынка. /Ср/	7	3
	Раздел 5. Раздел 5. Потребительские исследования.		
5.1	Потребительские исследования. Сущность понятий «покупатель» и «потребитель». /Лек/	7	1
5.2	Практика. Требования, предъявляемые потребителями. Рынок промежуточных продавцов. /Пр/	7	1
5.3	Самостоятельная работа. Рынок государственных организаций. Методы изучения и оценки запросов потребителей. /Ср/	7	3
	Раздел 6. Раздел 6. Мотивационный анализ покупательского поведения.		
6.1	Лекция. Мотивационный анализ покупательского поведения. Модель покупательского поведения. Факторы, оказывающие влияние на покупательское поведение при покупке товаров широкого потребления; культурные, социальные, личностные и психологические факторы. /Лек/	7	2
6.2	Практика. Процесс принятия решения о покупке: осознание проблемы, поиск информации, оценка вариантов, решения о покупке, реакция на покупку. Варианты принятия решения о покупке товара -новинки. Особенности процесса принятия решения о закупках товаров промышленного назначения. /Пр/	7	2
6.3	Самостоятельная работа. Факторы, влияющие на поведение покупателей товаров промышленного назначения: окружающая обстановка, особенности закупочной организации, межличностные отношения, индивидуальные особенности личности. /Ср/	7	3

	Раздел 7. Раздел 7. Сегментация рынка и позиционирование товара на рынке		
7.1	Лекция. Сегментация рынка и позиционирование товара на рынке Понятие сегментации и способы ее проведения (по потребителям, по продуктам, по конкурентам). Стратегия сегментации и виды маркетинга. /Лек/	7	1
7.2	Практика. Этапы планирования стратегии сегментации. Позиционирование на рынке /Пр/	7	1
7.3	Самостоятельная работа. Стратегия сегментации и виды маркетинга. /Ср/	7	3
	Раздел 8. Раздел 8. Товар и его коммерческие характеристики. Товарная политика.		
8.1	Лекция. Товар и его коммерческие характеристики. Товарная политика. Сущность товара в маркетинге. Классификация товаров по различным признакам. Товарный ассортимент и способы его расширения: наращивание и насыщение. /Лек/	7	1
8.2	Практика. Методика разработки нового товара, товара рыночной новизны. Сущность товарной политики. Основные направления ее осуществления. /Пр/	7	1
8.3	Самостоятельная работа. Сущность товарной политики. Основные направления ее осуществления. /Ср/	7	3
	Раздел 9. Раздел 9. Управление жизненным циклом и конкурентоспособностью товара. Основы брэндинга.		
9.1	Лекция. Управление жизненным циклом и конкурентоспособностью товара. Основы брэндинга. Жизненный цикл товара. Стадии жизненного цикла и способы его продления. /Лек/	7	2
9.2	Практика. Маркетинговые стратегии предприятия (фирмы) на разных стадиях ЖЦТ. Понятие конкурентоспособности товара. /Пр/	7	2
9.3	Самостоятельная работа. Методика оценки конкурентоспособности товара. /Ср/	7	4
	Раздел 10. Раздел 10. Основы ценообразования в маркетинге		
10.1	Лекция. Основы ценообразования в маркетинге Сущность и роль цены в маркетинге, функции цен. Классификация цен. Основные ценообразующие факторы, учитываемые в маркетинге при установлении цен: потребители, правительство, участники каналов сбыта, конкуренты, издержки производства. /Лек/	7	1
10.2	Практика. Методы ценообразования. Порядок ценообразования при установлении исходной цены. /Пр/	7	1
10.3	Самостоятельная работа. Сущность и значение ценовой политики. Содержание и особенности ценовых стратегий, используемых маркетингом на внутренних и внешних рынках /Ср/	7	3
	Раздел 11. Раздел 11. Сбытовая политика предприятия		
11.1	Лекция. Сбытовая политика предприятия Сущность распределения и товародвижения в маркетинге. Элементы внутренней и внешней среды маркетинга, входящие в систему товародвижения. Каналы товародвижения: прямые и косвенные (одноуровневый, двухуровневый, трехуровневый). /Лек/	7	1
11.2	Практика. Функции каналов товародвижения. Факторы, учитываемые при выборе каналов товародвижения. Сущность, формы организации и разрешительные функции оптовой торговли. Виды посредников и их роль в товародвижении. и формы розничной торговли. /Пр/	7	1
11.3	Самостоятельная работа. Издержки товародвижения и пути их минимизации. Сущность, роль и место логистики в системе товародвижения. /Ср/	7	3
	Раздел 12. Раздел 12. Маркетинговый комплекс продвижения товаров		
12.1	Лекция. Маркетинговый комплекс продвижения товаров Понятие и субъекты маркетинговых коммуникаций. Инструменты маркетинговой коммуникации и их взаимосвязь с другими элементами комплекса маркетинга. Реклама как инструмент коммуникационной политики. Средства рекламы, их достоинства и недостатки. Каналы распространения рекламной информации и факторы, определяющие их выбор. /Лек/	7	1
12.2	Практика. Прямая реклама, ее положительные и отрицательные свойства. Факторы, способствующие развитию прямой рекламы. Порядок разработки проекта рекламной деятельности.Стимулирование сбыта как инструмент коммуникационной политики. Задачи и свойства стимулирования сбыта. Отношение с общественностью как инструмент коммуникационной политики, характерные черты, задачи и приемы. /Пр/	7	1
12.3	Самостоятельная работа. Разработка коммуникационных программ и управление ими. /Ср/	7	3

	Раздел 13. Раздел 13. Планирование маркетинговой деятельности на предприятии		
13.1	Лекция. Планирование маркетинговой деятельности на предприятии Сущность регионального маркетинга и объективная необходимость его распространения в России. Цели и принципы регионального маркетинга. Основные функции регионального маркетинга. Комплекс регионального маркетинга. /Лек/	7	1
13.2	Практика. Роль регионального маркетинга в реализации рыночных преобразований в регионе. Модель стратегического и тактического планирования и разработки стратегии региона с использованием ситуационного анализа и маркетингового синтеза /Пр/	7	1
13.3	Самостоятельная работа. Региональный маркетинг и формирование региональных потребительских рынков. /Ср/	7	3

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	Котлер Ф.	Маркетинг от А до Я: учебное пособие	СПб.: Нева, 2003	
Л.1.2	Соколова, Н. Г.	Основы маркетинга: практикум	Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2025	https://www.iprbookshop.ru/145756.html
Л.1.3	Мазилкина, Е. И.	Маркетинг: учебник для спо	Саратов: Профобразование, 2024	https://www.iprbookshop.ru/138133.html
Л.1.4	Эриашвили, Н. Д., Коротков, А. В., Синяева, И. М., Болдырева, Т. В., Замедлина, Е. А., Маслова, В. М., Соскин, Я. Г., Короткова, А. В., Синяевой, И. М.	Управление маркетингом: учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности «маркетинг»	Москва: ЮНИТИ-ДАНА, 2023	https://www.iprbookshop.ru/142665.html
Л.1.5	Шамис, В. А., Левкин, Г. Г.	Основы маркетинга в различных сферах деятельности: учебное пособие для спо	Саратов, Москва: Профобразование, Ай Пи Ар Медиа, 2023	https://www.iprbookshop.ru/124751.html
Л.1.6	Пичурин, И. И., Обухов, О. В., Эриашвили, Н. Д.	Основы маркетинга. Теория и практика: учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям «коммерция (торговое дело)», «маркетинг»	Москва: ЮНИТИ-ДАНА, 2023	https://www.iprbookshop.ru/141646.html
Л.1.7	Васылева-Керян, О. В.	Менеджмент и маркетинг: учебное пособие	Макеевка: Донбасская национальная академия строительства и архитектуры, ЭБС АСВ, 2023	https://www.iprbookshop.ru/135137.html
Л.1.8	Комиссарова, М. Н.	Разработка проектов: рекламный менеджмент и маркетинг: учебное пособие для спо	Саратов: Профобразование, 2020	https://www.iprbookshop.ru/95594.html
Л.1.9	Терешина, Н. П., Метелкин, П. В., Третьяк, В. П., Дунаев, М. В.	Современные концепции маркетинга: учебное пособие	Москва: Российский университет транспорта (МИИТ), 2021	https://www.iprbookshop.ru/122135.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.10	Тропынина, Н. Е., Куликова, О. М.	Маркетинг инноваций: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020	https://www.iprbookshop.ru/102923.html
Л.1.11	Никандрова О. Ф.	Графический дизайн в системе маркетинга и рекламы	,	

1. Комиссарова, М. Н. Разработка проектов: рекламный менеджмент и маркетинг : учебное пособие для СПО / М. Н. Комиссарова. — Саратов : Профобразование, 2020. — 135 c. — ISBN 978-5-4488-0848-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/95594.html
2. Котлер, Ф.Маркетинг от А до Я : учебное пособие / Ф. Котлер. - СПб. : Нева, 2003. - 224 с.
3. Лебедев, О. Т. Вопросы прикладной экономики. Часть 1: учебное пособие для всех направлений подготовки / О. Т. Лебедев, С. С. Моисеева; СПГХПА им. А. Л. Штиглица». — Санкт-Петербург : СПГХПА им. А. Л. Штиглица, 2019 — 76 с. : ил. + on-line.
4. Лопатина, Н. В. Социология маркетинга : учебное пособие / Н. В. Лопатина. — Москва : Академический проект, 2020. — 303 c. — ISBN 978-5-8291-3172-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/110097.html
5. Мансуров, Р. Е. Технологии маркетинга : практикум / Р. Е. Мансуров. — 2-е изд. — Москва, Вологда : Инфра-Инженерия, 2021. — 184 c. — ISBN 978-5-9729-0675-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/115224.html
6. Менеджмент и маркетинг : практикум / составители О. П. Маслова, О. Ю. Калмыкова. — 2-е изд. — Самара : Самарский государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2021. — 113 c. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/111764.html
7. Сухов, В. Д. Маркетинг : учебник / В. Д. Сухов, А. А. Киселев, А. И. Сазонов. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2022. — 353 c. — ISBN 978-5-4497-1589-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/119289.html
8. Тропынина, Н. Е. Маркетинг инноваций : учебное пособие / Н. Е. Тропынина, О. М. Куликова. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020. — 142 c. — ISBN 978-5-7937-1821-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/102923.html
9. Управление маркетингом : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности «Маркетинг» / Н. Д. Эриашвили, А. В. Коротков, И. М. Синяева [и др.] ; под редакцией А. В. Короткова, И. М. Синяевой. — 2-е изд. — Москва : ЮНИТИ-ДАНА, 2023. — 463 c. — ISBN 5-238-00883-X. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/142665.html

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

6.3.1.1	AutoCAD
6.3.1.2	AutoCAD
6.3.1.3	AutoCAD Architecture
6.3.1.4	Microsoft Office
6.3.1.5	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

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

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Зал Генриха	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (столы, стулья)
С-118 А	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), стеллажи, переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)

С-127	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Ср	Учебная мебель (столы, стулья), стеллажи, переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)

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

Курс «Маркетинг» рассчитан на получение студентами знаний о маркетинге как науке, философии бизнеса, виде деятельности, способе управления субъектами рыночной среды, выработка умений и навыков принятия эффективных маркетинговых решений в процессе производственной деятельности. Задачи изучения дисциплины: сформировать у студентов системное представление о маркетинге как о концепции внутрифирменного управления и целостной системе организации предпринимательской деятельности, направленной на решение задач предприятия по организации производства и предложения на рынке товаров и услуг, в наибольшей степени удовлетворяющих потребности активных и потенциальных покупателей. По окончанию курса студенты должны уметь самостоятельно работать со специальной литературой, использовать источники экономической информации, понимать тенденции экономического развития как внутри страны, так и за ее пределами, уметь писать тезисы, аннотации, рефераты и доклады.

Методические рекомендации к лекциям.
Написание конспекта лекций: кратко, схематично, последовательно фиксировать основные положения, выводы, формулировки, обобщения; помечать важные мысли, выделять ключевые слова, термины. Обозначить вопросы, термины, материал, который вызывает трудности, пометить и попытаться найти ответ в рекомендуемой литературе. Если самостоятельно не удается разобраться в материале, необходимо сформулировать вопрос и задать преподавателю на практическом занятии.

Методические рекомендации к практическим занятиям.
Проработка теоретического материала программы, уделяя особое внимание целям и задачам структуре и содержанию дисциплины. Работа с конспектом лекций, подготовка ответов к контрольным вопросам, просмотр рекомендуемой литературы, работа с текстом. Решение кейсовых заданий, решение практических задач. Вести работу по закреплению теоретического материала и выработке навыков решений задач.

Методические рекомендации студенту по организации самостоятельной работы.
Самостоятельная работа студентов предусматривает ознакомление с основной и дополнительной литературой.
К самостоятельной работе относится также более подробное ознакомление с материалами, которые студенты используют для написания реферата. СРС предусматривает доклады и презентации на практических занятиях или участие в
опросах по темам СРС. Перечень тем для СРС может меняться.

Методические рекомендации для студента.
Для получения итоговой аттестации, студент должен посещать лекции и практические занятия, написать доклад, который раскрывает тему исследования, выступить с презентацией, написать 2 самостоятельные контрольные работы по темам, пройденным на лекциях. Для подготовки доклада необходимо: поиск литературы и составление библиографии, использование от 3 до 5 научных работ, изложение мнения автора и своего суждения по выбранному вопросу; изложение основных аспектов проблемы. Ознакомиться со структурой и оформлением доклада. При подготовке к зачету необходимо ориентироваться на конспекты лекций и рекомендуемую литературу.

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

05.03.2026 г.

История кино и анимации

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 40

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**3 (2.1)**		Итого	
Недель	17 1/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	32	32	32	32
Итого ауд.	32	32	32	32
Контактная работа	32	32	32	32
Сам. работа	40	40	40	40
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):
ст. преподаватель, Нестерова Ольга Юрьевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Целями освоения дисциплины являются:
1.2	Изучение истории как отечественной, так и зарубежной мультипликации.
1.3	Приобщение студентов к искусству анимации/мультипликации, к особенностям ее создания, ознакомить их с шедеврами мировой мультипликации.
1.4	Дать общее представление об истории развития мирового кинематографа, основных направлениях и школах, об индивидуальных достижениях наиболее значительных мастеров зарубежного кино.
1.5	
1.6	Содержательная и методическая специфика данного курса связана с ориентацией как на лекционные, так и на практические занятия.
1.7	
1.8	1.2.Задачи освоения дисциплины:
1.9	Основная задача курса – ознакомление обучающихся с историей и закономерностями развития анимации, как самостоятельного вида экранного искусства, с осознанием их места и значения в системе мировой экранной культуры. Учащиеся научатся обобщать, анализировать, критически осмыслять и систематизировать полученную информацию.
1.10	- Знакомство с историей зарубежного киноискусства,
1.11	- Знакомство с основными тенденциями развития кино на различных исторических этапах
1.12	- знакомство с творчеством классиков западного кинематографа.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	История фотографии
2.1.2	Выразительные средства в изобразительном искусстве
2.1.3	История искусств
2.1.4	История России
2.1.5	Пропедевтика
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	История фотографии
2.2.2	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.3	Сценарное моделирование
2.2.4	Психология игрока и вовлечение
2.2.5	Производственная практика, преддипломная
2.2.6	Учебная практика, творческая
2.2.7	Производственная практика, проектно-технологическая
2.2.8	Концепт-арт

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-1: Способен к выполнению работ по созданию статических элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; творческому их осмыслению и переработке в компьютерной графике

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-1: Знает: творческие этапы создания эскизов и оригиналов статической графики для компьютерной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основы эволюции киноязыка, ключевые этапы развития киноиндустрии и анимации, а также влияние культурно-исторических факторов на формирование жанров и техник
ИД-2.ПК-1: Умеет: осуществить авторскую творческую подачу статических объектов дизайна;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь анализировать эволюцию киноязыка, сравнивать техники и жанры, а также обосновывать влияние культурно-исторических факторов на формирование фильмов и анимационных творческих решений.
ИД-3.ПК-1: Владеет: способностью проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов статической визуальной информации, идентификации и коммуникации; творческому их осмыслению и переработке для компьютерной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть базовыми понятиями киноязыка, уметь ориентироваться в эпохах и направлениях кино и анимации, а также владеть навыками анализа историко-культурных контекстов влияющих на творчество

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)			
Код занятия	**Наименование разделов и тем /вид занятия/**	**Семестр**	**Часов**
	Раздел 1. ИСТОРИЯ АНИМАЦИИ		
1.1	Вводная лекция. Краткое содержание курса, структура, цели и задачи, алгоритм его проведения. Предыстория анимации: Развитие технологий. От 70 гг. до н.э. – до н. 18 в. /Лек/	3	1
1.2	Пионеры анимации: Персоны: Э. Рейно, Э. Мейбридж, С. Блэктон, В. Бут, Э. Коль, У. Мак Кей, Д. Рэндольф, А. Ширяев и пр /Лек/	3	1
1.3	Отечественная мультипликация. Начало: Персоны: А. Ширяев, В. Старевич, М. Цехановский, М. Пащенко /Лек/	3	1
1.4	Социалистический реализм: Эпоха тотального эксперимента: Д. Вертов, л. Кулешов, В. Пудовкин, С. Эйзенштейн и пр. Объединения Мосфильм, Совкино, Межрабпомфильм, экспериментальная Мультипликационная Мастерскаяй (т. н. студия Смирнова). Студия «Союзмультфильм». /Лек/	3	2
1.5	Советская мультипликация в послевоенные годы. Время «Оттепели» (1950-1980 гг.) Студии: «Союзмультфильм», «студия Экран», Свердловская киностудия, Саратовтелефильм, Пермьтелефильм, Волгоградский, Горьковский и Куйбышевский комитеты по телерадиовещанию. Персоны: Дзига Вертов, Иван Иванов-Вано, Федор Хитрук, Роман Качанов, Анатолий Каранович, Андрей Хржановский, Юрий Норштейн, Гарри Бардин, Эдуард Назаров, Александр Татарский Анатолий Петров /Лек/	3	2
1.6	Постсоветский период. Российская мультипликация сегодня Студии: Пилот, Мельница, кинокомпания Мастер-фильм Персоны: Александр Петров, Иван Максимов, Михаил Алдашин, Олег Куваев, Игорь Ковалев, Константин Бронзит /Лек/	3	1
1.7	Технологии создания анимации: Спрайтовая анимация Морфинг Цветовая анимация 3D-анимация Захват движения (Motion Capture) /Лек/	3	1
1.8	Технологии создания анимации: Стоп-кадровая (кукольная) анимация. Спрайтовая анимация Морфинг Цветовая анимация 3D-анимация Захват движения (Motion Capture) /Лек/	3	2

1.9	Развитие и становление анимации в мире, как самостоятельного вида экранных искусств: Авторская анимация, прикладная анимация, коммерческая анимация. Персоны, школы/направления, объединения/студии/корпорации: Персоны: У. Дисней, Н.МакЛарен, Ман Рей, Лен Лье, Оскар Фишингер, А. Алексеев, В. Старевич, Л. Райнигер, И. Трнка, Я. Шанкмайер, В. Мимица, Д. Вукотич, Фредерик Бак, Иржи Барта, Пол Дриссен, Кихатиро Кавамото, Стивен и Тимоти Квай, Рене Лалу, Михаэла Павлатова, Прийт Пярн, Билл Плимптон, Ири Трнка, Андрей Хржановский, Марсель Янкович /Лек/	3	1
1.10	Технологии создания анимации: Классическая (покадровая) Автоматическая 2D-анимация Стоп-кадровая (кукольная) анимация /Ср/	3	20
	Раздел 2. ИСТОРИЯ КИНО		
2.1	Возникновение кинематографа. Два направления развития кинематографа. Люмьеры, Ж.Мельес. /Лек/	3	1
2.2	Кино аттракционов и развитие повествовательного кино. Брайтонская школа. «Фильм д'Ар» /Лек/	3	1
2.3	Рождение Голливуда. Творчество Д.У. Гриффита /Лек/	3	1
2.4	«Комическая» и комедия. М.Линдер, Ч.Чаплин, Б.Китон, Г.Ллойд /Лек/	3	1
2.5	Немецкий экспрессионизм. Р. Вине, Ф. Мурнау, Ф. Ланг. /Лек/	3	2
2.6	Французский Авангард. Л. Деллюк, учение о фотогении. Импрессионизм и сюрреализм в кино. Л. Бунюэль /Лек/	3	1
2.7	Кинематограф Дании и Швеции 1910-20 гг. В. Шестрем, М.Стиллер. /Лек/	3	1
2.8	Развитие звукового кино Кинематограф 30-40-х гг. /Лек/	3	2
2.9	Итальянский неореализм. Р.Росселини, В.де Сика, Л.Висконти /Лек/	3	1
2.10	Творчество Ф.Феллини /Лек/	3	1
2.11	М. Антониони П. П. Пазолини Б. Бертолуччи /Лек/	3	1
2.12	Французская «Новая волна» К.Шаброль, Ф.Трюффо, А.Рене, /Лек/	3	2
2.13	Творчество Ж.-Л.Годара /Лек/	3	1
2.14	Творчество И.Бергмана /Лек/	3	1
2.15	Кино Японии 50-70-х гг. Творчество А. Куросава, К. Мидзогути, Я. Одзу /Лек/	3	1
2.16	«Новый немецкий кинематограф» В. Вендерс, Ф. Шлёндорф, В.Херцог, Р. В.Фассбиндер. /Лек/	3	1
2.17	Постмодернизм в современном кино. П. Гринуэй, Д. Линч, Л. Фон Триер /Лек/	3	1

2.18	Подготовка к устному опросу, чтение основной и дополнительной литературы Вопросы: 1. Р.Росселини, В.де Сика, Л.Висконти 2. Творчество Ф.Феллини 3. Творчество М. Антониони 4. Творчество П. П. Пазолини 5. Творчество Б. Бертолуччи 6. Французская «Новая волна» 7. К.Шаброль, Ф.Трюффо, А.Рене 8. Творчество Ж.-Л.Годара 9. Творчество И.Бергмана 10. Кино Японии 50-70-х гг. 11. Творчество А. Куросава, 12. К. Мидзогути, Я. Одзу 13. «Новый немецкий кинематограф» В. Вендерс, Ф. Шлёндорф, В.Херцог, Р. В.Фассбиндер. 14. Постмодернизм в современном кино. П. Гринуэй, Д. Линч, Л. Фон Триер /Ср/	3	10
2.19	Подготовка к устному опросу, чтение основной и дополнительной литературы Вопросы: 1. Возникновение кинематографа. 2. Два направления развития кинематографа. Люмьеры, Ж.Мельес. 3. Кино аттракционов и развитие повествовательного кино. Брайтонская школа. «Фильм д'Ар» 4. Рождение Голливуда. 5. Творчество Д.У. Гриффита 6. «Комическая» и комедия. М.Линдер, Ч.Чаплин, Б.Китон, Г.Ллойд 7. Немецкий экспрессионизм. 8. Р. Вине, Ф. Мурнау, Ф. Ланг. 9. Французский Авангард. 10. Л. Деллюк, учение о фотогении. Импрессионизм и сюрреализм в кино. Л. Бунюэль 11. Кинематограф Дании и Швеции 1910-20 гг. В. Шестрем, М.Стиллер. 12. Развитие звукового кино 13. Кинематограф 30-40-х гг.	3	10

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	Смагина, С. А.	Театрализация кинематографа. Пути обновления киноязыка (на материале отечественных фильмов второй половины 1960-х–1980-х гг.)	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2014	http://www.iprbookshop.ru/38455.html
Л.1.2	Клопотовская, Е. А., Онипенко, М. С., Клейменова, О. К., Елисеева, Е. А., Илышев, П. В., Кислых, В. И., Толкачёв, А. Н., Гаджиев, А., Стыцюк, Н. В., Лемешев, И. П., Бланк, Б. Л., Елисеева, Е. А.	Художник и кинообраз. Из опыта работы художника кино: материалы международной научно-практической конференции (февраль, 2010 год)	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011	http://www.iprbookshop.ru/30646.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.3	Теодор, Дрейер, Краснова, Е., Каштанов, П.	О кино: статьи и интервью	Москва: Новое издательство, 2016	http://www.iprbookshop.ru/60755.html
Л.1.4	Ветрова, Т. Н., Дорошевич, А. Н., Звегинцева, И. А., Караваев, Д. Л., Карцева, Е. Н., Краснова, Г. В., Теракопян, М. Л., Царапкина, Т. С., Эшпай, В. А.	Кино США: режиссерская энциклопедия	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2015	http://www.iprbookshop.ru/49997.html
Л.1.5	Куркова, Н. С.	Анимационное кино и видео. Азбука анимации: учебное пособие по направлению подготовки 51.03.02 «народная художественная культура», профиль «руководство студией кино-, фото-, видеотворчества»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016	http://www.iprbookshop.ru/66341.html
Л.1.6	Клопотовская, Е. А., Онипенко, М. С., Клейменова, О. К., Елисеева, Е. А., Илышев, П. В., Кислых, В. И., Толкачёв, А. Н., Гаджиев, А., Стыцюк, Н. В., Лемешев, И. П., Бланк, Б. Л., Елисеева, Е. А.	Художник и кинообраз. Из опыта работы художника кино: материалы международной научно-практической конференции (февраль, 2010 год)	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011	http://www.iprbookshop.ru/30646.html
Л.1.7	Забродин, В. В.	Опыты конкретного киноведения: монография	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2013	http://www.iprbookshop.ru/30633.html
Л.1.8	Цыркун, Н. А.	Американский кинокомикс. Эволюция жанра	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2014	http://www.iprbookshop.ru/30611.html

1. Бураченко, А. И. История искусств (история театра и кино) : практикум для обучающихся по направлению подготовки 51.03.05 «Режиссура театрализованных представлений и праздников», профиль «Театрализованные представления и праздники», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / А. И. Бураченко ; составители А. И. Бураченко. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2018. — 48 с. — ISBN 978-5-8154-0477-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/95556.html

2. Вано, И. Рисованный фильм. [Текст] : научное издание / И. Вано. - М. : Госкиноиздат, 1950. - 86 с. : ил.

3. Гамбург, Е. А. Тайны рисованного мира [Текст] : научное издание / Е. А. Гамбург. - М. : Советский художник, 1966. - 119 с. : ил.

4. Гук, А. А. История любительского кино-, фото- и видеотворчества : учебное пособие для обучающихся по направлению подготовки 51.03.02 «Народная художественная культура», профиль «Руководство студией кино-, фото-, видеотворчества», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / А. А. Гук. — 2-е изд. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2020. — 133 с. — ISBN 978-5-8154-0545-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/108558.html

5. Зоркая, Н. М. История отечественного кино. XX век / Н. М. Зоркая. — Москва : Белый город, 2014. — 512 с. — ISBN 978-5-7793-2429-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/50280.html

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

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

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

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

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

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

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

13. Солин, А. И. Задумать и нарисовать мультфильм / А. И. Солин, И. А. Пшеничная. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2014. — 300 с. — ISBN 978-5-87149-165-2. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/30629.html

14. 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

15. Художники советского мультфильма. [Текст] : научное издание / отв. ред. И. П. Иванов-Вано, сост., авт. вступ. статьи А. А. Волков. - М. : Советский художник, 1978. - 128 с. : ил.

16. Цыркун, Н. А. Американский кинокомикс. Эволюция жанра / Н. А. Цыркун. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2014. — 250 с. — ISBN 978-5-87149-163-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/30611.html

6.2. Электронные учебные издания и электронные образовательные ресурсы

Э1	1. Единое окно доступа к информационным ресурсам [Электронный ресурс]. –-	Режим доступа: http://window.edu.ru/
Э2	2. Электронно-библиотечная система «IPRbooks» [Электронный ресурс]. –	Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru

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

6.3.1.1	Microsoft Office

6.3.1.2	3ds Max
6.3.1.3	Photoshop
6.3.1.4	Лаборатория Касперского
6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем	
6.3.2.1	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru
6.3.2.2	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL:http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108
6.3.2.3	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL:http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
6.3.2.4	Российская государственная библиотека искусств . [Электронный ресурс]. URL:http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
6.3.2.5	Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU [Электронный ресурс]: URL:https://elibrary.ru/
6.3.2.6	Национальная электронная библиотека (НЭБ) [Электронный ресурс]: URL:https://rusneb.ru/

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-307	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
Ч-304	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (проектор, экран), персональные графические станции с выходом в сеть "Интернет", графические планшеты

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

1.1 В ходе лекционных занятий студенту необходимо вести конспектирование учебного материала. Обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание изучаемой дисциплины, научные выводы, практические рекомендации и положительный опыт. Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых делать пометки, подчеркивающие особую важность тех или иных теоретических положений. Рекомендуется активно задавать преподавателю уточняющие вопросы с целью уяснения теоретических положений, разрешения спорных ситуаций.
1.2 Методические рекомендации по подготовке к практическим занятиям
Источники подготовки к практической работе – лекционный материал, учебные пособия, электронные инструкции по работе с программным обеспечением. Практическое занятие подразумеванием индивидуальную выполнению большинства работ, поэтому требуется четко осмыслить цель, требования к содержанию и результату работы. Результаты работы по выполнению практических заданий является ведущим компонентом в итоговой оценке компетенций по данному курсу. Особое значение в освоении дисциплины имеет формирование владений программным обеспечением компьютерной графики. Важным в процессе изучения дисциплины является самостоятельная работа студента. Особое внимание следует уделить выполнению творческих заданий.

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

05.03.2026 г.

Сценарное моделирование

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 108

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 18

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**3 (2.1)**		**4 (2.2)**		Итого	
Недель	17 1/6		16 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Лекции	20	20	16	16	36	36
Практические	6	6	48	48	54	54
Итого ауд.	26	26	64	64	90	90
Контактная работа	26	26	64	64	90	90
Сам. работа	10	10	8	8	18	18
Итого	36	36	72	72	108	108

Программу составил(и):
Преподаватель, Петрухина О.В. _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	- Профессиональная подготовка высококвалифицированных специалистов в области художественной анимации и компьютерной графики, способных решать комплекс поставленных перед ними задач;
1.2	- Выработка навыков построения сценария с точки зрения его коммерческого и художественного потенциалов;
1.3	- Ознакомление с принципами и правилами классической режиссуры
1.4	- Отработке навыков конструирования основных элементов сценария и закреплению этих навыков путем коллективного анализа драматургической основы экранных анимационных произведений;
1.5	- Ознакомление и отработка приемов скейтчинга (быстрого рисунка) и технологиями мультдвижения.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	2-D Анимация
2.1.2	Короткометражная анимация
2.1.3	Наброски
2.1.4	Растровые и векторные редакторы
2.1.5	Пластическая анатомия
2.1.6	Цветоведение и колористика
2.1.7	Пропедевтика
2.1.8	История кино и анимации
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Модуль "Компьютерные технологии"
2.2.2	История кино и анимации
2.2.3	Режиссура мультимедиа
2.2.4	Видео-технологии для игр
2.2.5	Аудио-технологии для игр
2.2.6	Психология игрока и вовлечение
2.2.7	Модуль "Проектирование"

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-3: Способен проектировать цифровые медиа-ресурсы и интерактивные миры в области сохранения и репрезентации историко-культурного наследия, образования и досуга

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-3: Знает: этапы создания графического плана и логической структуры интерактивного проекта (раскадровки, схемы игровых механик, концепт-документация);	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать современные методы, средства и этапы планирования и организации съемки, структуру произведения.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь использовать профессиональные навыки для достижения качественного творческого результата.
ИД-3.ПК-3: Владеет: основами нарративного дизайна, режиссуры и монтажа в контексте нелинейных медиа в соответствии с проектным заданием;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть современными компьютерными технологиями

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. 1		
1.1	Основы драматургии — структура (завязка, развитие, кульминация, развязка), арка персонажа, конфликт. /Лек/	3	4

1.2	Сценарная запись и раскадровка — форматы сценариев, терминология, использование раскадровки как инструмента визуализации. /Лек/	3	4
1.3	Создание образа персонажа — характер, речь, мотивация, визуальное выражение через анимацию. /Лек/	3	4
1.4	Диалоги и подтекст — принципы построения естественной речи, работа с голосом и интонацией. /Лек/	3	4
1.5	Жанровое разнообразие — комедия, драма, фэнтези, хоррор: специфика сценарных решений. /Лек/	3	4
1.6	Анимационный сценарий — особенности ритма, тайминга, взаимодействие с визуальным рядом. /Пр/	3	6
1.7	Выполнение практических заданий /Ср/	3	10
	Раздел 2. 2		
2.1	Интерактивный нарратив — ветвление, выборы, множественные концовки, сценарное дерево. /Лек/	4	6
2.2	Сценарий для игр — интеграция с механиками, лудонарративный диссонанс/гармония. /Лек/	4	6
2.3	Миростроение (worldbuilding) — лор, история мира, фракции, правила вселенной. /Лек/	4	4
2.4	Квестовая структура — сценарии заданий, миссий, событийные цепочки. /Пр/	4	10
2.5	Нарративная документация — составление GDD (нарративная часть), сценарные документы для команды. /Пр/	4	8
2.6	Питчинг сценария — презентация идеи, работа с обратной связью, адаптация под бюджет и сроки. /Пр/	4	8
2.7	Выполнение заданий, консультации: Анимационный тизер-сценарий в ролике (до 2 мин) — короткий анимационный ролик (ручная/цифровая перекладка, 2D/3D), реализующий ключевую сцену из сценария (диалог, конфликт, эмоциональный момент) с титрами, содержащими фрагмент сценарной записи. /Пр/	4	10
2.8	Выполнение заданий, консультации: Интерактивный нарративный трейлер (до 2 мин) — ролик, демонстрирующий ветвление сюжета (например, через монтаж с вариантами выбора), с указанием ключевых точек принятия решений и их последствий. Информационный плакат — «Сценарное дерево»: графическая схема ветвлений, ключевых событий и концовок для игрового/интерактивного проекта с краткими аннотациями. /Пр/	4	12
2.9	Выполнение практических заданий /Ср/	4	8

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

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

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Пожидаев, Л. Г.	Анимация. Графика	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2018	http://www.iprbookshop.ru/105101.html
Л.1.2	Гамбург Е. А.	Тайны рисованного мира: научное издание	М.: Советский художник, 1966	

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.3	Петров, А. А.	Классическая анимация. Нарисованное движение: учебное пособие	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010	http://www.iprbookshop.ru/30621.html
Л.1.4	Петров, А. А.	Классическая анимация. Нарисованное движение: учебное пособие	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010	http://www.iprbookshop.ru/30621.html
Л.1.5	Торопова, О. А., Кумова, С. В.	Анимация и веб-дизайн: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015	http://www.iprbookshop.ru/76476.html

1. Воглер, К. Memo: секреты создания структуры и персонажей в сценарии / К. Воглер, Д. Маккенна ; перевод Н. Мезин ; под редакцией Р. Пискотиной. — Москва : Альпина нон-фикшн, 2025. — 296 с. — ISBN 978-5-91671-851-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/148374.html

2. Жанрово-стилевые метаморфозы в искусстве начала XXI столетия: идеалы и ценности : коллективная монография / Н. Л. Прокопова, О. В. Синельникова, Н. С. Попова [и др.] ; под редакцией Н. Л. Прокоповой ; перевод О. В. Ртищева. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2020. — 208 с. — ISBN 978-5-8154-0553-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/108552.html

3. Изобразительное искусство и театр: тема, образ, метод: Сб. статей : научное издание / Гос. Эрмитаж ; ред. А. В. Камчатова. - СПб. : Гос. Эрмитаж, 2006.

4. Кузьмина, О. В. Сценарное мастерство. Специфика художественно-творческой деятельности сценариста праздничных форм культуры : учебно-методическое пособие для обучающихся по направлению подготовки 51.03.05 «Режиссура театрализованных представлений и праздников», профиль «Театрализованные представления и праздники», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / О. В. Кузьмина. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2018. — 96 с. — ISBN 978-5-8154-0463-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/93521.html

5. Мальцева, О. Н. Поэтический театр Юрия Любимова. Спектакли Московского театра драмы и комедии на Таганке. 1964-1998 : монография / О. Н. Мальцева. - СПб. : РИИИ, 1999. - 271 с. : фото.

6. Масленников, И. Короткий метр : сборник сценариев для учебных и курсовых игровых фильмов / И. Масленников. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2012. — 101 с. — ISBN 978-5-87149-136-2. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/30622.html

7. Маслова, Т. Я. Сценарное мастерство. Часть 2. Жанры хроникально-информационного экрана : учебное пособие по специальности 071301 «Народное художественное творчество», специализации «Киновидеотворчество» / Т. Я. Маслова. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2011. — 200 с. — ISBN 978-5-8154-0218-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/22103.html

8. Пронин, А. А. Введение в драматургию и сценарное мастерство : учебник / А. А. Пронин. — Саратов : Ай Пи Эр Медиа, 2019. — 210 с. — ISBN 978-5-4486-0540-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/79898.html

9. Филонов В.Ф. Событие как первооснова сценического действия [Электронный ресурс]: учебное пособие./ Филонов В.Ф.— Электрон. текстовые данные.— Челябинск: Челябинский государственный институт культуры, 2016.— 132 с.— Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/56500

10. Хартнолл, Ф. Краткая история театра / Ф. Хартнолл ; перевод М. Зерчанинова. — Москва : Ад Маргинем Пресс, 2021. — 336 с. — ISBN 978-5-91103-577-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/119033.html

6.2. Электронные учебные издания и электронные образовательные ресурсы

Э1	Секреты создания структуры и персонажей в сценарии	http://www.iprbookshop.ru/82579.html

Э2	Школа литературного и сценарного мастерства	http://www.iprbookshop.ru/82403.html

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

6.3.1.1	Photoshop
6.3.1.2	Illustrator
6.3.1.3	Adobe Creative Cloud
6.3.1.4	Adobe After Effects
6.3.1.5	Adobe Premiere Pro
6.3.1.6	Лаборатория Касперского
6.3.1.7	Microsoft Office

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Индекс креативного капитала PwC [Электронный ресурс]. URL: https://www.pwc.ru/ru/publications/creative-capital-index.html
6.3.2.2	Комплексные исследования информационного агентства InterMedia [Электронный ресурс]. URL: https://www.intermedia.ru/
6.3.2.3	Библиотека графических изображений Pixabay [Электронный ресурс]. URL: https://www.pixabay.com
6.3.2.4	Российская государственная библиотека искусств . [Электронный ресурс]. URL:http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
6.3.2.5	Эрарта. Музей современного искусства. [Электронный ресурс]. URL: https://www.erarta.com/
6.3.2.6	Научно-исследовательский музей Академии художеств [Электронный ресурс] URL: http://www.nimrah.ru/
6.3.2.7	Vsekonkursy.ru: конкурсы, гранты, стипендии и конференции . [Электронный ресурс]. URL: http://www.vsekonkursy.ru
6.3.2.8	«Знание»: Международный гуманитарный общественный фонд [Электронный ресурс]. URL: http://www.znaniesvet.com/
6.3.2.9	Российский фонд культуры. [Электронный ресурс]. URL:http://www.culture.ru
6.3.2.10	Российская сеть культурного наследия. [Электронный ресурс]. URL: http://www.rchn.org.ru/
6.3.2.11	Информкультура Ru [Электронный ресурс]. URL: http://infoculture.rsl.ru/
6.3.2.12	«Культура» – информационный портал. [Электронный ресурс]. URL:http://www.kultura-portal.ru
6.3.2.13	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL:http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
6.3.2.14	Российская культура в событиях и лицах. Роскультура. Ru [Электронный ресурс]. URL: http://www.rosculture.ru
6.3.2.15	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
6.3.2.16	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	Лек	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (проектор, экран), персональные графические станции с выходом в сеть "Интернет", графические планшеты
Ч-304	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (проектор, экран), персональные графические станции с выходом в сеть "Интернет", графические планшеты

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

Учебным планом и соответственно рабочей программой дисциплины «Сценарное моделирование» предусмотрены лекции и практики . Обучающиеся на практических занятиях с теми областями своей профессиональной деятельности, с которыми им придется соприкоснуться в реальной деятельности, в процессе решения комплекса последовательных задач: от получения теоретических и практических знаний - до создания собственного произведения (сценарий и раскадровка ролика) и завершенной работы. Студенты получают понимание в вопросах, связанных с ключевыми понятиями в технологии написания сценария как словесного образа будущего рекламного произведения: история, фабула, сюжет, конфликт и характер, типология героев, трех и пяти частные композиции, управление зрительским вниманием и пр. Кроме этого, обучающиеся выполняют ряд практических работ: скетчи, наброски и т.п. Изучают технологии создания и воспроизведения движения.

«Методические рекомендации к практическим занятиям»
Очень важным моментом практических занятий является умение студентов сосредотачиваться и эффективно работать в аудитории. Для этого педагогу необходимо точно определять объём работы, планируемый на каждое занятие, несмотря на то, что скорость работы у студентов может быть различной. Для успешной работы аудитория должна быть оснащена необходимым оборудованием, техническими средствами, хорошим освещением и интернетом. Поскольку дисциплина «Сценарное моделирование» преподаётся на 1 курсе (1-2 семестры), имеет смысл предоставить обучающимся небольшое

количество творческой свободы и самостоятельности для воплощения их замыслов, но постоянно контролировать их работу на предмет стилистического единства, графической культуры и технической грамотности.

«Методические рекомендации для студента»
Студент должен вовремя приходить на занятия, иметь при себе все необходимые материалы и инструменты. Графическая работа должна выполняться качественно и обладать индивидуальными авторскими чертами, быть уникальной, современной и технологичной. Студент для выполнения 2-3 модулей должен владеть необходимыми пакетами графических и анимационных программ, средствами быстрого рисунка (скетча) и технологиями для передачи мультдвижения. Студенты должны иметь высокую мотивацию и понимать, что данная дисциплина является важной составляющей их профессиональной подготовки.

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

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

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

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по УР

_____И.С. Голикова

05.03.2026 г.

Режиссура мультимедиа

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 7

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**5 (3.1)**		Итого	
Недель	17 1/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	8	8	8	8
Практические	48	48	48	48
Итого ауд.	56	56	56	56
Контактная работа	56	56	56	56
Сам. работа	7	7	7	7
Часы на контроль	9	9	9	9
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):
Препод., Петрухина О.В. _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Цель освоения дисциплины: сформировать у студентов комплексное понимание принципов режиссуры и драматургии для создания визуально убедительных, эмоционально насыщенных и нарративно целостных игровых проектов, а также освоить навыки управления вниманием игрока средствами мультимедиа (видео, звук, свет, монтаж).
1.2	Задачи дисциплины:
1.3	- освоить базовые законы драматургии, сценарного мастерства, композиции кадра, ритма монтажа и принципы работы с игровой камерой применительно к интерактивной среде.
1.4	- научиться применять режиссерские приемы для нелинейного повествования, управления темпоритмом игры, создания внутриигровых роликов (cut-scenes) и скриптовых сцен.
1.5	- научиться передавать эмоции персонажей, ключевые сюжетные повороты и атмосферу мира через визуальные и звуковые средства без использования текста (или с его минимальным применением).
1.6	- освоить интеграцию видеоинсертов, аудиосопровождения, интерфейсной анимации и спецэффектов в единое режиссерское решение игрового уровня или сцены.
1.7	- получить опыт разработки раскадровок (storyboard), аниматиков и режиссерских сценариев для конкретных игровых жанров, а также опыт работы в команде с геймдизайнерами, художниками и звукорежиссерами.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	История искусств
2.1.2	Сценарное моделирование
2.1.3	Модуль "Компьютерные технологии"
2.1.4	2-D Анимация
2.1.5	Аудио-технологии для игр
2.1.6	Видео-технологии для игр
2.1.7	Введение в игровые движки
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Модуль "Проектирование"
2.2.2	Концепт-арт
2.2.3	Техническое и художественное редактирование
2.2.4	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.5	Производственная практика, преддипломная
2.2.6	Аудиовизуальное проектирование. Шоу-программы

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-3: Способен проектировать цифровые медиа-ресурсы и интерактивные миры в области сохранения и репрезентации историко-культурного наследия, образования и досуга

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-3: Знает: этапы создания графического плана и логической структуры интерактивного проекта (раскадровки, схемы игровых механик, концепт-документация);	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать принципы перспективного построения, основы анатомии, архитектуры и макетирования, методику и технологию создания декораций в кино и на телевидении
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь использовать полученные знания, умения и навыки при работе над проектом
ИД-3.ПК-3: Владеет: основами нарративного дизайна, режиссуры и монтажа в контексте нелинейных медиа в соответствии с проектным заданием;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть способностью правильно и эффективно организовать съёмочный процесс

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Режиссура		

1.1	Режиссура как управление вниманием — композиция кадра, свет, цвет, движение в статике и динамике, точка фокуса в мультимедиа. /Лек/	5	4
1.2	Монтаж как средство ритмической организации — линейный монтаж, интерактивный монтаж (сборка по выбору пользователя), монтажные фразы и эмоциональные акценты. /Пр/	5	8
1.3	Работа с пространством и временем в интерактивной среде — сцена как система, кинематографичность против игровой свободы, управление темпом. /Пр/	5	8
1.4	Режиссура кат-сцен и анимационных вставок — постановка камеры, мизансцена, связь с геймплеем, драматургия внутриигровых роликов. /Пр/	5	8
1.5	Звуковая драматургия — музыка, шумы, голос, тишина; синхронизация с действием и интерфейсом. /Лек/	5	4
1.6	Режиссура пользовательского интерфейса (UI) — интерфейс как часть нарратива, анимация переходов, эмоциональный отклик. /Пр/	5	8
1.7	Кросс-медийный подход — адаптация режиссёрского решения под разные платформы (экран, мобильное устройство, инсталляция). /Пр/	5	8
1.8	Презентация режиссёрской концепции — экспликация, сторителлинг, питчинг, визуализация монтажной структуры. /Пр/	5	8
1.9	Выполнение практических заданий /Ср/	5	7

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	Воденко, М. О.	Герой и художественное пространство фильма. Анализ взаимодействия: учебное пособие	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011	http://www.iprbookshop.ru/30614.html
Л.1.2	Солин, А. И., Пшеничная, И. А.	Задумать и нарисовать мультфильм	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2014	http://www.iprbookshop.ru/30629.html
Л.1.3	Маневич, И.	За экраном	Москва: Новое издательство, 2006	http://www.iprbookshop.ru/49426.html
Л.1.4	Михайлова, Т. В.	Чудо экранизации: сборник статей	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2015	http://www.iprbookshop.ru/50008.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.5	Сущенко, Л. А.	Режиссура детских культурно-досуговых программ: рабочая тетрадь по специальности 071401 «социально-культурная деятельность», специализации «педагогика детского-юношеского досуга». учебно-методическое пособие	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2006	http://www.iprbookshop.ru/22078.html
Л.1.6	Светлакова, Е. Ю.	Режиссура аудиовизуальных произведений: учебное пособие для студентов вузов культуры и искусств	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2011	http://www.iprbookshop.ru/22077.html
Л.1.7	Солин, А. И., Пшеничная, И. А.	Задумать и нарисовать мультфильм	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2014	http://www.iprbookshop.ru/30629.html
Л.1.8	Рахманова, Н. Н.	Требования по профессиональным дисциплинам по специальности «Музыкальная звукорежиссура»: учебное пособие для студентов, обучающихся по специальности «музыкальная звукорежиссура»	Нижний Новгород: Нижегородская государственная консерватория (академия) им. М.И. Глинки, 2015	http://www.iprbookshop.ru/49911.html

1. Анульев, С. И. Сценическое пространство и выразительные средства режиссуры : учебное пособие / С. И. Анульев. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2010. — 106 с. — ISBN 978-5-8154-0181-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/22106.html

2. Вдовин, А. С. Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация : учебное пособие / А. С. Вдовин. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 267 с. — ISBN 978-5-7433-2928-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/76480.html

3. Кривуля, Н. Г. История анимации : учебно-методическое пособие / Н. Г. Кривуля. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011. — 34 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/30616.html

4. 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

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

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

7. Светлакова, Е. Ю. Режиссура аудиовизуального произведения : учебно-методический комплекс по направлению подготовки 51.03.02 (071500.62) «Народная художественная культура», профиль «Руководство студией кино-, фото- и видеотворчества», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / Е. Ю. Светлакова. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2014. — 84 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/55809.html

8. Светлакова, Е. Ю. Режиссура аудиовизуальных произведений. Часть 1 : хрестоматия / Е. Ю. Светлакова. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2010. — 206 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/22076.html

9. Солин, А. И. Задумать и нарисовать мультфильм / А. И. Солин, И. А. Пшеничная. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2014. — 300 с. — ISBN 978-5-87149-165-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/30629.html

10. 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

6.2. Электронные учебные издания и электронные образовательные ресурсы		
Э1	Единое окно доступа к информационным ресурсам	http://window.edu.ru/
Э2	Электронно-библиотечная система «IPRbooks»	http://www.iprbookshop.ru

6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства	
6.3.1.1	Adobe Creative Cloud
6.3.1.2	Adobe After Effects
6.3.1.3	Adobe Premiere Pro
6.3.1.4	Adobe Bridge
6.3.1.5	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем	
6.3.2.1	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru
6.3.2.2	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL:http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108
6.3.2.3	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL:http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
6.3.2.4	Российская культура в событиях и лицах. Роскультура. Ru [Электронный ресурс]. URL: http://www.rosculture.ru
6.3.2.5	«Культура» – информационный портал. [Электронный ресурс]. URL:http://www.kultura-portal.ru
6.3.2.6	Информкультура Ru [Электронный ресурс]. URL: http://infoculture.rsl.ru/
6.3.2.7	Российский фонд культуры. [Электронный ресурс]. URL:http://www.culture.ru
6.3.2.8	Фонд поддержки творческих инициатив «Русская классика» [Электронный ресурс]. URL: http://www.fond-rk.ru
6.3.2.9	«Знание»: Международный гуманитарный общественный фонд [Электронный ресурс]. URL: http://www.znaniesvet.com/
6.3.2.10	Vsekonkursy.ru: конкурсы, гранты, стипендии и конференции . [Электронный ресурс]. URL: http://www.vsekonkursy.ru
6.3.2.11	Научно-исследовательский музей Академии художеств [Электронный ресурс] URL: http://www.nimrah.ru/
6.3.2.12	Санкт-Петербург. [Электронный ресурс]. URL: http://opeterburge.ru/history
6.3.2.13	Библиотека графических изображений Pixabay [Электронный ресурс]. URL: https://www.pixabay.com
6.3.2.14	Национальная электронная библиотека (НЭБ) [Электронный ресурс]: URL:https://rusneb.ru/

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

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

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

Написание конспекта лекций: кратко, схематично, последовательно фиксировать основные положения, выводы, формулировки, обобщения; помечать важные мысли, выделять ключевые слова, термины. Обозначить вопросы, термины, материал, который вызывает трудности, пометить и попытаться найти ответ в рекомендуемой литературе. Если самостоятельно не удается разобраться в материале, необходимо сформулировать вопрос и задать преподавателю на консультации, на практическом занятии. Уделить внимание базовым понятиям.

Работа с конспектом лекций, подготовка ответов к контрольным вопросам, просмотр рекомендуемой литературы. Прослушивание аудио- и видеозаписей по заданной теме, Знакомство с основной и дополнительной литературой, включая справочные издания, зарубежные источники, конспект основных положений, терминов, сведений, требующих для запоминания и являющихся основополагающими в этой теме. Составление аннотаций к прочитанным литературным источникам и др.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ СТУДЕНТУ ПО ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ
Основным в самостоятельной работе является повторение изученного материала дисциплины. Конспекты по темам изученным в ходе занятий используются в качестве основы для написания доклада по выбранной теме. Поиск литературы и составление библиографии, использование от 3 до 5 научных работ, изложение мнения авторов и своего суждения по выбранному вопросу; изложение основных аспектов проблемы. Ознакомиться со структурой и оформлением доклада. При подготовке к зачету необходимо ориентироваться на конспекты лекций, рекомендуемую литературу и др.

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

05.03.2026 г.

МОДУЛЬ "УПРАВЛЕНИЕ ПРОДУКТАМИ И МАРКЕТИНГ"

Основы продуктового управления

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 108 Виды контроля в семестрах:

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 60

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**1 (1.1)**		**2 (1.2)**		Итого	
Недель	15 1/6		16 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Лекции	8	8	16	16	24	24
Практические	8	8	16	16	24	24
Итого ауд.	16	16	32	32	48	48
Контактная работа	16	16	32	32	48	48
Сам. работа	20	20	40	40	60	60
Итого	36	36	72	72	108	108

Программу составил(и):
канд.иск., доцент, Петрухина Оксана Валерьевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Формирование компетенций по управлению жизненным циклом интерактивного продукта (игра, анимационный веб-сериал, интерактивное приложение) от идеи до релиза и пост релизного сопровождения с учётом анимационной составляющей.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.04
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Введение в информационные технологии
2.1.2	Растровые и векторные редакторы
2.1.3	2-D Анимация
2.1.4	Визуализация и бумажное прототипирование
2.1.5	Проектная графика
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Экономика и менеджмент творческой деятельности
2.2.2	Производственная практика, преддипломная
2.2.3	Производственная практика, проектно-технологическая

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

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

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-2: Знать: виды ресурсов и ограничений для решения профессиональных задач; основные методы оценки разных способов решения задач; действующее законодательство и правовые нормы, регулирующие профессиональную деятельность;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать • Виды ресурсов: временные (сроки разработки), человеческие (роли в команде: продюсер, художники, аниматоры, программисты, тестировщики), финансовые (бюджет проекта, зарплаты, софт, подрядчики), технические (лицензии движков, оборудование для рендера). • Виды ограничений: бюджетные, временные (дедлайны), технологические (поддержка платформ), правовые (авторские права, возрастные рейтинги, лицензионные соглашения), рыночные (конкуренция, сезонность). • Методы оценки решений: анализ затрат-выгод (cost-benefit analysis), сравнительный анализ альтернатив (например, покупка готового ассета vs создание своими силами), оценка по критериям (время, качество, стоимость). • Правовые нормы: авторское право на графику, анимацию, звук, код; лицензирование игровых движков (Unity, Unreal); требования платформ (Steam, App Store, Google Play); возрастные рейтинги (ESRB, PEGI); GDPR (защита персональных данных).
ИД-2.УК-2: Уметь: проводить анализ поставленной цели и формулировать содержание проектных задач, анализировать альтернативные варианты для достижения намеченных результатов; использовать нормативно-правовую документацию в сфере профессиональной деятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь • Анализировать цель проекта: декомпозировать общую задачу (создание игрового продукта) на конкретные этапы (концепция → прототип → производство → полишинг → релиз → пострелиз). • Формулировать проектные задачи: определять требования к контенту (количество анимаций, длительность кат-сцен, количество персонажей), производительности (FPS, время загрузки), платформам (ПК, мобильные устройства, консоли). • Анализировать альтернативы: сравнивать варианты производства (in-house vs аутсорс анимации), монетизации (платная загрузка vs freemium), технологий (Unity vs Unreal). • Использовать нормативно-правовую документацию: применять лицензионные соглашения при выборе инструментов; соблюдать требования платформ к контенту (например, запрет на сцены насилия в определённых возрастных категориях); оформлять пользовательское соглашение и политику конфиденциальности.

ИД-3.УК-2: Владеть: навыками разработки целей и задач проекта; методами оценки потребности в ресурсах, продолжительности и стоимости проекта с учетом требований нормативно-правовой документации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть • Навыками постановки целей и задач: формулирование SMART -целей для игрового продукта (конкретные, измеримые, достижимые, релевантные, ограниченные во времени). • Методами оценки ресурсов: расчёт необходимого времени на производство анимации (минуты анимации в неделю), определение состава команды (продюсер, геймдизайнер, художники, аниматоры, программисты, QA), оценка бюджета (зарплаты, лицензии, хостинг, маркетинг). • Техниками планирования продолжительности: создание дорожной карты (roadmap), диаграмм Ганта, декомпозиция работ (WBS), расчёт критического пути. • Способами оценки стоимости: расчёт затрат на производство с учётом правовых аспектов (лицензирование, отчисления платформам 15–30%, налоги). • Навыками учёта нормативных требований: включение в план проекта этапов проверки на соответствие авторскому праву (очистка сгенерированных нейросетями ассетов), возрастным рейтингам, требованиям платформ публикации.

УК-10: Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать • Основы экономической теории: спрос и предложение на игровом рынке, рыночное равновесие, эластичность спроса по цене (как изменение цены игры влияет на продажи). • Закономерности экономики игровой индустрии: сезонность продаж (летние каникулы, новогодние праздники), влияние скидок и акций (Steam-распродажи), экономика внимания (борьба за экранное время игрока). • Основы финансовой грамотности: доходы, расходы, прибыль, рентабельность, точка безубыточности (break-even point), окупаемость инвестиций (ROI). • Модели монетизации: платная загрузка (Premium), условно-бесплатные (Freemium), подписки (Subscription), внутриигровые покупки (IAP), реклама (In-app ads).
ИД-2.УК-10: Умеет: применять экономические знания при выполнении практических задач; принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь • Применять экономические знания при планировании бюджета игрового продукта: рассчитывать фонд оплаты труда, стоимость лицензий ПО (Maya, Substance, Photoshop), затраты на аутсорс (озвучка, музыка, анимация). • Принимать обоснованные решения о выборе модели монетизации: для какого продукта подходит платная загрузка (премиум-игры), а для какого — freemium (казуальные игры с кэш-шопом). • Анализировать экономическую эффективность контента: окупаемость анимационного DLC (сколько продаж нужно для покрытия затрат на производство кат-сцен). • Прогнозировать доходы на основе метрик: конверсия (бесплатный → платный игрок), средний чек (ARPU), удержание (retention).

ИД-3.УК-10: Владеет: навыками использования экономической теории при решении различных финансовых задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть • Навыками финансового планирования: составление бюджета игрового продукта (таблица доходов и расходов), расчёт точки безубыточности (при каком объёме продаж проект окупится). • Методами оценки инвестиционной привлекательности: расчёт ROI (возврат инвестиций), NPV (чистая приведённая стоимость), срок окупаемости (payback period). • Техниками юнит-экономики: расчёт LTV (пожизненная ценность игрока), CAC (стоимость привлечения), ARPU (средний доход с пользователя), ARPPU (средний доход с платящего пользователя). • Способами оптимизации затрат: решение «купить vs сделать своими силами» (например, покупка готового анимированного персонажа на Asset Store против создания с нуля). • Навыками работы с отчислениями: расчёт чистой выручки после вычета комиссии платформ (Steam 30%, App Store 15–30%), налогов (НДС, налог на прибыль), лицензионных отчислений (royalty).

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Базовые основы		
1.1	Жизненный цикл продукта: концепция, предпродакшн, продакшн, релиз, пост релиз. /Лек/	1	2
1.2	Роли в продуктовой команде: продюсер, геймдизайнер, художник, аниматор, разработчик, маркетолог. /Лек/	1	2
1.3	Документация проекта: GDD, арт библия, дорожная карта (roadmap). /Лек/	1	2
1.4	Выполнение практических заданий /Ср/	1	10
1.5	Управление объёмом (scope management): как не выйти за рамки при сохранении анимационного качества. /Пр/	1	4
1.6	Командообразование и распределение задач: роли аниматоров в интерактивном проекте. /Лек/	1	2
1.7	Временные рамки и этапы анимационного производства: от раскадровки до финального рендера. /Пр/	1	4
1.8	Выполнение практических заданий /Ср/	1	10
	Раздел 2. Углублённое управление		
2.1	Управление рисками в творческих проектах: типичные риски анимационного и игрового производства. /Лек/	2	4
2.2	Контроль качества (QA) применительно к анимации и интерактиву: тестирование анимаций, интерфейса, нарратива. /Лек/	2	4
2.3	Выполнение практических заданий, чтение специальной литературы /Ср/	2	12
2.4	Работа с издателями и платформами: Steam, App Store, консоли, видеохостинги. /Лек/	2	4
2.5	Пост релизное сопровождение: обновления, сезонный контент, сообщество, анимационные дополнения. /Пр/	2	8
2.6	Метрики продукта для продюсера: DAU, MAU, удержание, ARPU — как они связаны с анимационным контентом. /Лек/	2	4
2.7	Питчинг и презентация продукта для инвесторов / издателей: создание эффективного питч дека. /Пр/	2	8
2.8	Выполнение практических заданий, подготовка к итоговому зачету /Ср/	2	20
2.9	Выполнение практических заданий /Ср/	2	8

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

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

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Р., Леманн, С., Винер	Управление продуктом: учебник для студентов вузов, обучающихся по специальностям «маркетинг», «коммерция», «менеджмент»	Москва: ЮНИТИ-ДАНА, 2017	https://www.iprbookshop.ru/81704.html
Л.1.2	Киргизов, Ю. В.	Дизайн интерфейса в игровой графике: учебное наглядное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	https://www.iprbookshop.ru/102614.html
Л.1.3	Вдовин, А. С.	Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015	http://www.iprbookshop.ru/76480.html
Л.1.4	Майстренко, А. В., Майстренко, Н. В.	Мультимедийные средства обработки информации: учебное пособие для спо	Саратов: Профобразование, 2024	https://www.iprbookshop.ru/142225.html
Л.1.5	Иванова, И. В.	Управление проектами: учебно-методическое пособие	Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2024	https://www.iprbookshop.ru/145953.html
Л.1.6	Куликова, Н. Ю.	Методические особенности создания интерактивных мультимедийных образовательных ресурсов для уроков информатики: учебно-методическое пособие	Волгоград: Волгоградский государственный социально-педагогический университет, «Перемена», 2016	https://www.iprbookshop.ru/40728.html

1. Баланов, А. Н. Игровой дизайн и графика : учебное пособие / А. Н. Баланов. — Москва, Вологда : Инфра-Инженерия, 2025. — 264 с. — ISBN 978-5-9729-2661-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/154617.html

2. Бессонова, Н. В. Композиция и дизайн в создании мультимедийного продукта : учебное пособие / Н. В. Бессонова. — Новосибирск : Новосибирский государственный архитектурно-строительный университет (Сибстрин), ЭБС АСВ, 2016. — 101 с. — ISBN 978-5-7795-0770-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/68773.html

3. Иванова, И. В. Управление проектами : учебно-методическое пособие / И. В. Иванова. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 80 с. — ISBN 978-5-4497-1333-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/145953.html

4. Катунин, Г. П. Основы мультимедийных технологий : учебное пособие / Г. П. Катунин. — 3-е изд. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 793 с. — ISBN 978-5-4497-3520-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/142568.html

5. Катунин, Г. П. Создание мультимедийных презентаций : учебное пособие / Г. П. Катунин. — Новосибирск : Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2012. — 221 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/40550.html

6. Леманн Р., Управление продуктом : учебник для студентов вузов, обучающихся по специальностям «Маркетинг», «Коммерция», «Менеджмент» / Дональд Леманн Р., Рассел Винер С.. — 4-е изд. — Москва : ЮНИТИ-ДАНА, 2017. — 719 с. — ISBN 978-5-238-01331-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/81704.html

7. Майстренко, Н. В. Проектирование и разработка мультимедийного контента и пользовательского интерфейса : учебное пособие / Н. В. Майстренко, И. Л. Коробова, Н. А. Вехтева. — Тамбов : Тамбовский государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2024. — 80 с. — ISBN 978-5-8265-2744-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/145339.html

8. Марченко, И. О. Мультимедиа технологии : учебно-методическое пособие / И. О. Марченко. — Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2017. — 64 с. — ISBN 978-5-7782-3148-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/91610.html

9. Нужнов, Е. В. Мультимедиа - технологии. В 2 частях. Ч.1. Основы мультимедиа - технологий : учебное пособие / Е. В. Нужнов, В. И. Данильченко. — Ростов-на-Дону, Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2024. — 236 с. — ISBN 978-5-9275-4869-9, 978-5-9275-4870-5 (ч.1). — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/157833.html

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

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Adobe Creative Cloud
6.3.1.3	Illustrator
6.3.1.4	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	Информкультура Ru [Электронный ресурс]. URL: http://infoculture.rsl.ru/
6.3.2.3	«Культура» – информационный портал. [Электронный ресурс]. URL:http://www.kultura-portal.ru
6.3.2.4	Российская культура в событиях и лицах. Роскультура. Ru [Электронный ресурс]. URL: http://www.rosculture.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. 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-307	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
Ч-302	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Стеллажи для хранения, диагностическое оборудование, ручные и электрические инструменты для ремонта техники

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

В ходе лекционных занятий студенту необходимо вести конспектирование учебного материала. Обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание изучаемой дисциплины, научные выводы, практические рекомендации и положительный опыт. Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых делать пометки, подчеркивающие особую важность тех или иных теоретических положений. Рекомендуется активно задавать преподавателю уточняющие вопросы с целью уяснения теоретических положений, разрешения спорных ситуаций.
Источники подготовки к практической работе – лекционный материал, учебные пособия.
Особое место в овладении спецификой данной дисциплины отводится самостоятельной работе студента со специальной литературой. Знания, полученные студентами в аудитории, закрепляются и дополняются самостоятельно дома, в библиотеке, посредством использования ресурсов глобальной сети Интернет.

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

05.03.2026 г.

МОДУЛЬ "УПРАВЛЕНИЕ ПРОДУКТАМИ И МАРКЕТИНГ"

Экономика продукта

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 40

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**4 (2.2)**		**5 (3.1)**		Итого	
Недель	16 2/6		17 1/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Лекции	8	8	8	8	16	16
Практические	8	8	8	8	16	16
Итого ауд.	16	16	16	16	32	32
Контактная работа	16	16	16	16	32	32
Сам. работа	20	20	20	20	40	40
Итого	36	36	36	36	72	72

Программу составил(и):
канд.иск., доцент, Петрухина Оксана Валерьевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Формирование экономического мышления, умение рассчитывать бюджет, окупаемость, монетизацию интерактивного продукта с учётом затрат на анимационный контент и производство.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.04
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Проектирование интерактивных игровых и веб-продуктов
2.1.2	Модуль "Управление продуктами и маркетинг"
2.1.3	Пространственное проектирование и 3D
2.1.4	Инфографика
2.1.5	Введение в игровые движки
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Модуль "Управление продуктами и маркетинг"
2.2.2	Производственная практика, проектно-технологическая
2.2.3	Производственная практика, преддипломная
2.2.4	Основы деловой коммуникации
2.2.5	Модуль "Проектирование"

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

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

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-2: Знать: виды ресурсов и ограничений для решения профессиональных задач; основные методы оценки разных способов решения задач; действующее законодательство и правовые нормы, регулирующие профессиональную деятельность;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать • Виды ресурсов: финансовые (бюджет проекта, инвестиции), человеческие (команда: экономист/продюсер, геймдизайнер, маркетолог), временные (сроки выхода на рынок, окна релизов). • Виды ограничений: бюджетные (лимит на производство анимации), правовые (налоги, отчисления платформам, авторские права), рыночные (конкуренция, платёжеспособность аудитории). • Методы оценки решений: cost-benefit analysis для выбора модели монетизации, сравнительный анализ юнит-экономики разных каналов привлечения, оценка по критериям «время-качество-стоимость». • Правовые нормы: налоговое законодательство (НДС, налог на прибыль), отчисления платформам (Steam 30%, App Store 15–30%), лицензирование контента, авторские права на анимацию и графику.
ИД-2.УК-2: Уметь: проводить анализ поставленной цели и формулировать содержание проектных задач, анализировать альтернативные варианты для достижения намеченных результатов; использовать нормативно-правовую документацию в сфере профессиональной деятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь • Анализировать цель проекта: формулировать экономические цели (достичь окупаемости за 6 месяцев, выйти на ARPU = $1.5, удержание 30% на 30-й день). • Формулировать проектные задачи: декомпозиция экономической цели на задачи: выбор монетизации → расчёт юнит-экономики → прогноз продаж → планирование маркетингового бюджета. • Анализировать альтернативы: сравнивать варианты монетизации (Freemium vs Premium vs Subscription) для конкретного жанра игры и целевой аудитории. • Использовать нормативно-правовую документацию: применять налоговые ставки при расчёте чистой прибыли; учитывать отчисления платформам; соблюдать требования к возрастным рейтингам, влияющим на рекламные доходы.

ИД-3.УК-2: Владеть: навыками разработки целей и задач проекта; методами оценки потребности в ресурсах, продолжительности и стоимости проекта с учетом требований нормативно-правовой документации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть • Навыками постановки экономических целей: формулирование SMART-целей для игрового продукта (например, «достичь LTV = $3.5 при CAC = $1.2 за первые 3 месяца после релиза»). • Методами оценки ресурсов: расчёт необходимого бюджета на производство анимации (стоимость минуты анимации × хронометраж), оценка команды (продюсер, экономист, маркетолог). • Техниками планирования стоимости: расчёт полной себестоимости игрового продукта с учётом зарплат, лицензий, аутсорса, маркетинга, отчислений платформам и налогов. • Способами оценки продолжительности: построение дорожной карты экономического планирования (бюджетирование → прогнозирование → анализ эффективности) с учётом сезонности релизов. • Навыками учёта правовых норм: включение в экономическую модель отчислений платформам (15–30%), налогов (НДС, налог на прибыль), лицензионных платежей (royalty).

УК-6: Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
ИД-1.УК-6: Знает: основные приемы управления собственным временем; основные методики самоконтроля, саморазвития и самообразования на протяжении всей жизни;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать • Приемы тайм-менеджмента: методологии планирования (Agile, Scrum, Kanban) применительно к этапам игрового производства (препродакшн → продакшн → полишинг → релиз). • Техники самоконтроля: способы отслеживания личной эффективности (учёт времени, анализ продуктивности, борьба с прокрастинацией). • Методики саморазвития: концепция lifelong learning, построение индивидуальной траектории обучения (курсы по игровой экономике, финансовой грамотности). • Инструменты профессионального роста: профессиональные сообщества (GameDev Economics, IGDA), профильные конференции (DevGAMM, White Nights), онлайн-курсы (Coursera, Skillbox по геймдев-экономике).
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);	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь • Эффективно планировать время: составлять личный план работы над экономической частью проекта (расчёт бюджета, юнит-экономики, прогноза продаж), соблюдать дедлайны. • Использовать принципы самообразования: самостоятельно изучать новые экономические модели и инструменты (например, анализ рынка игр через GameAnalytics, AppMagic). • Участвовать в профессиональных мероприятиях: посещать мастер-классы по игровой экономике, семинары по монетизации, научно-практические конференции по геймдеву. • Применять полученные знания: внедрять изученные экономические подходы в свой проектный практикум (расчёт LTV, CAC, оптимизация воронки продаж).

ИД-3.УК-6: Владеет: навыками приобретения, использования и обновления социокультурных и профессиональных знаний; методиками саморазвития и самообразования в течение всей жизни;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть • Навыками приобретения знаний: самостоятельный поиск актуальной информации по игровой экономике (отраслевые отчёты Newzoo, DFC Intelligence, аналитика платформ). • Методиками обновления знаний: отслеживание изменений в моделях монетизации (тренды: подписки, battle pass, NFT в играх), комиссиях платформ, налоговом законодательстве. • Навыками использования профессиональных знаний: применение экономических моделей при планировании собственного игрового проекта в рамках учебной дисциплины. • Способностью к рефлексии: анализ своих экономических ошибок при проектировании монетизации, корректировка подходов в следующих проектах. • Навыками построения карьерной траектории: определение направления углубления (игровая аналитика, монетизация, продюсирование) на основе требований рынка и личных интересов.

УК-10: Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать • Основные экономические законы: спрос и предложение на игровом рынке, эластичность спроса по цене (как изменение цены игры влияет на продажи), закон убывающей предельной полезности (почему игроки перестают покупать DLC). • Закономерности игровой экономики: сезонность продаж (летние каникулы, новогодние праздники), влияние скидок и акций (Steam-распродажи), экономика внимания (борьба за экранное время игрока). • Основы финансовой теории: доходы, расходы, прибыль, рентабельность, точка безубыточности (break-even point), окупаемость инвестиций (ROI), дисконтирование. • Модели монетизации в играх: платная загрузка (Premium), условно-бесплатные (Freemium), подписки (Subscription), внутриигровые покупки (IAP), реклама (In-app ads), их экономические особенности.
ИД-2.УК-10: Умеет: применять экономические знания при выполнении практических задач; принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь • Применять экономические знания при бюджетировании игрового продукта: рассчитывать фонд оплаты труда (художники, аниматоры, программисты), стоимость лицензий ПО (Maya, Substance, Photoshop), затраты на аутсорс (озвучка, музыка, анимация). • Принимать обоснованные решения о выборе модели монетизации: анализировать, какой продукт принесёт больше прибыли — платная загрузка (для премиум-игр) или freemium с кэш-шопом (для казуальных игр). • Анализировать экономическую эффективность контента: оценивать окупаемость анимационного DLC (сколько копий нужно продать, чтобы покрыть затраты на производство кат-сцен). • Прогнозировать доходы на основе рыночных данных: анализировать продажи аналогов, учитывать сезонность, планировать ценовые акции. • Оценивать инвестиционную привлекательность проекта: составлять финансовую модель для инвестора, рассчитывать точку безубыточности, ROI.

ИД-3.УК-10: Владеет: навыками использования экономической теории при решении различных финансовых задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть • Навыками финансового планирования: составление бюджета игрового продукта (таблица доходов и расходов), расчёт точки безубыточности (при каком объёме продаж проект окупится). • Методами оценки инвестиционной привлекательности: расчёт ROI (возврат инвестиций), NPV (чистая приведённая стоимость), срока окупаемости (payback period). • Техниками юнит-экономики: расчёт LTV (пожизненная ценность игрока), CAC (стоимость привлечения), ARPU (средний доход с пользователя), ARPPU (средний доход с платящего пользователя), конверсии (бесплатный → платный игрок). • Способами оптимизации затрат: анализ «купить vs сделать своими силами» (например, покупка готового анимированного персонажа на Asset Store против создания с нуля).

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Основы экономики		
1.1	Структура затрат на производство интерактивного продукта: зарплаты (аниматоры, художники, программисты), софт, внешние подрядчики. /Лек/	4	2
1.2	Бюджетирование анимационного блока: расчёт стоимости минуты анимации (2D, 3D, стоп моушн), сценарных листов, рендера. /Лек/	4	2
1.3	Семинар по пройденным темам /Пр/	4	4
1.4	Модели монетизации: платные загрузки, Freemium, подписки, внутриигровые покупки, реклама — применительно к анимационным продуктам. /Лек/	4	2
1.5	Юнит экономика: LTV, CAC, ARPU, ARPPU — как рассчитывать и интерпретировать. /Лек/	4	2
1.6	Практическое занятие по пройденным темам /Пр/	4	4
1.7	Подготовка к практическим занятиям, семинару /Ср/	4	20
	Раздел 2. Финансовое планирование и стратегия		
2.1	Прогнозирование доходов: сезонность, обновления контента, влияние анимационных трейлеров на продажи. /Лек/	5	4
2.2	Инвестиционная привлекательность: как составить финансовую модель для инвестора. /Пр/	5	4
2.3	Налоги, авторские права, отчисления платформам (Steam, App Store, YouTube). /Лек/	5	4
2.4	Экономика пост релиза: поддержка, DLC, мерч, лицензирование персонажей. /Пр/	5	4
2.5	Подготовка к практическим занятиям, семинару /Ср/	5	20

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

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

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Демура, Н. А.	Экономика и организация производства предприятий народных промыслов: учебное пособие	Белгород: Белгородский государственный технологический университет им. В.Г. Шухова, ЭБС АСВ, 2019	http://www.iprbookshop.ru/106227.html
Л.1.2	Романенко И. В.	Экономика предприятия: учебное пособие	М.: Финансы и статистика, 2007	
Л.1.3	Зайцев Н. Л.	Экономика, организация и управление предприятием: учебное пособие	М.: ИНФРА-М, 2007	
Л.1.4	Лизогуб, А. Н, Симоненко, В. И., Симоненко, М. В.	Экономика: учебное пособие	Саратов: Ай Пи Эр Медиа, 2012	https://www.iprbookshop.ru/763.html
Л.1.5	Мухамедиева, С. А.	Экономика социально-культурной сферы: учебное пособие для студентов специальности 071401 «социально-культурная деятельность» и направления подготовки 071800 «социально-культурная деятельность»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2012	https://www.iprbookshop.ru/22124.html
Л.1.6	Рудич, Л. И.	Предпринимательская и инновационная деятельность в сфере культуры и искусства: учебное пособие	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2013	https://www.iprbookshop.ru/22063.html
Л.1.7	Рябов, С. В., Рябова, Н. Е.	Основы тактического и стратегического планирования в сфере культуры: учебное пособие	Москва: Московский гуманитарный университет, 2014	https://www.iprbookshop.ru/50671.html
Л.1.8	Салазкина, Л. П.	Теоретические основы управления социально-культурной сферой: учебное пособие для студентов высших учебных заведений культуры и искусств специальностей 080507 «менеджмент организации», 071401 «социально-культурная деятельность»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2008	https://www.iprbookshop.ru/22109.html

1. Бизнес-планирование : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по направлениям «Экономика» и «Менеджмент» / В. З. Черняк, Н. Д. Эриашвили, Ю. Т. Ахвледиани [и др.] ; под редакцией В. З. Черняка, Г. Г. Чараева. — 4-е изд. — Москва : ЮНИТИ-ДАНА, 2023. — 591 c. — ISBN 978-5-238-01812-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/142709.html

2. Моисеенко, Д. Д. Экономика предприятий (организаций) : краткий курс лекций для студентов обучающиеся профилю: экономика предприятия и организаций, менеджмент / Д. Д. Моисеенко. — Симферополь : Университет экономики и управления, 2017. — 153 c. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/83946.html

3. Мухамедиева, С. А. Экономика культуры : учебное пособие для студентов, обучающихся по направлениям подготовки 51.03.02 «Народная художественная культура» 51.03.03 «Социально-культурная деятельность», 51.03.04 «Музеология и охрана объектов культурного и природного наследия», 51.03.06 «Библиотечно-информационная деятельность»; квалификация (степень) «бакалавр» / С. А. Мухамедиева. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2019. — 307 c. — ISBN 978-5-8154-0502-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/95582.html

4. Мухамедиева, С. А. Экономика социально-культурной сферы : учебное пособие для студентов специальности 071401 «Социально-культурная деятельность» и направления подготовки 071800 «Социально-культурная деятельность» / С. А. Мухамедиева. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2012. — 130 c. — ISBN 978-5-8154-0219-5. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/22124.html

5. Подолянец, Л. А. Особенности финансов сферы изобразительного искусства [Текст] / Л. А. Подолянец // Месмахеровские чтения - 2016. Материалы международной научно-практической конференции 21-22 марта 2016 г.: сборник научных статей : научное издание / СПГХПА им. А.Л. Штиглица. - СПБ. : СПГХПА, 2016. - С. 493-499. - ISBN 978 -5-9909113-1-4. (Шифр в БД 706С2 СПГХПА/М 53-794907175)

6. Романенко, И. В. Экономика предприятия [Текст] : учебное пособие / И. В. Романенко. - 4-е изд., перераб. и доп. - М. : Финансы и статистика, 2007. - 272 с. : ил.

7. Рудич, Л. И. Предпринимательская и инновационная деятельность в сфере культуры и искусства : учебное пособие / Л. И. Рудич. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2013. — 209 c. — ISBN 978-5-8154 -0260-7. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/22063.html

8. Рябов, С. В. Основы тактического и стратегического планирования в сфере культуры : учебное пособие / С. В. Рябов, Н. Е. Рябова. — Москва : Московский гуманитарный университет, 2014. — 142 c. — ISBN 978-5-906768-54-4. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/50671.html

9. Теоретические основы управления социально-культурной сферой : учебное пособие для студентов высших учебных заведений культуры и искусств специальностей 080507 «Менеджмент организации», 071401 «Социально-культурная деятельность» / составители Л. П. Салазкина. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2008. — 195 c. — ISBN 978-5-8154-0155-6. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/22109.html

10. Титов, В. И. Экономика предприятия [Текст] : учебник / В. И. Титов. - М. : Эксмо, 2007. - 416 с. - (Высшее экономическое образование). - ISBN 5-699-18439-2

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	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

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

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-302	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Стеллажи для хранения, диагностическое оборудование, ручные и электрические инструменты для ремонта техники
Ч-307	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)

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

Лекционные занятия строятся вокруг объяснения ключевых экономических понятий на реальных примерах из игровой индустрии. Преподаватель использует визуализацию (графики, схемы юнит-экономики, скриншоты метрик популярных

игр) и разбирает конкретные кейсы монетизации.
Лекция включает 10–15 минут введения с актуализацией, 40–50 минут теории с интерактивными вопросами к аудитории («Какую модель монетизации вы бы выбрали для своего прототипа?»), и 10–15 минут на ответы и резюме. Презентации и глоссарий терминов (LTV, CAC, ARPU, ROI) выкладываются заранее.

Практические занятия (семинары) проходят в формате работы мини-групп (2–4 человека) над сквозным кейсом — экономикой их собственного игрового прототипа. Студенты выполняют расчёт бюджета производства (например, стоимость минуты анимации), сравнивают модели монетизации для выбранного жанра и строят финансовую модель. Все расчёты ведутся в Excel или Google Таблицах по предоставленным шаблонам. Каждая группа готовит 5-минутную презентацию с выводами: окупается ли проект, какую монетизацию выбрать, где зоны риска. Преподаватель выступает в роли консультанта, помогая с формулами и логикой расчётов.

Самостоятельная работа включает изучение конспектов лекций и дополнительных материалов (отраслевые отчёты Newzoo, статьи про монетизацию), составление глоссария из 20–30 терминов. Студенты анализируют 2–3 игры из разных жанров (Premium, Freemium, Subscription), оценивая их модель монетизации, предполагаемый LTV и удержание. Выполняется расчётное задание в Excel: бюджет для гипотетического проекта (зарплаты, лицензии, отчисления платформам, точка безубыточности, ROI). В рамках сквозного курсового проекта готовится раздел «Экономика продукта» с бюджетированием, юнит-экономикой и прогнозом продаж. Для самопроверки используется чек-лист: умею ли рассчитать LTV, понимаю ли разницу между ARPU и ARPPU, могу ли составить бюджет на минуту анимации. Рекомендуемые ресурсы — отраслевые отчёты, YouTube-каналы по геймдев-экономике, статьи на Habr и Medium.

Общий принцип — практико-ориентированность: минимум абстрактной теории, максимум расчётов на реальных или близких к реальности данных. Все экономические модели дорабатываются итеративно на протяжении семестра. Студенты работают в командах, имитируя реальное продюсирование, где экономист взаимодействует с геймдизайнером и художником. Критерии оценки включают правильность расчётов, обоснованность допущений (конверсия, удержание), полноту экономической модели и качество защиты проекта.

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

05.03.2026 г.

МОДУЛЬ "УПРАВЛЕНИЕ ПРОДУКТАМИ И МАРКЕТИНГ"

Психология игрока и вовлечение

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 40

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**6 (3.2)**		**7 (4.1)**		Итого	
Недель	17 2/6		17			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Лекции	8	8	8	8	16	16
Практические	8	8	8	8	16	16
Итого ауд.	16	16	16	16	32	32
Контактная работа	16	16	16	16	32	32
Сам. работа	20	20	20	20	40	40
Итого	36	36	36	36	72	72

Программу составил(и):
канд.иск., доцент, Петрухина Оксана Валерьевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Цель изучения дисциплины «Психология игрока и вовлечение» — сформировать у студентов понимание психологических механизмов восприятия, мотивации и эмоционального отклика игрока, а также практические навыки проектирования игровых механик, анимации, нарратива и интерфейсов, направленных на устойчивое вовлечение, удержание и позитивный игровой опыт, с учётом различных типологий игроков и современных моделей геймдизайна.
1.2	

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.04
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Модуль "Управление продуктами и маркетинг"
2.1.2	Выразительные средства в изобразительном искусстве
2.1.3	Экономика и менеджмент творческой деятельности
2.1.4	Введение в информационные технологии
2.1.5	Проектирование интерактивных игровых и веб-продуктов
2.1.6	Аудиовизуальное проектирование и командная работа
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Основы деловой коммуникации
2.2.2	Аудиовизуальное проектирование и командная работа
2.2.3	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.4	Концепт-арт
2.2.5	Преддипломная специализация и стратегия
2.2.6	Техническое и художественное редактирование
2.2.7	Основы игрового и WEB -программирования

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-9: Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-9: Знает: характеристику инклюзивной компетентности, особенности применения базовых дефектологических знаний в социальной и профессиональной сферах;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать • Инклюзивную компетентность: понимание барьеров (сенсорных, моторных, когнитивных, ментальных), с которыми сталкиваются люди с ОВЗ при взаимодействии с играми. • Особенности применения дефектологических знаний в геймдизайне: как цветовая слепота (дальтонизм), нарушения слуха, моторики или внимания влияют на восприятие анимации, интерфейса и игровых механик. • Базовые принципы универсального дизайна (Universal Design) и доступности (accessibility) в играх: настраиваемый интерфейс, субтитры, альтернативные способы управления, визуальные подсказки вместо звуковых.
ИД-2.УК-9: Умеет: планировать и осуществлять профессиональную деятельность с лицами с ограниченными возможностями здоровья и инвалидами;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь • Планировать профессиональную деятельность с учётом потребностей игроков с ОВЗ: проектировать анимацию и интерфейс так, чтобы они были доступны для людей с дальтонизмом (не полагаться только на цвет), нарушениями слуха (визуальные альтернативы звуковым сигналам) и моторики (настраиваемая сложность и время реакции). • Адаптировать игровой опыт: использовать психологические знания о компенсаторных механизмах — например, для игроков с СДВГ предлагать короткие циклы анимации и чёткие визуальные якоря, для игроков с РАС — предсказуемую анимационную логику. • Тестировать прототипы с участием людей с ОВЗ (или симулировать их опыт) для выявления барьеров в анимации, навигации и обратной связи.

ИД-3.УК-9: Владеет: навыками взаимодействия в социальной и профессиональной сферах с лицами с ограниченными возможностями здоровья и инвалидами;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть • Навыками инклюзивного геймдизайна: создание анимации и интерфейсов, которые не исключают игроков с ОВЗ (например, использование паттернов или иконок в дополнение к цвету, отключаемые визуальные эффекты для людей с эпилепсией). • Методами коммуникации с фокус-группами, включающими людей с ОВЗ: корректная формулировка вопросов, учёт этических норм, интерпретация обратной связи. • Способами внедрения accessibility-опций в игровой проект (режимы для дальтоников, субтитры с указанием говорящего, настройка контраста и размера интерфейса).

ПК-3: Способен проектировать цифровые медиа-ресурсы и интерактивные миры в области сохранения и репрезентации историко-культурного наследия, образования и досуга	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
ИД-1.ПК-3: Знает: этапы создания графического плана и логической структуры интерактивного проекта (раскадровки, схемы игровых механик, концепт-документация);	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать • Этапы графического плана с учётом психологии восприятия: как раскадровка должна учитывать когнитивные ограничения (объём внимания, кратковременная память), удержание интереса через ритм смены кадров. • Логическую структуру интерактивного проекта: схемы механик, которые создают вовлечение через петли обратной связи, прогрессию, неопределённость и автономию. • Концепт-документацию, включающую психологический портрет целевой аудитории (мотивация, типология игроков по Bartle/HEXAD, барьеры восприятия).
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь • Создавать раскадровки, управляющие вниманием игрока через композицию, контраст, движение — с опорой на психологию восприятия (закономерности зрительного поиска, эффект «von Restorff»). • Проектировать прототипы интерфейсов с учётом когнитивной нагрузки: минимизация шагов для достижения цели, использование узнаваемых паттернов, предсказуемая анимация переходов. • Создавать аниматик или прототип, соблюдая тайминг, который соответствует психологическому темпу игрока (реакция, ожидание, напряжение, разрядка). Учитывать закон Хика (время выбора растёт с количеством вариантов) в логике взаимодействия.
ИД-3.ПК-3: Владеет: основами нарративного дизайна, режиссуры и монтажа в контексте нелинейных медиа в соответствии с проектным заданием;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть • Основами нарративного дизайна, использующего психологию вовлечения: создание эмпатии к персонажам (анимация мимики, поз, тембр), управление напряжением (кривая эмоционального напряжения), значимые выборы с последствиями (теория самоопределения). • Режиссурой и монтажом, подчиняющимися психологическим законам: ритм склеек, смена планов, движение камеры для усиления эмоций, удержание внимания в нелинейном повествовании. • Интеграцией психологических триггеров в нелинейные медиа: использование FOMO (страх упустить возможность) в сюжетных ветках, эффект незавершённого действия (Zeigarnik), социальное сравнение через нарратив.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)			
Код занятия	**Наименование разделов и тем /вид занятия/**	**Семестр**	**Часов**
	Раздел 1. 1		

1.1	Психология восприятия: внимание, память, эмоции в игре и анимации. /Лек/	6	4
1.2	Мотивация игрока: теория самоопределения, потребности (компетентность, автономия, связанность). /Лек/	6	4
1.3	Эмоциональный дизайн: как анимация и визуал вызывают эмпатию, страх, радость, гордость. /Пр/	6	4
1.4	Типологии игроков (Bartle, HEXAD и др.) и адаптация анимационного контента под разные психотипы. /Пр/	6	4
1.5	Выполнение заданий и подготовка к практическим занятиям /Ср/	6	20
	Раздел 2. 2		
2.1	Вовлекающие механики: петли обратной связи, прогрессия, награды, FOMO (страх упустить возможность). /Лек/	7	4
2.2	Нарративное вовлечение: эмпатия к персонажам, выборы с последствиями, анимационная выразительность. /Лек/	7	4
2.3	Анимация как инструмент удержания: микроанимации, реакции интерфейса, анимационные отклики на действия. /Пр/	7	4
2.4	Психология сообщества: социальное взаимодействие, реферальные программы, контент от игроков (UGC). /Пр/	7	4
2.5	Выполнение заданий и подготовка к практическим занятиям /Ср/	7	20

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

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

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Маллаев, Д. М., Гасанова, Д. И.	Теория и практика психотехнических игр	Саратов: Вузовское образование, 2014	https://www.iprbookshop.ru/20419.html
Л.1.2	Гасанова, Д. И.	Игра в развитии познавательной сферы	Саратов: Вузовское образование, 2014	https://www.iprbookshop.ru/20417.html
Л.1.3	Демин, Д. Б.	Методические указания и контрольные задания по дисциплине Теория игр	Москва: Московский технический университет связи и информатики, 2014	https://www.iprbookshop.ru/61764.html
Л.1.4	Гадельшина, Г. А., Упшинская, А. Е., Владимирова, И. С.	Введение в теорию игр: учебное пособие	Казань: Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2014	https://www.iprbookshop.ru/61829.html
Л.1.5	Штейнбах, В. Л.	Игра: сборник	Москва: Человек, 2013	https://www.iprbookshop.ru/65561.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.6	Вдовин, А. С.	Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015	https://www.iprbookshop.ru/76480.html
Л.1.7	Киргизов, Ю. В.	Дизайн интерфейса в игровой графике: учебное наглядное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	https://www.iprbookshop.ru/102614.html
Л.1.8	Исхакова, Р. Р., Юртаева, Н. И.	Социально-психологические основы командной работы и саморазвития: учебное пособие	Казань: Издательство КНИТУ, 2022	https://www.iprbookshop.ru/129162.html
Л.1.9	Киргизов, Ю. В.	Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей. Персонажи: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017	https://www.iprbookshop.ru/102641.html

1. Акчурин, Э. А. Человеко-машинное взаимодействие : учебное пособие / Э. А. Акчурин. — Москва : СОЛОН-Пресс, 2021. — 94 с. — ISBN 978-5-91359-022-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/141893.html

2. Вдовин, А. С. Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация : учебное пособие / А. С. Вдовин. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 267 с. — ISBN 978-5-7433-2928-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/76480.html

3. Гасанова, Д. И. Игра в развитии познавательной сферы / Д. И. Гасанова. — Саратов : Вузовское образование, 2014. — 74 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/20417.html

4. Киргизов, Ю. В. Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей. Персонажи : учебное пособие / Ю. В. Киргизов. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017. — 79 с. — ISBN 978-5-7937-1519-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/102641.html

5. Крайнова, Ю. Н. Психология эмоций. Практический курс : учебно-методическое пособие / Ю. Н. Крайнова. — 2-е изд. — Москва : Московский педагогический государственный университет, 2024. — 168 с. — ISBN 978-5-4263-1028-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/145666.html

6. Мерзлякова, Е. Ю. Визуальное программирование и человеко-машинное взаимодействие / Е. Ю. Мерзлякова. — Новосибирск : Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2022. — 49 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/125262.html

7. Методические указания и контрольные задания по дисциплине Теория игр / составители Д. Б. Демин. — Москва : Московский технический университет связи и информатики, 2014. — 68 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/61764.html

8. Социально-психологические основы командной работы и саморазвития : учебное пособие / составители Р. Р. Исхакова, Н. И. Юртаева. — Казань : Издательство КНИТУ, 2022. — 240 с. — ISBN 978-5-7882-3141-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/129162.html

9. Ульяновский, А. В. Мифодизайн / А. В. Ульяновский. — Москва, Алматы : Ай Пи Ар Медиа, EDP Hub (Идипи Хаб), 2024. — 448 с. — ISBN 978-5-4497-2305-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/138860.html

10. Шишкин, В. В. Разработка логических компьютерных игр с графическим интерфейсом в среде Питон : учебное пособие для студентов направления 09.03.02 «Информационные системы и технологии» / В. В. Шишкин, Д. С. Афонин. — Ульяновск : Ульяновский государственный технический университет, 2023. — 89 с. — ISBN 978-5-9795-2339-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/149291.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 Bridge
6.3.1.3	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	«Этнография народов России», информационная система. [Электронный ресурс]. URL: http://www.ethnos.nw.ru/
6.3.2.3	«Знание»: Международный гуманитарный общественный фонд [Электронный ресурс]. URL: http://www.znaniesvet.com/
6.3.2.4	Российский фонд культуры. [Электронный ресурс]. URL:http://www.culture.ru
6.3.2.5	Информкультура Ru [Электронный ресурс]. URL: http://infoculture.rsl.ru/
6.3.2.6	«Культура» – информационный портал. [Электронный ресурс]. URL:http://www.kultura-portal.ru
6.3.2.7	Российская культура в событиях и лицах. Роскультура. Ru [Электронный ресурс]. URL: http://www.rosculture.ru
6.3.2.8	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL:http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
6.3.2.9	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-302	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Стеллажи для хранения, диагностическое оборудование, ручные и электрические инструменты для ремонта техники
Ч-307	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)

Для успешного освоения дисциплины студентам рекомендуется сочетать изучение теоретического материала с регулярным анализом реальных игр и собственных игровых привычек. На лекциях важно фиксировать ключевые психологические концепции — теории мотивации (самоопределения, потока), типологии игроков (Bartle, HEXAD), законы восприятия и внимания, а также примеры их применения в известных играх. Полезно вести глоссарий терминов (FOMO, петля обратной связи, Zeigarnik эффект, accessibility) и дополнять его собственными наблюдениями.

Практические занятия строятся вокруг анализа игр через «психологические линзы». Студентам необходимо выполнять кейсы: определять типологию игроков для заданного продукта, выявлять вовлекающие механики в конкретной сцене или анимации, предлагать способы адаптации интерфейса для людей с ОВЗ (дальтонизм, нарушения слуха). При работе в группах над проектом полезно назначать «психолога», который отвечает за мотивацию целевой аудитории и accessibility.

Самостоятельная работа включает три основных направления. Первое — игровой дневник: ежедневно 15–20 минут играть в любую игру и фиксировать, какие механики вызывают интерес, а какие — фрустрацию, как анимация влияет на эмоции, когда возникает чувство потока или скуки. Второе — анализ двух контрастных игр (например, казуальная головоломка и хардкорная RPG) по чек-листу: типология игроков, мотивация, петли обратной связи, анимационное вовлечение, барьеры для людей с ОВЗ. Третье — проектный эксперимент: взять свой учебный прототип, применить одну психологическую механику (например, эффект незавершённого действия или FOMO) и сравнить отклик тестировщиков до и после.

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

05.03.2026 г.

МОДУЛЬ "ТИПОГРАФИКА"
Современные шрифтовые технологии
рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **6 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 216

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 86

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**3 (2.1)**		**4 (2.2)**		**5 (3.1)**		Итого	
Недель	17 1/6		16 2/6		17 1/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16	16	16	48	48
Практические	32	32	16	16	16	16	64	64
Итого ауд.	48	48	32	32	32	32	112	112
Контактная работа	48	48	32	32	32	32	112	112
Сам. работа	15	15	40	40	31	31	86	86
Часы на контроль	9	9			9	9	18	18
Итого	72	72	72	72	72	72	216	216

Программу составил(и):
канд.иск., Профессор, Павлова Надежда Анатольевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Формирование умений и знаний в области исторической и современной шрифтовой культуры; формирование умений и знаний в области проектирования шрифта.
1.2	Задачи дисциплины: изучение лучших образцов, созданных в области шрифтовой культуры; ознакомление с комплексным подходом к поиску функциональных эргономичных композиционных решений в области шрифтовой графики; развитие у студентов способности к творческой работе с использованием традиционных средств, техник в сочетании с новейшими технологиями в области шрифтовой и компьютерной графики.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.05
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	История печати
2.1.2	Академический рисунок
2.1.3	Линейно-конструктивное построение
2.1.4	История и теория дизайна
2.1.5	Проектная графика
2.1.6	Пропедевтика
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Модуль "Проектирование"
2.2.2	Модуль "Компьютерные технологии"
2.2.3	Инфографика
2.2.4	Программы верстки
2.2.5	Модуль "Типографика"
2.2.6	Печатная графика

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-2: Способен к проектированию объектов динамической визуальной информации, идентификации и коммуникации и реализации технических аспектов в игровых движках и интерактивных медиа

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать способы создания шрифтовой композиции; основы проектной графики; типологию композиционных средств и их взаимодействие; способы трансформации поверхности, основы конструирования шрифта.
ИД-2.ПК-2: Умеет: осуществлять настройку и оптимизацию визуализации (рендера) в реальном времени посредством использования специализированного ПО и игровых движков;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь создавать гармоничную композицию по заданной теме, анализировать композиционное устройство объекта, создавать композиции с использованием различных графических приемов, создания объемной композиции, решать основные типы проектных шрифтовых задач.
ИД-3.ПК-2: Владеет: основами сборки игровых сцен и элементов визуального динамического ряда, интеграцией ассетов в интерактивную среду для оценки качества выполненного визуального эффекта.	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками рисунка и композиции для обоснования художественного замысла, приемами проектного моделирования шрифтового объекта.

ПК-1: Способен к выполнению работ по созданию статических элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; творческому их осмыслению и переработке в компьютерной графике

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

ИД-1.ПК-1: Знает: творческие этапы создания эскизов и оригиналов статической графики для компьютерной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании; функциональные особенности шрифта; исторические этапы возникновения шрифтов, историю развития и смены стилей разных эпох, нашедших отражение в шрифтовых гарнитурах; мировой и отечественный опыт художественной культуры типографики; типографтческие концепции западного и отечественного графического дизайна; принципы сочетания шрифтовых решений с художественной и технической графикой; принципы подбора шрифтов; принципы композиционных решений в организации любого типографического изображения на плоскости; методы создания острых, 9 неординарных решений в графических работах с использованием шрифтов; принципы фиксации на плоскости графических образов средствами типографики; методы подбора оптимального графического языка шрифтовой гарнитуры для профессионального решения дизайнерских задач
ИД-2.ПК-1: Умеет: осуществить авторскую творческую подачу статических объектов дизайна;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии в дизайн-проектировании; выявлять функциональные особенности шрифта; ориентироваться в исторических этапах возникновения шрифтов, в истории развития и смены стилей разных эпох, нашедших отражение в шрифтовых гарнитурах; применять мировой и отечественный опыт художественной культуры типографики в своих работах; использовать типографтческие концепции западного и отечественного графического дизайна; сочетать шрифтовые решения с художественной и технической графикой; подбирать шрифты для композиционных решений в организации любого типографического изображения на плоскости; создавать острые, неординарные решения в графических работах с использованием шрифтов; фиксировать на плоскости графические образы средствами типографики; подбирать оптимальный графический язык шрифтовой гарнитуры для профессионального решения дизайнерских задач
ИД-3.ПК-1: Владеет: способностью проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов статической визуальной информации, идентификации и коммуникации; творческому их осмыслению и переработке для компьютерной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть современной шрифтовой культурой и компьютерными технологиями, применяемыми в дизайн-проектировании; функциональными особенностями шрифта; историческими этапами возникновения шрифтов, историей развития и смены стилей разных эпох, нашедших отражение в шрифтовых гарнитурах; представлениями о мировом и отечественном опыте художественной культуры типографики; представлениями о типографтческиех концепциях западного и отечественного графического дизайна; навыками сочетания шрифтовых решений с художественной и технической графикой; навыками подбора шрифтов для композиционных решений в организации любого типографического изображения на плоскости; навыками создания острых, неординарных решений в графических работах с использованием шрифтов; навыками фиксации на плоскости графических образов средствами типографики; навыками подбора оптимального графического языка шрифтовой гарнитуры для профессионального решения дизайнерских задач.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Введение. Задачи курса		
1.1	Введение. Место «Шрифт. Современные технологии» в системе обучения. Задачи курса /Лек/	3	2
	Раздел 2. Элементная база шрифтового рисунка		
2.1	Элементная база шрифтового рисунка. Конструкция и элементы шрифтовой формы. /Лек/	3	4

2.2	Практическое задание 1: Выполнить разбор элементной базы шрифтового рисунка в виде графических листов. Дать определения элементам символа. /Пр/	3	6
	Раздел 3. Рисунок. Классификация шрифтовых систем		
3.1	Рисунок. Классификация шрифтовых систем. Конструктивные особенности основных шрифтовых систем /Лек/	3	6
3.2	Практическое задание 2: Выполнить графический анализ основных шрифтовых систем, используя метод историко-морфологической классификации /Пр/	3	12
3.3	Выполнение практических заданий /Ср/	3	10
	Раздел 4. Начертания		
4.1	Начертания. Гарнитурные признаки. Состав гарнитуры. Развитие начертаний /Лек/	3	4
4.2	Практическое задание 3: Выполнить графический анализ начертаний, составляющих гарнитуру. Выявить гарнитурные признаки /Пр/	3	12
	Раздел 5. База данных шрифта		
5.1	Комплект глифов. Стандартные и экспертные кассы символов /Пр/	3	2
	Раздел 6. Выполнение заданий по теме		
6.1	Выполнение заданий, подготовка к просмотру /Ср/	3	5
	Раздел 7. Форматы цифровых шрифтов и шрифтовые редакторы		
7.1	Форматы цифровых шрифтов и шрифтовые редакторы. Основные форматы современных цифровых шрифтовых файлов. Использование /Лек/	4	6
7.2	Типографические меры. Единицы измерения в типографике. /Пр/	4	4
	Раздел 8. Методы оцифровки рисунка		
8.1	Описание контуров. Методы оцифровки рисунка Математические модели описания контура. Виды сплайнов /Лек/	4	8
8.2	Практическое задание 4: Оптические компенсации в рисунке шрифта Коррекция рисунка символа для оптимального воспроизведения в различных условиях использования. Оцифровать сканированный рисунок символов, используя описание PostScript /Пр/	4	8
	Раздел 9. Кодировки баз данных шрифта		
9.1	Кодировки баз данных шрифта. Языковая поддержка баз данных. Моно- и кроссплатформенные кодировки. /Лек/	4	2
9.2	Практическое задание 5: Присвоить базе данных кодировку поддерживающую кириллицу, определив поддержку языковых групп, сгенерировать шрифтовой файл в необходимом формате /Пр/	4	4
	Раздел 10. Выполнение заданий по теме		
10.1	Выполнение заданий, подготовка к просмотру /Ср/	4	40
	Раздел 11. Разметка символов		
11.1	Разметка. Трекинг, кернинг, спэйсинг, полуапроши /Лек/	5	6
11.2	Практическое задание 6: Произвести разметку символов, определив оптимальные значения полуапрошей. При необходимости использовать кернинг /Пр/	5	2
	Раздел 12. Альтернативные глифы		
12.1	Использование альтернативных рисунков для символа для оптимизации набора /Лек/	5	6
12.2	Практическое задание 7: С целью оптимизации восприятия строки, разработать альтернативные рисунки часто встречающихся символов /Пр/	5	2
	Раздел 13. Генерирование шрифтового файла		
13.1	Настройки базы данных для корректной работы шрифтового файла /Пр/	5	4
	Раздел 14. Шрифтовая графика в составе средств корпоративной идентичности		
14.1	Шрифт как носитель визуальной идентичности. Шрифтовая система в проектировании графических комплексов /Лек/	5	4
14.2	Практическое задание 8: Присвоить базе данных кодировку поддерживающую кириллицу, определив поддержку языковых групп, сгенерировать шрифтовой файл в необходимом формате /Пр/	5	4

	Раздел 15. Оптимизация шрифтовой формы под условия восприятия		
15.1	Оптимизация шрифтовой формы под условия восприятия. Анализ и подбор шрифтовых форм. /Пр/	5	4
	Раздел 16. Выполнение практических заданий в соответствии с темой практики		
16.1	Выполнение практических заданий в соответствии с темой /Ср/	5	31

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	Яманова, Р. Р., Хамматова, В. В., Слепнева, Е. В.	Краткая история развития шрифта: учебное пособие	Казань: Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2018	http://www.iprbookshop.ru/94984.html
Л.1.2	Савельева, А. С.	Проектирование: от шрифтовой композиции к плакату: учебное пособие для студентов вузов	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2018	http://www.iprbookshop.ru/102672.html
Л.1.3	Матросова, И. Г., Пунтус, Е. Ю.	Шрифт: учебное пособие для бакалавров	Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2021	http://www.iprbookshop.ru/103341.html
Л.1.4	Воронова, И. В.	Основы современной шрифтовой культуры: практикум по дисциплине для обучающихся по направлению подготовки 54.03.02 «декоративно-прикладное искусство и народные промыслы», профиль «художественная керамика», квалификация (степень) выпускника «бакалавр»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2018	http://www.iprbookshop.ru/93515.html
Л.1.5	Орлов, И. И.	Шрифты, шрифтовые композиции, буквенный орнамент: учебно-методическое пособие	Липецк: Липецкий государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2012	http://www.iprbookshop.ru/74419.html
Л.1.6	Безрукова, Е. А., Мхитарян, Г. Ю.	Шрифтовая графика: учебное наглядное пособие для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «дизайн», профиль «графический дизайн»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2017	http://www.iprbookshop.ru/76349.html
Л.1.7	Кашевский, П. А.	Шрифтовая графика: учебное пособие	Минск: Вышэйшая школа, 2017	http://www.iprbookshop.ru/90856.html
Л.1.8	Таранов, Н. Н.	Художественно-образная выразительность шрифтов: монография	Волгоград: Волгоградский государственный социально-педагогический университет, «Перемена», 2010	https://www.iprbookshop.ru/21449.html

1. Брингхерст, Р.Основы стиля в типографике : учебно-методический комплекс / Р. Брингхерст. - М. : Аронов, 2006. - 430 с. : ил., граф. - Пер. с англ

2. Конакова, И. П. Основы проектирования в графическом редакторе КОМПАС-График-3D V14 : учебное пособие для СПО / И. П. Конакова, И. И. Пирогова ; под редакцией С. Б. Комарова. — 3-е изд. — Саратов, Екатеринбург : Профобразование, Уральский федеральный университет, 2024. — 110 с. — ISBN 978-5-4488-0448-9, 978-5-7996-2875-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/139579.html

3. Орлов, И. И. Шрифты, шрифтовые композиции, буквенный орнамент : учебно-методическое пособие / И. И. Орлов. — Липецк : Липецкий государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2012. — 78 с. — ISBN 978-5-88247-533-7. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/74419.html

4. ПараТайп. Цифровые шрифты : каталог. - М. : ПараТайп, 2004. - 505 с. : ил.

5. Попов, А. Д. Графический дизайн : учебное пособие / А. Д. Попов. — 3-е изд. — Белгород : Белгородский государственный технологический университет им. В.Г. Шухова, ЭБС АСВ, 2020. — 157 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/110204.html

6. Проектирование в графическом дизайне : сборник описаний практических работ по специальности 070601 «Дизайн», специализации «Графический дизайн», квалификации «Дизайнер (графический дизайн)» / составители И. В. Пашкова. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2011. — 56 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/22066.html

7. Таранов, Н. Н. Художественно-образная выразительность шрифтов : монография / Н. Н. Таранов. — Волгоград : Волгоградский государственный социально-педагогический университет, «Перемена», 2010. — 179 с. — ISBN 978-5-9935-0164-2. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/21449.html

8. Феличи, Дж. Типографика: шрифт, верстка, дизайн [Текст] : научное издание / Дж. Феличи ; пер. С. И. Пономаренко. - СПб. : БХВ-Петербург, 2008. - 496 с. : ил. - ISBN 978-5-94157-345-5

9. Чернихов, Я. Г. Построение шрифтов : учебное пособие / Я. Г. Чернихов, Н. А. Соболев. - Переизд. - М. : Архитектура-С ; [Б. м. : б. и.], 2005,2007. - 116 с. : ил. - ISBN 5-9647-0033-0

10. Шрифт : учебное пособие / составители И. Г. Матросова, Е. Ю. Пунтус. — 2-е изд. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 146 с. — ISBN 978-5-4497-3401-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/142116.html

11. Энергия шрифтов : каталог. - М. : РИП, 2005 - .Кн. 1, Кн.2. - 2005. - 408 с. : ил. эл. опт. диск (CD-ROM).

12. Яманова, Р. Р. Краткая история развития шрифта : учебное пособие / Р. Р. Яманова, В. В. Хамматова, Е. В. Слепнева. — Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2018. — 88 с. — ISBN 978-5-7882-2456-5. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/94984.html

6.2. Электронные учебные издания и электронные образовательные ресурсы

Э1	Паратайп	http://www.paratype.com/
Э2	Журнал о шрифте и типографике, языке и времени, людях и визуальных традициях	http://typejournal.ru/articles/
Э3	Международная выставка каллиграфии	http://www.calligraphy-expo.ru/
Э4	Creativepro	http://www.creativepro.com

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

6.3.1.1	Adobe Creative Cloud
6.3.1.2	Illustrator
6.3.1.3	Photoshop
6.3.1.4	Corel DRAW Graphics Suite 2020
6.3.1.5	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

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

6.3.2.8	Vsekonkursy.ru: конкурсы, гранты, стипендии и конференции . [Электронный ресурс]. URL: http://www.vsekonkursy.ru
6.3.2.9	Научно-исследовательский музей Академии художеств [Электронный ресурс] URL: http://www.nimrah.ru/
6.3.2.10	Эрарта. Музей современного искусства. [Электронный ресурс]. URL: https://www.erarta.com/

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-307	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
Ч-307	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)

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

Содержательная и методическая специфика данного курса связана с ориентацией как на теоретические, лекционные, так и на практические занятия.

Требования, предъявляемые к дизайнерам в области информационных коммуникаций, возрастают — необходимо умение мыслить системно, работать с большими массивами информации. Поэтому в процессе изучения данной дисциплины студенту дается творческая установка на развитие системного мышления и художественного вкуса, овладение шрифтовой культурой. Методологическая ориентация курса направлена, во-первых, на теоретическое изучение истории развития письменности как формы коммуникации в ее связи с историей материально-художественной культуры, историей типографского дела и новых информационных технологий (лекции), во-вторых, на графическое изучение лучших образцов шрифтового искусства и знакомство с традиционными и новыми шрифтовыми технологиями (практические занятия). Студенты получают основы владения традиционными инструментами для каллиграфического письма, осваивают начальные навыки работы со шрифтом на персональном компьютере; овладевают способами создания простейших дизайн -объектов для полиграфии и электронной информационной среды.

Основная проблема, которой посвящен курс – традиционная и современная шрифтовая практика и ее применение в организации оптимального коммуникационного процесса средствами графического дизайна.

Дисциплина нацелена на подготовку бакалавра с высокой профессиональной мотивацией, стремлением к постоянному самосовершенствованию и самореализации, как в практической, так и в педагогической деятельности, осознающего свою гуманистическую роль в создании информационно-коммуникативного пространства, и важность продолжения лучших традиции шрифтовой культуры в контексте развития современного общества.

Программа курса построена по принципу последовательного усложнения практических заданий: от графических упражнений к созданию шрифтовых композиций разной степени сложности, от создания простейших композиций к созданию сложных шрифтовых решений для комплексных графических проектов.

Критерием оценки знаний, умений и навыков студентов является успешность их практической работы в процессе обучения, которая определяется при проведении кафедральных просмотров как промежуточных, так и по итогам каждого семестра. В оценке принимают участие преподаватели кафедры, каждая работа рассматривается индивидуально на предмет раскрытия художественного образа, грамотного графического решения и качественной графической подачи.

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

05.03.2026 г.

МОДУЛЬ "ТИПОГРАФИКА"
Техническое и художественное редактирование
рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **6 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 216

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 70

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**6 (3.2)**		**7 (4.1)**		Итого	
Недель	17 2/6		17			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16	32	32
Практические	16	16	80	80	96	96
В том числе в форме практ.подготовки			80	80	80	80
Итого ауд.	32	32	96	96	128	128
Контактная работа	32	32	96	96	128	128
Сам. работа	40	40	30	30	70	70
Часы на контроль			18	18	18	18
Итого	72	72	144	144	216	216

Программу составил(и):
канд.иск., доцент, Петрухина Оксана Валерьевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Курс "Техническое и художественное редактирование" направлен на приобретение студентами теоретических знаний по вопросам оформления и иллюстрирования книг и журналов; определение роли литературного редактора в процессе допечатной подготовки книжно-журнальных изданий (проектирования, макетирования, верстки и художественно-технического редактирования)

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.05
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Модуль "Проектирование"
2.1.2	Модуль "Типографика"
2.1.3	Модуль "Компьютерные технологии"
2.1.4	Модуль "Графика"
2.1.5	Программы верстки
2.1.6	Растровые и векторные редакторы
2.1.7	Цветоведение и колористика
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Производственная практика, преддипломная
2.2.2	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.3	Маркетинг
2.2.4	Модуль "Проектирование"

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-3: Способен проектировать цифровые медиа-ресурсы и интерактивные миры в области сохранения и репрезентации историко-культурного наследия, образования и досуга

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-3: Знает: этапы создания графического плана и логической структуры интерактивного проекта (раскадровки, схемы игровых механик, концепт-документация);	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать принципы технической и художественной обработки мультимедийных материалов, требования к качеству изображений и текста.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь технически грамотно оформлять и редактировать графику, иллюстрации, анимационные элементы и интерфейсы цифровых платформ.
ИД-3.ПК-3: Владеет: основами нарративного дизайна, режиссуры и монтажа в контексте нелинейных медиа в соответствии с проектным заданием;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками художественного редактирования, управления качеством медиаконтента, создания целостного эстетически привлекательного продукта.

ПК-1: Способен к выполнению работ по созданию статических элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; творческому их осмыслению и переработке в компьютерной графике

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-1: Знает: творческие этапы создания эскизов и оригиналов статической графики для компьютерной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать -основные задачи оформления и иллюстрирования печатной продукции; -требования современных государственных и отраслевых стандартов;
ИД-2.ПК-1: Умеет: осуществить авторскую творческую подачу статических объектов дизайна;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь верно оценивать качество оформления различных типов изданий;
ИД-3.ПК-1: Владеет: способностью проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов статической визуальной информации, идентификации и коммуникации; творческому их осмыслению и переработке для компьютерной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть - способами компьютерной верстки иллюстрированных книг и журналов; - навыками создания оформления различных типов изданий

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)			
Код занятия	**Наименование разделов и тем /вид занятия/**	**Семестр**	**Часов**
	Раздел 1. Основы редактирования и корректуры		
1.1	Виды редакторской работы: техническая редактура, литературная, художественная, научная. Роль редактора в игровом проекте. /Лек/	6	4
1.2	Язык и стиль игрового текста. Диалоги, описания, внутриигровые документы, интерфейсные надписи. Единый тональный регистр. /Лек/	6	3
1.3	Правила русской орфографии и пунктуации для гейм-дизайнера. Типичные ошибки в локализации и написании заданий. /Лек/	6	3
1.4	Редактура текста под экранные формы. Ограничения по длине строки, разбивка на абзацы, использование переносов. /Пр/	6	4
1.5	Работа со стилями и шаблонами в текстовых редакторах. Создание единой документации проекта (GDD, арт-библия). /Лек/	6	4
1.6	Верстка технической документации. Титульные листы, оглавление, ссылки, списки, таблицы. Программы: InDesign, Google Docs, Notion. /Пр/	6	4
1.7	Художественное редактирование: соответствие текста визуальному стилю игры (фэнтези, киберпанк, минимализм). Примеры «ломаных» шрифтов, капса, цветового выделения. /Пр/	6	4
1.8	Редактирование интерфейсных текстов (UI copy). Кнопки, подсказки, сообщения об ошибках, подтверждения – лаконичность и ясность. /Лек/	6	2
1.9	Основы корректуры. Проверка орфографии, пунктуации, типографских символов (кавычки-ёлочки, тире, неразрывные пробелы). Корректорские знаки. /Пр/	6	4
1.10	Выполнение практических заданий, подготовка к занятиям /Ср/	6	10
1.11	Выполнение практических заданий, подготовка к занятиям /Ср/	6	10
1.12	Выполнение практических заданий, подготовка к дифференцированному зачету /Ср/	6	20
	Раздел 2. Продвинутое редактирование, локализация и игровая специфика		
2.1	Локализация игрового контента. Особенности перевода на русский, английский и другие языки. Проблемы с длиной строки, культурные отсылки, табуированная лексика. /Лек/	7	4
2.2	Работа с игровым нарративом и ветвящимися диалогами. Редактура сценария с учётом выбора игрока. Инструменты: Twine, Articy Draft. /Пр/	7	18
2.3	Техническая редактура локализованных ресурсов. Проверка идентификаторов строк, форматирование (перенос строк, плейсхолдеры). /Лек/	7	4
2.4	Техническая редактура локализованных ресурсов. Проверка идентификаторов строк, форматирование (перенос строк, плейсхолдеры). /Пр/	7	10
2.5	Редактирование шрифтовых ассетов. Подготовка шрифтовых файлов к вставке в движок: проверка на глифы, создание fallback-шрифтов. /Пр/	7	10
2.6	Типографика в движках: технические аспекты. Настройка TextMeshPro в Unity, UMG-текст в Unreal. Импорт шрифтов, параметры сглаживания. /Лек/	7	4
2.7	Типографика в движках: технические аспекты. Настройка TextMeshPro в Unity, UMG-текст в Unreal. Импорт шрифтов, параметры сглаживания. /Пр/	7	10
2.8	Автоматизация проверки текста. Использование скриптов для поиска опечаток, дублей, превышения длины строки. /Пр/	7	8
2.9	Создание и редактирование субтитров для кат-сцен и трейлеров. /Лек/	7	4
2.10	Синхронизация с аудиодорожкой, стилизация субтитров. /Пр/	7	12

2.11	Итоговая аттестация: защита комплексного портфолио отредактированных материалов (документация, UI-тексты, локализация, субтитры). /Пр/	7	12
2.12	Выполнение практических заданий, подготовка к занятиям /Ср/	7	10
2.13	Выполнение практических заданий, подготовка к экзамену /Ср/	7	20

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

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

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Андреева, В. А.	Художественно-техническое редактирование: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017	http://www.iprbookshop.ru/102492.html
Л.1.2	Кравчук, В. П.	Типографика и художественно-техническое редактирование: учебное наглядное пособие по направлению подготовки 54.03.01 (072500.62) «дизайн», профиль «графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «бакалавр»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2015	http://www.iprbookshop.ru/55818.html
Л.1.3	Свешников, А. В.	Процесс подготовки печатной графики	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2017	http://www.iprbookshop.ru/105127.html
Л.1.4	Ли, Н. И., Ахметшина, А. И., Резванова, Э. А.	Технология обработки текстовой информации: учебное пособие	Казань: Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2016	https://www.iprbookshop.ru/63499.html
Л.1.5	Матросова, И. Г.	Основы производственного мастерства. Дизайн и верстка изданий: учебное пособие	Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2024	https://www.iprbookshop.ru/142089.html

1. Андреева, В. А. Художественно-техническое редактирование : учебное пособие / В. А. Андреева. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017. — 76 с. — ISBN 978-5-7937-1472-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/102492.html

2. Допечатная подготовка и полиграфический дизайн : учебное пособие для СПО / Е. А. Соколова, А. В. Хмелев, Е. М. Погребняк [и др.]. — Саратов : Профобразование, 2021. — 113 с. — ISBN 978-5-4488-1172-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/106613.html

3. Кверн, О. М. Реальный мир Adobe InDesign CS2. Верстка книг, газет, журналов. : учебное пособие / О. М. Квери, Д. Блатнер. - М. : Вильямс, 2007. - 848 с. : 8 цв. ил.

4. Кравчук, В. П. Типографика и художественно-техническое редактирование : учебное наглядное пособие по направлению подготовки 54.03.01 (072500.62) «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / В. П. Кравчук. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2015. — 48 с. — ISBN 978-5-8154-0309-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/55818.html

5. Ли, Н. И. Технология обработки текстовой информации : учебное пособие / Н. И. Ли, А. И. Ахметшина, Э. А. Резванова. — Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2016. — 84 с. — ISBN 978-5-7882-1929-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/63499.html

6. 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

7. Мартынова, О. В. Основы редактирования: учеб. пособие для учащихся нач. проф. учеб. заведений : учебное пособие / О. В. Мартынова. - 4-е изд., стер. - М. : Академия, 2008. - 128 с.

8. Основы производственного мастерства. Дизайн и верстка изданий : учебное пособие для бакалавров / составители И. Г. Матросова. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2021. — 195 с. — ISBN 978-5-4497-0850-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/103340.html

9. Свешников, А. В. Процесс подготовки печатной графики / А. В. Свешников. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2017. — 64 с. — ISBN 978-5-87149-220-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/105127.html

10. Томилин А.С. Основы типографики [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Томилин А.С.— Электрон. текстовые данные.— М.: Московский гуманитарный университет, 2015.— 64 с.— Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/50672. html

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

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

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru
6.3.2.2	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL:http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108
6.3.2.3	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL:http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
6.3.2.4	«Культура» – информационный портал. [Электронный ресурс]. URL:http://www.kultura-portal.ru
6.3.2.5	Российский архитектурный портал. [Электронный ресурс]. URL: http://archi.ru/
6.3.2.6	Информкультура Ru [Электронный ресурс]. URL: http://infoculture.rsl.ru/
6.3.2.7	Российская сеть культурного наследия. [Электронный ресурс]. URL: http://www.rchn.org.ru/
6.3.2.8	Российский фонд культуры. [Электронный ресурс]. URL:http://www.culture.ru
6.3.2.9	Фонд поддержки творческих инициатив «Русская классика» [Электронный ресурс]. URL: http://www.fond-rk.ru
6.3.2.10	«Знание»: Международный гуманитарный общественный фонд [Электронный ресурс]. URL: http://www.znaniesvet.com/
6.3.2.11	Vsekonkursy.ru: конкурсы, гранты, стипендии и конференции . [Электронный ресурс]. URL: http://www.vsekonkursy.ru

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение

Ч-222	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
Ч-222	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)

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

В процессе изучения данной дисциплины студенты выполняют курсовой проект , тематика которого направлена на разработку грамотного, привлекательного и читаемого многостраничного периодического издания с учетом теоретических знаний и практических навыков, полученных на лекционных занятиях и лабораторных работах.
Знания, полученные студентами в аудитории, закрепляются и дополняются самостоятельно дома, в библиотеке, посредством использования ресурсов глобальной сети Интернет. Также в самостоятельной работе обязательно должн ы использоваться графические пакеты Adobe InDesign , Adobe Photoshop , Adobe Illustrator , Adobe Acrobat .
Особое место в овладении спецификой данной дисциплины отводится самостоятельной работе студента со специальной литературой. Необходимо использовать список рекомендованной и нормативной литературы, приведенный ниже, а также учебно методические пособия и стандарты, в которых изложены требования по выполнению и оформлению курсовых проектов.
Самостоятельное выполнение курсового проекта предполагает со здание нового, конкурентоспособного периодического издания , активную творческую деятельность студентов, письменное обоснование проекта и рекомендации к нему при наличии обязательных консультаций с преподавателем. Представленный курсовой проект должен содержать графическую часть, пояснительную записку, предпроектный материал в виде аналогов. Также, в обязательном порядке, студентом предоставляется CD диск с полностью записанным на него графическим и текстовым материалом.

Методические рекомендации по организации самостоятельной работы студентов
По дисциплине «Художественно техническое редактирование» студенты осуществляют самостоятельную подготовку к 1, 10, 12 и 13 й 11 лабораторным работам. Для первого занятия студенты готовят подборку различных типов периодических и непериодических изданий. Данный материал демонстрируется аудитории в виде небольшой презентации. Совместно с преподавателем студенты анализируют полученную информацию, высказывают свою точку зрения относительно увиденного.

Рекомендации по работе с литературой Рекомендации и необходимые нормативные материалы по изд ательско полиграфическому процессу, по использованию настольных издательских систем при подготовк е книжных и других изданий к печ ати представлены в «Настольной книге издателя » авторов Е.В. Малышкина, А.Э. Мильчина, А.А. Павлова , А.Е. Шадрин а. Книга «Дизайн газет и журналов» К.Фроста посвящена различным аспектам визуального воплощения концепции издания в форме газет и журналов и представляет собой пошаговое руководство по использованию цвета, шрифтов и изображений, а также способов их размещения с целью создания эстетичных изданий, способных заинтересовать це левую аудиторию. Практические советы по со зданию грамотных, привлекательных, читаемых и конкурентоспособных изданий содержит издание Яна В. Уайта «Редактируем дизайном». Возможности программы компьютерной верстки публикаций ра зличного назначения Adobe InDesign рекомендуется изучать по книге «Adobe InDesign CS 3. Базовый курс на примерах», автор Л.Б. Левковец. При выполнении курсового проекта также необходимо пользоваться сборником «Основных стандартов по издательскому делу». Данные стандарты определяют требования к оформлению изданий в печатном и электронном видах, содержат перечень необходимых и достаточных сведений и порядок их приведения в издательской продукции.

Рекомендации по работе с техническими средствами и программным обеспечением Самостоятельная работа студента предполагает активную работу на личном персональном компьютере или использование ресурсов специ ализированных аудиторий компьютерной графики, имеющихся на к афедре. Также студентам необходимо самостоятельно совершенствовать практические навыки в области верстки в программе Adobe InDesign .

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

05.03.2026 г.

МОДУЛЬ "КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ"
Растровые и векторные редакторы
рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 108 Виды контроля в семестрах:

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 27

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**1 (1.1)**		**2 (1.2)**		Итого	
Недель	15 1/6		16 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Лекции	12	12	8	8	20	20
Практические	36	36	16	16	52	52
Итого ауд.	48	48	24	24	72	72
Контактная работа	48	48	24	24	72	72
Сам. работа	15	15	12	12	27	27
Часы на контроль	9	9			9	9
Итого	72	72	36	36	108	108

Программу составил(и):
канд.иск., доцент, Петрухина Оксана Валерьевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Формирование у будущих бакалавров знаний и навыков использования современных компьютерных графических технологий, их возможностей по созданию, обработке и публикации цифрового изображения.
1.2	-подготовка бакалавра к решению профессиональных задач с помощью компьютерной обработки растровой графики.
1.3	-продемонстрировать студентам возможности современных программ обработки и создание графики дать практические навыки их применения в профессиональной деятельности;
1.4	-обучить студентов основным правилам обработки растровых изображений
1.5	-ознакомить с необходимыми приемами подготовки фотографического материала его свето- и цветокорекции.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.06
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Наброски
2.1.2	Цветоведение и колористика
2.1.3	Пропедевтика
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Жанровая фотография
2.2.2	Предпечатная подготовка
2.2.3	Модуль "Фотография"
2.2.4	Рекламная фотография
2.2.5	Цифровая живопись
2.2.6	Программы верстки
2.2.7	Модуль "Полиграфия"
2.2.8	Модуль "Компьютерные технологии"
2.2.9	Учебная практика, учебно-ознакомительная
2.2.10	2-D Анимация
2.2.11	Проектная графика
2.2.12	Рекламные коммуникации в моушн-дизайне. 2-D анимация
2.2.13	Модуль "Графика"
2.2.14	Модуль "Типографика"
2.2.15	Инфографика

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-1: Способен к выполнению работ по созданию статических элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; творческому их осмыслению и переработке в компьютерной графике

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-1: Знает: творческие этапы создания эскизов и оригиналов статической графики для компьютерной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать - правила использования средств растровой компьютерной графики - принципы работы с растровыми графическими редакторами
ИД-2.ПК-1: Умеет: осуществить авторскую творческую подачу статических объектов дизайна;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь - выполнять проект, опираясь на знания принципов работы в растровых графических редакторах; - разрабатывать планировочные и пространственные проекты с использованием средств растровой компьютерной графики
ИД-3.ПК-1: Владеет: способностью проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов статической визуальной информации, идентификации и коммуникации; творческому их осмыслению и переработке для компьютерной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками применения полученных знаний в работе с растровыми программами

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)			
Код занятия	**Наименование разделов и тем /вид занятия/**	**Семестр**	**Часов**
	Раздел 1. Введение в компьютерные технологии (растровые редакторы)		
1.1	- Применение компьютерной графики. Графические редакторы. Векторная и растровая графика. - Программа Adobe Photoshop: состав, особенности, использование в полиграфии и Internet. - Типы документов в Photoshop. Создание нового документа. - Настройка программного интерфейса. Сохранение и редактирование рабочего пространства программы. - Рисование стандартных объектов. - Выделение и преобразование объектов. Инструменты выделения. - Управление масштабом просмотра объектов. Режимы просмотра документов. - Перемещение объектов. Группировка. Выравнивание и распределение. - Использование Control Palette для быстрого редактирования объектов. /Лек/	1	8
	Раздел 2. Использование слоев и масок для работы со сложными рисунками		
2.1	- Размещение объектов на слоях. Настройка параметров слоя. - Использование масок слоя. - Перемещение объектов между слоями. Шаблонные слои. Слияние слоев. - Рисование и редактирование объектов произвольной формы. - Редактирование формы объектов по точкам. Работа с точками из Control Palette. /Пр/	1	6
	Раздел 3. Рисование сложных объектов. Использование разметки для точного планирования рисунка		
3.1	-Применение искажающих фильтров к элементам рисунка. -Перспективное, свободное и пропорциональное искажения с помощью инструмента Free Transform Tool. -Использование разметки документа для точного позиционирования рисунка. -Управление разметкой. Линейки. Направляющие. Сетка. -«Умные» направляющие. Создание направляющей из объекта. Настройка элементов разметки. /Пр/	1	6
	Раздел 4. Работа с цветом		
4.1	-Цветовые модели. -Способы окрашивания объектов. Редактирование цвета. -Формирование собственного каталога цветов. Создание групп цветов. -Создание, применение и редактирование узоров и градиентов. -Использование группы команд Edit Colors для редактирования цветов в рисунке. -Копирование цвета. Способы выделения объектов с одинаковыми атрибутами. - Система управления цветом в Photoshop. Использование цветовых профилей. /Лек/	1	4
	Раздел 5. Работа с текстом		
5.1	- Способы ввода текста. Инструменты и палитры для работы с текстом. - Type tool - управление параметрами текстового объекта. - Ввод, редактирование и форматирование текста. - Создание текстовых блоков. Работа с блочным текстом. - Импорт текста из других приложений. Растрирование текста /Пр/	1	6
5.2	Выполнение практических упражнений /Ср/	1	6
	Раздел 6. Эффекты программы. Работа с прозрачными объектами		
6.1	Применение фильтров программы Photoshop. Использование сторонних плагинов. Использование и настройка масок. /Пр/	1	6
6.2	Выполнение практических упражнений /Ср/	1	4
	Раздел 7. Создание сложных изображений с помощью особых объектов программы		
7.1	-Использование кистей. Создание собственной кисти. Редактирование кистей. -Использование растровой графики форматов JPEG, PNG, TIFF или PSD для создания кистей в Adobe Photoshop. -Использование графического планшета в Adobe Photoshop. /Пр/	1	12
7.2	Выполнение практических упражнений /Ср/	1	2
	Раздел 8. Техника ретуширования		
8.1	Техника ретуширования изображений. Восстановление фотографии. /Ср/	1	3

	Раздел 9. Векторная графика		
9.1	Применение компьютерной графики. Графические редакторы. Векторная и растровая графика. - Программа Adobe Illustrator: состав, особенности, использование в полиграфии и Internet. - Типы документов в Иллюстраторе. Создание нового документа. - Настройка программного интерфейса. Сохранение и редактирование рабочего пространства программы. - Рисование стандартных объектов. - Выделение и преобразование объектов. Инструменты выделения. - Управление масштабом просмотра объектов. Режимы просмотра документов. - Перемещение объектов. Группировка. Выравнивание и распределение. - Использование Control Palette для быстрого редактирования объектов. /Лек/	2	4
9.2	Использование слоев для работы со сложными рисунками. Свободное рисование /Пр/	2	4
9.3	Размещение объектов на слоях. Настройка параметров слоя. Использование слоев для блокировки частей рисунка. - Перемещение объектов между слоями. Шаблонные слои. Слияние слоев. Изолированный режим. - Рисование и редактирование объектов произвольной формы. - Кривые Безье. - Редактирование формы объектов по точкам. Работа с точками из Control Palette. /Пр/	2	2
	Раздел 10. Рисование сложных объектов. Использование разметки для точного планирования рисунка		
10.1	Использование логических операций для рисования объектов сложной формы. /Лек/	2	4
10.2	Соединение и разделение объектов. Фигурная обрезка. - Применение искажающих фильтров к элементам рисунка. - Перспективное, свободное и пропорциональное искажения с помощью виджетов инструмента Free Transform Tool. - Использование разметки документа для точного позиционирования рисунка. - Управление разметкой. Линейки. Направляющие. Сетка. - «Умные» направляющие. Создание направляющей из объекта. - Настройка элементов разметки. /Пр/	2	4
	Раздел 11. Работа с цветом. Способы окрашивания объектов		
11.1	Цветовые модели. - Способы окрашивания объектов. Редактирование цвета. - Формирование собственного каталога цветов. Использование палитры Color Guide для выбора цвета. Создание групп цветов. - Создание, применение и редактирование узоров и градиентов. - Использование генератора узоров. - Использование группы команд Edit Colors для редактирования цветов в рисунке. - Копирование цвета. Способы выделения объектов с одинаковыми атрибутами. - Применение к объекту градиентной сетки. Ограничения при работе с сетками. - Система управления цветом в Иллюстраторе. Использование цветовых профилей. /Пр/	2	2
11.2	Выполнение практических упражнений /Ср/	2	4
	Раздел 12. Создание сложных изображений с помощью особых объектов программы		
12.1	Использование кистей для создания сложных обводок. Создание собственной кисти. Редактирование кистей. - Использование растровой графики форматов JPEG, PNG, TIFF или PSD для создания кистей в Adobe Illustrator CC. - Создание угловой плитки для Pattern Brush. - Использование графического планшета в Adobe Illustrator. - Использование оболочек для деформации рисунка. Создание оболочки из 2объекта. Преобразование оболочки. - Перетекание объектов. Размещение группы перетекания на траектории. Настройка параметров перетекания. - Работа с символами. Создание и редактирование рисунка из символов. - Применение масок для обрезки рисунка. Настройка маски /Пр/	2	2
12.2	Работа с растровыми изображениями. Импортирование одновременно нескольких изображений с помощью Multiply File Place. - Форматы JPEG, PNG, TIFF, PSD. - Трассировка растрового изображения. - Маска обрезки. /Пр/	2	2
12.3	Использование множественных пространств (artboards) для многоцелевого дизайна. Применение символов для унификации - Оптимизация документа. Использование палитры Document Info для просмотра состава и параметров рисунка. - Преобразование сложных объектов. - "Чистка" документа. Уничтожение невидимых контуров и посторонних объектов. /Ср/	2	8

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

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

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Аббасов, И. Б.	Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6: учебное пособие	Саратов: Профобразование, 2021	http://www.iprbookshop.ru/108004.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.2	Татаров, С. В., Кислякова, А. Г.	Компьютерные технологии в дизайне: учебное пособие для студентов высших учебных заведений	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017	http://www.iprbookshop.ru/102635.html
Л.1.3	Макарова, Т. В.	Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop: учебное пособие	Омск: Омский государственный технический университет, 2015	https://www.iprbookshop.ru/58090.html
Л.1.4	Арефьев, В. А.	Компьютерные технологии в профессиональной деятельности: учебно-методическое пособие	Самара: Самарский государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2019	https://www.iprbookshop.ru/111373.html
Л.1.5	Вдовин, А. С.	Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015	http://www.iprbookshop.ru/76480.html
Л.1.6	Воротилина, Т. В., Галстян, И. Ш., Диреганова, А. В.	Медиационные процессы: практикум	Ставрополь: Северо-Кавказский федеральный университет, 2016	https://www.iprbookshop.ru/66049.html

1. Аббасов, И. Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6 : учебное пособие / И. Б. Аббасов. — 2-е изд. — Саратов : Профобразование, 2021. — 237 с. — ISBN 978-5-4488-0084-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/108004.html

2. Божко, А. Н. Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop : учебное пособие / А. Н. Божко. — 4-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 319 с. — ISBN 978-5-4497-2416-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/133954.html

3. Котов, Г. Н. Работа в растровом редакторе Adobe Photoshop : методические указания / Г. Н. Котов, О. Л. Штейнбах. — Новосибирск : Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2024. — 52 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/149540.html

4. 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

5. Медведева, А. А. Компьютерная графика : практикум / А. А. Медведева. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020. — 123 с. — ISBN 978-5-7937-1893-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/118386.html

6. 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

7. Основы работы в Photoshop : учебное пособие / . — 4-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2025. — 1380 с. — ISBN 978-5-4497-0896-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/146369.html

8. Тухбатуллина, Л. М. Создание векторных изображений в графическом редакторе Adobe Illustrator : учебно-методическое пособие / Л. М. Тухбатуллина, В. В. Хамматова. — Казань : Издательство КНИТУ, 2022. — 80 с. — ISBN 978-5-7882-3231-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/136194.html

6.2. Электронные учебные издания и электронные образовательные ресурсы		
Э1	Photoshop на примерах. Практика, практика и только практика	http://www.iprbookshop.ru/78102.html

6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства	
6.3.1.1	Adobe Photoshop Lightroom
6.3.1.2	Photoshop
6.3.1.3	Лаборатория Касперского
6.3.1.4	Illustrator

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем	
6.3.2.1	Российский фонд культуры. [Электронный ресурс]. URL:http://www.culture.ru
6.3.2.2	Информкультура Ru [Электронный ресурс]. URL: http://infoculture.rsl.ru/
6.3.2.3	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL:http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
6.3.2.4	«Культура» – информационный портал. [Электронный ресурс]. URL:http://www.kultura-portal.ru
6.3.2.5	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.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

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-301 А	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (проектор, экран), персональные графические станции с выходом в сеть "Интернет"

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

В ходе лекционных занятий студенту необходимо вести конспектирование учебного материала. Обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание изучаемой дисциплины, научные выводы, практические рекомендации и положительный опыт. Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых делать пометки, подчеркивающие особую важность тех или иных теоретических положений. Рекомендуется активно задавать преподавателю уточняющие вопросы с целью уяснения теоретических положений, разрешения спорных ситуаций.
1.2 Методические рекомендации по подготовке к практическим занятиям
Источники подготовки к практической работе – лекционный материал, учебные пособия, электронные инструкции по работе с программным обеспечением. Практическое занятие подразумеванием индивидуальную выполнению большинства работ, поэтому требуется четко осмыслить цель, требования к содержанию и результату работы. Результаты работы по выполнению практических заданий является ведущим компонентом в итоговой оценке компетенций по данному курсу. Особое значение в освоении дисциплины имеет формирование владений программным обеспечением компьютерной графики. Важным в процессе изучения дисциплины является самостоятельная работа студента. Особое внимание следует уделить выполнению творческих заданий.

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

05.03.2026 г.

МОДУЛЬ "КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ"
2-D Анимация

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 8

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**2 (1.2)**		Итого	
Недель	16 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	4	4	4	4
Практические	60	60	60	60
Итого ауд.	64	64	64	64
Контактная работа	64	64	64	64
Сам. работа	8	8	8	8
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):
Преподаватель, Петрухина О.В. _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	- профессиональная подготовка высококвалифицированных специалистов в области художественной анимации и компьютерной графики, способных решать комплекс поставленных задач, связанных с созданием профессиональных объектов трехмерной графики и дальнейшим использованием их в своей работе, при выполнении проектов.
1.2	- овладения культурой моделирования и принципами фотореализма,
1.3	- приобретение практических навыков работы на персональном компьютере.
1.4	
1.5	Задачи дисциплины:
1.6	умственное, нравственное и эмоциональное развитие личности, профессиональное совершенствование будущего специалиста анимации и компьютерной графики через освоение практических приемов реализации пластики движения анимационных персонажей в рамках законов классической анимации.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.06
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	История искусств
2.1.2	Наброски
2.1.3	Растровые и векторные редакторы
2.1.4	Цветоведение и колористика
2.1.5	История кино и анимации
2.1.6	Пропедевтика
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Модуль "Компьютерные технологии"
2.2.2	Модуль "Графика"
2.2.3	Сценарное моделирование
2.2.4	Режиссура мультимедиа
2.2.5	Проектная графика
2.2.6	Основы игрового и WEB -программирования
2.2.7	3D-моделирование и анимация для игр
2.2.8	Цифровой прототип и 2D-графика

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-2: Способен к проектированию объектов динамической визуальной информации, идентификации и коммуникации и реализации технических аспектов в игровых движках и интерактивных медиа

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать - принципы покадровой (frame-by-frame) и перекладной (cut-out) анимации; основы squash & stretch, тайминга и спейсинга; методы создания 2D-эффектов (свечение, искажение, деформация) с использованием анимационных инструментов, - Форматы экспорта 2D-анимации для игровых движков (атласы спрайтов, JSON, скелейтные данные); принципы оптимизации количества спрайтов и разрешения текстур для рендера в реальном времени. - Принципы сборки 2D-сцены: слои (layers), партиклы, анимация окружения; критерии оценки качества анимации (плавность, читаемость, соответствие геймплейному ритму).
ИД-2.ПК-2: Умеет: осуществлять настройку и оптимизацию визуализации (рендера) в реальном времени посредством использования специализированного ПО и игровых движков;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь - Создавать 2D-визуальные эффекты (VFX) для игр (взрывы, магия, следы) через анимацию спрайтов; применять деформации и перекладку для реализации художественно-технического решения персонажа или объекта. - Экспортировать анимацию с оптимизированными настройками (сжатие, уменьшение количества ключевых кадров); настраивать анимацию в движке (Unity/Unreal) для корректного воспроизведения без потери производительности.

ИД-3.ПК-2: Владеет: основами сборки игровых сцен и элементов визуального динамического ряда, интеграцией ассетов в интерактивную среду для оценки качества выполненного визуального эффекта.	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть - Инструментарием 2D-анимационного ПО (Spine, After Effects, Animate); навыками создания скелетной анимации (rigging) и настройки весов (weight painting) для динамических материалов персонажа. - Навыками сборки игровых сцен с использованием 2D-анимации; методами тестирования анимации в интерактивной среде для проверки корректности визуальных эффектов и их влияния на игровой опыт.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Компьютерные программы и технологии.		
1.1	Краткая история анимации, технологии, авторы и продукты получившие мировую известность. /Лек/	2	2
1.2	Анимационные возможности программы Adobe After Effects. Анимация по ключевым кадрам. Метод интерполяции. Анимационные «пресеты». /Пр/	2	4
1.3	Анимация текста. Создание коротких видеороликов, иллюстрирующих знание материала. /Пр/	2	4
	Раздел 2. Основы 2D анимации и принципы движения		
2.1	Современные тенденции в создании анимированного видео. /Пр/	2	2
2.2	Использование пластичных материалов для создания анимации. Stop-motion. /Пр/	2	2
2.3	3D анимация, программы и технологии, захват движения. /Пр/	2	4
2.4	Ротоскопирование. Анимация песком. Lego- анимация, Изо-анимация. /Пр/	2	4
2.5	Выполнение практических заданий /Ср/	2	4
	Раздел 3. Работа в Adobe Animate/Adobe After Effects/Toon Boom		
3.1	Adobe After Effects. Файловые форматы /Лек/	2	1
3.2	Особенности просчета проекта. Файловые форматы и программы сжатия с учетом назначения анимированного видео. /Пр/	2	4
3.3	Объединенные возможности пакета Adobe 3D анимация, инструменты и приемы. /Пр/	2	4
3.4	Анимация в программе Adobe Animate. /Пр/	2	4
3.5	Анимация в программе Adobe Animate. Использование Adobe Illustrator и Adobe Photoshop для создания персонажей. Конвертация проектов внутри пакета. /Пр/	2	8
	Раздел 4. Анимация персонажей и интерфейсов		
4.1	Скелетная анимация. Анимация персонажей. Анимация интерфейсов /Лек/	2	1
4.2	Анимация персонажей. Анимация интерфейсов /Пр/	2	8
4.3	Анимационные эффекты /Пр/	2	6
4.4	Оптимизация анимации для игр. Экспорт и интеграция анимации /Пр/	2	6
4.5	Выполнение практических заданий /Ср/	2	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

	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.iprbookshop.ru/30621.html
Л.1.2	Торопова, О. А., Кумова, С. В.	Анимация и веб-дизайн: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015	http://www.iprbookshop.ru/76476.html
Л.1.3	Пожидаев, Л. Г.	Анимация. Графика	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2018	http://www.iprbookshop.ru/105101.html
Л.1.4	Петров, А. А.	Классическая анимация. Нарисованное движение: учебное пособие	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010	http://www.iprbookshop.ru/30621.html
Л.1.5	Райт Ж. Э.	Анимация от А до Я. От сценария до зрителя: учебное пособие	М.: ГИТ□, 2006	

1. Adobe Flash CS3 Professional: официальный учебный курс : учебное пособие. - М. : Триумф, 2008. - 288 с. эл. опт. диск (CD-ROM). - (Официальный учебный курс).
2. Аббасов, И. Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6 : учебное пособие / И. Б. Аббасов. — 2-е изд. — Саратов : Профобразование, 2021. — 237 c. — ISBN 978-5-4488-0084-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/108004.html
3. Капранова, М. Н. Macromedia Flash MX. Компьютерная графика и анимация / М. Н. Капранова. — Москва : СОЛОН-ПРЕСС, 2017. — 96 c. — ISBN 978-5-91359-082-4. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/90293.html
4. Кривуля, Н. Г. История анимации : учебно-методическое пособие / Н. Г. Кривуля. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011. — 34 c. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/30616.html
5. Куркова, Н. С. Анимационное кино и видео. Азбука анимации : учебное пособие по направлению подготовки 51.03.02 «Народная художественная культура», профиль «Руководство студией кино-, фото-, видеотворчества» / Н. С. Куркова. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2016. — 235 c. — ISBN 978-5-8154-0356-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/66341.html
6. Майстренко, А. В. Мультимедийные средства обработки информации : учебное пособие для СПО / А. В. Майстренко, Н. В. Майстренко. — Саратов : Профобразование, 2020. — 81 c. — ISBN 978-5-4488-0734-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/90169.html
7. Макарова Т.В. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Макарова Т.В.— Электрон. текстовые данные.— Омск: Омский государственный технический университет, 2015.— 239 c.— Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/58090.html
8. Петрухина, О. В. Формирование анимационного дизайна в России (конец XIX — начало XXI вв.). Художественный язык и способы реализации : монография / СПГХПА; Кафедра анимации и медиадизайна. - СПб. : СПГХПА, 2023. - 242 с., 1 on-line : ил.
9. Платонова, Н. С. Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional : учебное пособие / Н. С. Платонова. — 3-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 175 c. — ISBN 978-5-4497-0696-6. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/97584.html
10. Райт, Ж. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя : учебное пособие / Ж. Э. Райт. - М. : ГИТР, 2006. - 351 с. : ил.

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

6.3.1.1	Photoshop
6.3.1.2	Illustrator
6.3.1.3	Adobe Creative Cloud
6.3.1.4	Adobe Premiere Pro
6.3.1.5	Adobe After Effects
6.3.1.6	Adobe Bridge
6.3.1.7	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Прогулки по Петербургу. [Электронный ресурс]. URL: http://walkspb.ru
6.3.2.2	Библиотека графических изображений Pixabay [Электронный ресурс]. URL: https://www.pixabay.com
6.3.2.3	Российская государственная библиотека искусств . [Электронный ресурс]. URL:http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
6.3.2.4	Эрарта. Музей современного искусства. [Электронный ресурс]. URL: https://www.erarta.com/
6.3.2.5	Научно-исследовательский музей Академии художеств [Электронный ресурс] URL: http://www.nimrah.ru/
6.3.2.6	Vsekonkursy.ru: конкурсы, гранты, стипендии и конференции . [Электронный ресурс]. URL: http://www.vsekonkursy.ru
6.3.2.7	«Знание»: Международный гуманитарный общественный фонд [Электронный ресурс]. URL: http://www.znaniesvet.com/
6.3.2.8	Фонд поддержки творческих инициатив «Русская классика» [Электронный ресурс]. URL: http://www.fond-rk.ru
6.3.2.9	Российский фонд культуры. [Электронный ресурс]. URL:http://www.culture.ru
6.3.2.10	Российская сеть культурного наследия. [Электронный ресурс]. URL: http://www.rchn.org.ru/
6.3.2.11	Информкультура Ru [Электронный ресурс]. URL: http://infoculture.rsl.ru/
6.3.2.12	«Культура» – информационный портал. [Электронный ресурс]. URL:http://www.kultura-portal.ru
6.3.2.13	Российская культура в событиях и лицах. Роскультура. Ru [Электронный ресурс]. URL: http://www.rosculture.ru
6.3.2.14	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL:http://liart.ru/ru/pages/catalogs/

6.3.2.15	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
6.3.2.16	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	Лек	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (проектор, экран), персональные графические станции с выходом в сеть "Интернет", графические планшеты
Ч-304	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (проектор, экран), персональные графические станции с выходом в сеть "Интернет", графические планшеты

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

В ходе лекционных занятий студенту необходимо вести конспектирование учебного материала. Обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание изучаемой дисциплины, научные выводы, практические рекомендации и положительный опыт. Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых делать пометки, подчеркивающие особую важность тех или иных теоретических положений. Рекомендуется активно задавать преподавателю уточняющие вопросы с целью уяснения теоретических положений, разрешения спорных ситуаций.

На практических занятиях (семинарах) разъясняются теоретические положения курса, обучающиеся работают с конкретными ситуациями, овладевают навыками сбора, анализа и обработки информации для принятия самостоятельных решений, навыками подготовки информационных обзоров и аналитических отчетов по соответствующей тематике; навыками работы в малых группах; развивают организаторские способности по подготовке коллективных проектов.
Подготовка к практическим занятиям предполагает следующие виды работ:
- работа с информационными источниками, с иллюстративным материалом;
- подготовка ответов к контрольным вопросам,
- просмотр рекомендуемой литературы
- поиск композиционных решений путем эскизирования
- работа с искусствоведческими текстами;
- подбор и анализ аналогов, выявление приемов, используемых для создания художественной работы
- выполнение практических заданий

Самостоятельная работа
Данный вид работы предполагает расширение и закрепление знаний, умений и навыков, усвоенных на аудиторных занятиях путем самостоятельной проработки учебно-методических материалов по дисциплине и другим источникам информации;
Самостоятельная работа выполняется индивидуально, а также может проводиться под руководством (при участии) преподавателя.
Следует предварительно изучить методические указания по выполнению самостоятельной работы,
- сбор материалов по изучаемой теме;
При подготовке к зачету, экзамену необходимо ознакомиться с демонстрационным вариантом задания (фондом студенческих работ по заданным темам, перечнем вопросов для устного собеседования), получить консультацию у преподавателя, оформить выполненных работ.

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

05.03.2026 г.

МОДУЛЬ "КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ"
3D-моделирование и анимация для игр

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 4

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**3 (2.1)**		Итого	
Недель	17 1/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	8	8	8	8
Практические	60	60	60	60
Итого ауд.	68	68	68	68
Контактная работа	68	68	68	68
Сам. работа	4	4	4	4
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):
канд. иск., доцент, Петрухина О.В. _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Цель освоения дисциплины «3D-моделирование и анимация для игр» — сформировать у студентов комплексные знания и практические навыки в области создания трехмерных игровых ассетов (персонажи, окружение, предметы, VFX) и их анимации, включая освоение технологий полигонального моделирования, скульптинга, текстурирования (PBR), риггинга, скелетной и ключевой анимации, а также интеграции созданных объектов в игровые движки (Unity, Unreal Engine) с последующей настройкой освещения, материалов, визуальных эффектов и оптимизацией рендеринга для достижения высокого художественного качества и производительности в реальном времени.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.06
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	2-D Анимация
2.1.2	Введение в игровые движки
2.1.3	Сценарное моделирование
2.1.4	История кино и анимации
2.1.5	Выразительные средства в изобразительном искусстве
2.1.6	Введение в информационные технологии
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Модуль "Управление продуктами и маркетинг"
2.2.2	Сценарное моделирование
2.2.3	Экономика продукта
2.2.4	Техническое и художественное редактирование
2.2.5	Модуль "Проектирование"

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-2: Способен к проектированию объектов динамической визуальной информации, идентификации и коммуникации и реализации технических аспектов в игровых движках и интерактивных медиа

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать • Инструментальный аппарат 3D-VFX: системы частиц (Particle System, Niagara), симуляции физики (ткани, жидкости, разрушения), динамические деформации сетки. • Технологии создания шейдеров: нодовые редакторы (Shader Graph, Material Editor), типы шейдеров (поверхностные, вершинные, фрагментные), принципы PBR (Physically Based Rendering). • Динамические материалы: анимированные текстуры, материалы с изменяемыми параметрами (эмиссия, прозрачность, смещение), процедурные текстуры. • Художественно-техническое решение: связь художественного замысла (стиль, атмосфера) с выбором технических средств (тип шейдера, настройки частиц, оптимизация).

ИД-2.ПК-2: Умеет: осуществлять настройку и оптимизацию визуализации (рендера) в реальном времени посредством использования специализированного ПО и игровых движков;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь • Настраивать рендеринг в реальном времени: управлять освещением (прямое, непрямое, GI), пост-эффектами (DOF, bloom, motion blur), настройками камеры. • Оптимизировать 3D-сцены: создавать LOD (уровни детализации), использовать occlusion culling, оптимизировать количество полигонов и draw calls. • Применять профайлеры: анализировать производительность сцены (Unity Profiler, Unreal Insights), выявлять узкие места рендеринга. • Настраивать материалы для производительности: использовать атласы текстур, оптимизировать шейдеры, снижать количество материалов на сцену. • Адаптировать визуализацию под целевые платформы (ПК, мобильные устройства, консоли) с сохранением художественного качества.
ИД-3.ПК-2: Владеет: основами сборки игровых сцен и элементов визуального динамического ряда, интеграцией ассетов в интерактивную среду для оценки качества выполненного визуального эффекта.	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть • Навыками сборки игровых сцен: компоновка 3D-объектов, настройка освещения, размещение камер, организация уровней (level streaming). • Техниками интеграции ассетов: импорт 3D-моделей (FBX, OBJ), настройка материалов, анимаций, коллизий, создание префабов. • Методами создания динамического ряда: настройка анимаций персонажей, объектов окружения, систем частиц, синхронизация с игровыми событиями. • Способами оценки качества VFX: визуальный контроль в движке, анализ производительности при активных эффектах, проверка соответствия художественному замыслу. • Навыками итеративной доработки: внесение изменений в ассеты и сцену на основе обратной связи и результатов тестирования.

ПК-1: Способен к выполнению работ по созданию статических элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; творческому их осмыслению и переработке в компьютерной графике	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
ИД-1.ПК-1: Знает: творческие этапы создания эскизов и оригиналов статической графики для компьютерной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать • Творческие этапы создания 3D-объектов: от концептуального эскиза и сбора референсов до моделирования, текстурирования, рендеринга и подготовки к интеграции. • Методы эскизирования для 3D-моделирования: создание набросков, ортогональных проекций, разверток, цветовых схем (color scripts). • Принципы создания оригиналов статической 3D-графики: полигональное моделирование, скульптинг, текстурирование (PBR), настройка материалов. • Технические требования к 3D-ассетам: полигональная чистота, качество UV-развертки, оптимизация под целевые платформы.

ИД-2.ПК-1: Умеет: осуществить авторскую творческую подачу статических объектов дизайна;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь • Формировать уникальную авторскую подачу: разрабатывать узнаваемые силуэты, характерные пропорции, стилизованные формы для 3D-персонажей, объектов, окружения. • Применять выразительные средства в 3D-графике: работа с цветом, материалами, освещением для передачи характера, настроения, функциональности объекта. • Создавать стилизованные 3D-модели: от реализма до гипертрофированных форм, соблюдая единый визуальный язык проекта. • Обосновывать авторские решения: объяснять выбор формы, пропорций, цветовой гаммы, детализации с точки зрения игрового контекста и эмоционального воздействия. • Адаптировать авторскую подачу под технические требования (полигональность, разрешение текстур) без потери художественной выразительности.
ИД-3.ПК-1: Владеет: способностью проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов статической визуальной информации, идентификации и коммуникации; творческому их осмыслению и переработке для компьютерной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть • Навыками проверки соответствия: сравнение готовой 3D-модели с исходными эскизами и концепт-артами, контроль пропорций, детализации, цветового решения. • Методами контроля качества 3D-ассетов: анализ полигональной сетки, проверка UV-развертки, оценка материалов и текстур, тестирование в движке. • Техниками творческой переработки: доработка и адаптация существующих 3D-моделей под новые задачи (рестайлинг, оптимизация, изменение функциональности). • Способами осмысления и доработки на основе обратной связи: внесение изменений в модели и текстуры, повторный экспорт, повторная интеграция. • Навыками подготовки итоговых 3D-ассетов к интеграции: экспорт в требуемых форматах, оптимизация, создание превью-рендеров для презентации.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. 3D-моделирование и анимация для игр		
1.1	Основы 3D моделирования /Лек/	3	1
1.2	Полигональное моделирование /Лек/	3	2
1.3	Полигональное моделирование. Практическое занятие /Пр/	3	8
1.4	UV-развертка /Лек/	3	2
1.5	UV-развертка. Практическое занятие /Пр/	3	8
1.6	Создание игровых материалов /Лек/	3	2
1.7	Создание игровых материалов. Практическое занятие /Пр/	3	10
1.8	Риггинг персонажей /Лек/	3	1
1.9	Риггинг персонажей. Практическое занятие /Пр/	3	4
1.10	Анимация в 3D /Пр/	3	12
1.11	Оптимизация моделей /Пр/	3	8
1.12	Экспорт в игровые движки /Пр/	3	10
1.13	Выполнение практических заданий /Ср/	3	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	Аббасов, И. Б.	Основы трехмерного моделирования в 3ds Max 2018: учебное пособие	Саратов: Профобразование, 2019	http://www.iprbookshop.ru/88001.html
Л.1.2	Смирнова, А. М.	Компьютерная графика и дизайн художественных изделий. Основы 3D-моделирования: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	http://www.iprbookshop.ru/102632.html
Л.1.3	Миловская О. С.	3ds Max 2008.Самоучитель: учебное пособие	СПб.: БХВ-Петербург, 2008	
Л.1.4	Мэрдок К. Л.	3ds max 9. Библия пользователя: учебное пособие	М.: Вильямс, 2008	
Л.1.5		Библиотека дизайнера в формате CorelDraw и 3DStudioMAX: каталог художественных кузнечных изделий: учебное пособие	Витебск: Фабрика художественных кузнечных изделий «ОСТ», 2012	
Л.1.6	Торопова, О. А., Кумова, С. В.	Анимация и веб-дизайн: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015	http://www.iprbookshop.ru/76476.html
Л.1.7	Пожидаев, Л. Г.	Анимация. Графика	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2018	http://www.iprbookshop.ru/105101.html
Л.1.8	Вдовин, А. С.	Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015	https://www.iprbookshop.ru/76480.html

1. Adobe Flash CS3 Professional: официальный учебный курс : учебное пособие. - М. : Триумф, 2008. - 288 с. эл. опт. диск (CD-ROM). - (Официальный учебный курс).
2. 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
3. Капранова, М. Н. Macromedia Flash MX. Компьютерная графика и анимация / М. Н. Капранова. — Москва : СОЛОН-ПРЕСС, 2017. — 96 с. — ISBN 978-5-91359-082-4. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/90293.html
4. Кривуля, Н. Г. История анимации : учебно-методическое пособие / Н. Г. Кривуля. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011. — 34 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/30616.html
5. Куркова, Н. С. Анимационное кино и видео. Азбука анимации : учебное пособие по направлению подготовки 51.03.02 «Народная художественная культура», профиль «Руководство студией кино-, фото-, видеотворчества» / Н. С. Куркова. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2016. — 235 с. — ISBN 978-5-8154-0356-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/66341.html
6. Майстренко, А. В. Мультимедийные средства обработки информации : учебное пособие для СПО / А. В. Майстренко, Н. В. Майстренко. — Саратов : Профобразование, 2020. — 81 с. — ISBN 978-5-4488-0734-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/90169.html
7. Макарова Т.В. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Макарова Т.В.— Электрон. текстовые данные.— Омск: Омский государственный технический университет, 2015.— 239 с.— Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/58090.html
8. Петрухина, О. В. Формирование анимационного дизайна в России (конец XIX — начало XXI вв.). Художественный язык и способы реализации : монография / СПГХПА; Кафедра анимации и медиадизайна. - СПб. : СПГХПА, 2023. - 242 с., 1 on-line : ил.
9. Платонова, Н. С. Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional : учебное пособие / Н. С. Платонова. — 3-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 175 с. — ISBN 978-5-4497-0696-6. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/97584.html
10. Райт, Ж. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя : учебное пособие / Ж. Э. Райт. - М. : ГИТР, 2006. - 351 с. : ил.

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

6.3.1.1	Adobe Animate
6.3.1.2	Adobe Character Animator
6.3.1.3	Substance Designer 6
6.3.1.4	Maxon Cinema 4D
6.3.1.5	Autodesk 3ds Max
6.3.1.6	Autodesk Maya
6.3.1.7	Другое - указать в приложении
6.3.1.8	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	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
6.3.2.2	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
Ч-302	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Стеллажи для хранения, диагностическое оборудование, ручные и электрические инструменты для ремонта техники
Ч-302	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)

В ходе лекционных занятий студенту необходимо вести конспектирование учебного материала. Обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание изучаемой дисциплины, научные выводы, практические рекомендации и положительный опыт. Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых делать пометки, подчеркивающие особую важность тех или иных теоретических положений. Рекомендуется активно задавать преподавателю уточняющие вопросы с целью уяснения теоретических положений, разрешения спорных ситуаций.

На практических занятиях (семинарах) разъясняются теоретические положения курса, обучающиеся работают с конкретными ситуациями, овладевают навыками сбора, анализа и обработки информации для принятия самостоятельных решений, навыками подготовки информационных обзоров и аналитических отчетов по соответствующей тематике; навыками работы в малых группах; развивают организаторские способности по подготовке коллективных проектов.
Подготовка к практическим занятиям предполагает следующие виды работ:
- работа с информационными источниками, с иллюстративным материалом;
- подготовка ответов к контрольным вопросам,
- просмотр рекомендуемой литературы
- поиск композиционных решений путем эскизирования
- подбор и анализ аналогов, выявление приемов, используемых для создания художественной работы
- выполнение практических заданий

Самостоятельная работа
Данный вид работы предполагает расширение и закрепление знаний, умений и навыков, усвоенных на аудиторных занятиях путем самостоятельной проработки учебно-методических материалов по дисциплине и другим источникам информации;
Самостоятельная работа выполняется индивидуально, а также может проводиться под руководством (при участии) преподавателя.
Следует предварительно изучить методические указания по выполнению самостоятельной работы,
- сбор материалов по изучаемой теме;
При подготовке к зачету, экзамену необходимо ознакомиться с демонстрационным вариантом задания (фондом студенческих работ по заданным темам, перечнем вопросов для устного собеседования), получить консультацию у преподавателя, оформить выполненных работ.

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

05.03.2026 г.

МОДУЛЬ "КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ"
Введение в игровые движки

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 108

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 44

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**3 (2.1)**		Итого	
Недель	17 1/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	48	48	48	48
Итого ауд.	64	64	64	64
Контактная работа	64	64	64	64
Сам. работа	44	44	44	44
Итого	108	108	108	108

Программу составил(и):
канд.иск, доцент, Петрухина Оксана Валерьевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Цель освоения дисциплины «Введение в игровые движки» — сформировать у студентов базовые знания и практические навыки работы с современными игровыми движками (Unity, Unreal Engine), включая понимание их архитектуры, интерфейса, принципов организации проектов, базовых механик работы с объектами, компонентами, сценами, анимацией, физикой и визуальными эффектами, а также освоение методов создания простых игровых прототипов, их тестирования и экспорта на целевые платформы, что закладывает фундамент для дальнейшего изучения специализированных дисциплин по игровой разработке.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.06
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Растровые и векторные редакторы
2.1.2	2-D Анимация
2.1.3	Аудио-технологии для игр
2.1.4	3D-моделирование и анимация для игр
2.1.5	Сценарное моделирование
2.1.6	Современные шрифтовые технологии
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Психология игрока и вовлечение
2.2.2	Модуль "Проектирование"
2.2.3	Основы игрового и WEB -программирования
2.2.4	Учебная практика, творческая
2.2.5	Производственная практика, преддипломная
2.2.6	Производственная практика, проектно-технологическая
2.2.7	Режиссура мультимедиа

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-2: Способен к проектированию объектов динамической визуальной информации, идентификации и коммуникации и реализации технических аспектов в игровых движках и интерактивных медиа

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать • Инструментальный аппарат движков: интерфейс Unity и Unreal Engine, основные окна (Scene, Game, Project, Inspector), компоненты (Transform, Mesh Renderer, Particle System), системы визуального скриптинга (Blueprints, PlayMaker). • Базовые технологии VFX: работа с системами частиц (Particle System в Unity, Cascade/Niagara в Unreal), создание простых эффектов (искры, дым, взрывы), управление параметрами частиц (скорость, цвет, продолжительность). • Основы шейдеров и материалов: принципы PBR (Physically Based Rendering), настройка стандартных материалов, работа с текстурами (Albedo, Normal, Metallic), понимание роли шейдеров в визуальном восприятии. • Художественно-техническое решение: связь между художественным замыслом (стиль, атмосфера) и базовыми техническими настройками (тип освещения, настройки материалов, параметры частиц).

ИД-2.ПК-2: Умеет: осуществлять настройку и оптимизацию визуализации (рендера) в реальном времени посредством использования специализированного ПО и игровых движков;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь • Настраивать базовую визуализацию: работать с источниками света (Directional, Point, Spot), настраивать параметры камеры (FOV, клиппинг), применять простые пост-эффекты (bloom, color grading) через стандартные средства движка. • Оптимизировать простые сцены: использовать occlusion culling (базовый уровень), настраивать качество теней, управлять дальностью прорисовки (draw distance), применять статическое батчинг. • Анализировать производительность: запуск профайлера (Unity Profiler, Unreal Insights) для оценки FPS, выявление перерасхода ресурсов (draw calls, память). • Настраивать материалы для производительности: использование атласов текстур, снижение количества материалов на сцене, применение простых шейдеров вместо сложных.
ИД-3.ПК-2: Владеет: основами сборки игровых сцен и элементов визуального динамического ряда, интеграцией ассетов в интерактивную среду для оценки качества выполненного визуального эффекта.	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть • Навыками сборки игровых сцен: создание и наполнение сцены объектами (примитивы, импортированные ассеты), настройка освещения, размещение камер, организация объектов в иерархии, использование префабов. • Техниками интеграции ассетов: импорт 3D-моделей (FBX), текстур, аудиофайлов; настройка импортных параметров; создание и применение материалов; добавление коллизий. • Методами создания динамического ряда: настройка простой анимации (Transform animation), добавление систем частиц для фоновых эффектов, создание интерактивных объектов (двери, собираемые предметы). • Способами оценки качества: визуальный контроль сцены в режиме реального времени, проверка корректности работы эффектов, оценка читаемости и целостности визуального ряда, базовое тестирование производительности.

ПК-1: Способен к выполнению работ по созданию статических элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; творческому их осмыслению и переработке в компьютерной графике	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
ИД-1.ПК-1: Знает: творческие этапы создания эскизов и оригиналов статической графики для компьютерной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать • Творческие этапы создания статической графики для интеграции в движок: от эскиза и концепта до подготовки ассетов (текстуры, спрайты, простые 3D-модели) и их импорта. • Методы эскизирования для игровых объектов: создание набросков персонажей, предметов окружения, интерфейсных элементов с учетом их последующей реализации в движке. • Принципы подготовки оригиналов: форматы файлов (PNG, JPEG, PSD), разрешение, прозрачность, цветовые профили, настройки импорта (compression, max size). • Технические требования к статическим ассетам в движке: размер текстур, полигональность простых моделей, оптимизация под производительность.

ИД-2.ПК-1: Умеет: осуществить авторскую творческую подачу статических объектов дизайна;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь • Создавать авторские статические объекты: разрабатывать простые 3D-модели (встроенными средствами движка или во внешних редакторах), создавать текстуры и спрайты с учетом стиля проекта. • Применять выразительные средства в движке: настройка материалов (цвет, гладкость, металличность), использование эмиссивных материалов для свечения, работа с прозрачностью. • Формировать визуальную идентификацию: создавать узнаваемые объекты окружения, интерфейсные элементы (кнопки, иконки), простые логотипы и фирменные элементы в сцене. • Обосновывать авторские решения: объяснять выбор формы, цвета, материала, размещения объектов с точки зрения игрового контекста и эмоционального воздействия.
ИД-3.ПК-1: Владеет: способностью проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов статической визуальной информации, идентификации и коммуникации; творческому их осмыслению и переработке для компьютерной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть • Навыками проверки соответствия: сравнение импортированных ассетов с исходными эскизами и концептами; контроль пропорций, цветопередачи, детализации в сцене движка. • Методами контроля качества: проверка корректности отображения текстур, работы прозрачности, настроек коллизий, читаемости интерфейсных элементов. • Техниками творческой переработки: доработка и адаптация существующих ассетов под новые задачи (изменение размера, цвета, материала) в процессе работы над сценой. • Способами итеративной доработки: внесение изменений в исходные файлы, повторный импорт, корректировка настроек материалов на основе обратной связи. • Навыками подготовки ассетов к финальной сборке: экспорт в требуемых форматах, оптимизация, проверка работоспособности в собранном проекте.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Введение в игровые движки		
1.1	Основы Unity/Unreal Engine /Лек/	3	4
1.2	Работа с ассетами /Пр/	3	8
1.3	Создание игровых сцен /Лек/	3	4
1.4	Программирование на C# /Лек/	3	4
1.5	Системы частиц /Пр/	3	8
1.6	Освещение и постобработка /Пр/	3	8
1.7	Выполнение практических заданий /Ср/	3	20
1.8	Звуковое оформление /Лек/	3	2
1.9	Оптимизация производительности /Пр/	3	2
1.10	Создание UI /Пр/	3	6
1.11	Работа с физикой /Пр/	3	8
1.12	Системы сохранения /Пр/	3	8

1.13	Мультиплатформенная разработка /Лек/	3	2
1.14	Выполнение практических заданий /Ср/	3	20
1.15	Подготовка к итоговому просмотру /Ср/	3	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	Суворов, А. В., Медведков, В. В., Саблина, Г. В., Шахтшнейдер, В. Г.	Программирование технологических контроллеров в среде Unity: учебное пособие	Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2016	https://www.iprbookshop.ru/91721.html
Л.1.2	Яцкевич, М. О., Кумыков, Э. А., Курташкин, М. Р.	Разработка компьютерных игр на Unreal Development Kit. Первый год обучения: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2012	https://www.iprbookshop.ru/80114.html
Л.1.3	Киргизов, Ю. В.	Дизайн интерфейса в игровой графике: учебное наглядное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	https://www.iprbookshop.ru/102614.html
Л.1.4	Вдовин, А. С.	Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015	http://www.iprbookshop.ru/76480.html

1. Вдовин, А. С. Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация : учебное пособие / А. С. Вдовин. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 267 с. — ISBN 978-5-7433-2928-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/76480.html

2. Воронина, В. В. Программирование игр: алгоритмы и технологии : учебное пособие / В. В. Воронина. — Ульяновск : Ульяновский государственный технический университет, 2017. — 306 с. — ISBN 978-5-9795-1732-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/106113.html

3. Заика, А. А. Разработка компьютерных игр для Windows Phone 7 с использованием технологий Silverlight и XNA : учебное пособие / А. А. Заика. — 3-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2023. — 745 с. — ISBN 978-5-4497-2243-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/131499.html

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

5. Петрухина, О. В. Формирование анимационного дизайна в России (конец XIX — начало XXI вв.). Художественный язык и способы реализации : монография / СПГХПА; Кафедра анимации и медиадизайна. - СПб. : СПГХПА, 2023. - 242 с., 1 on-line : ил.

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

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

8. 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

9. Хохлов, П. В. Информационные технологии (анимация в 3ds Max) : учебно-методическое пособие / П. В. Хохлов, В. Н. Хохлова. — Новосибирск : Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2023. — 23 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/138761.html

10. Шишкин, В. В. Разработка логических компьютерных игр с графическим интерфейсом в среде Питон : учебное пособие для студентов направления 09.03.02 «Информационные системы и технологии» / В. В. Шишкин, Д. С. Афонин. — Ульяновск : Ульяновский государственный технический университет, 2023. — 89 с. — ISBN 978-5-9795-2339-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/149291.html

11. Яцкевич, М. О. Разработка компьютерных игр на Unreal Development Kit. Первый год обучения : учебное пособие / М. О. Яцкевич, Э. А. Кумыков, М. Р. Курташкин. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2012. — 316 с. — ISBN 978-5-7433-2521-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/80114.html

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

6.3.1.1	Лаборатория Касперского
6.3.1.2	Другое - указать в приложении

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

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

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-301 А	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"
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)

В ходе лекционных занятий студенту необходимо вести конспектирование учебного материала. Обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание изучаемой дисциплины, научные выводы, практические рекомендации и положительный опыт. Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых делать пометки,

подчеркивающие особую важность тех или иных теоретических положений. Рекомендуется активно задавать преподавателю уточняющие вопросы с целью уяснения теоретических положений, разрешения спорных ситуаций.

На практических занятиях (семинарах) разъясняются теоретические положения курса, обучающиеся работают с конкретными ситуациями, овладевают навыками сбора, анализа и обработки информации для принятия самостоятельных решений, навыками подготовки информационных обзоров и аналитических отчетов по соответствующей тематике; навыками работы в малых группах; развивают организаторские способности по подготовке коллективных проектов.
Подготовка к практическим занятиям предполагает следующие виды работ:
- работа с информационными источниками, с иллюстративным материалом;
- подготовка ответов к контрольным вопросам,
- просмотр рекомендуемой литературы
- поиск композиционных решений путем эскизирования
- подбор и анализ аналогов, выявление приемов, используемых для создания художественной работы
- выполнение практических заданий

Самостоятельная работа
Данный вид работы предполагает расширение и закрепление знаний, умений и навыков, усвоенных на аудиторных занятиях путем самостоятельной проработки учебно-методических материалов по дисциплине и другим источникам информации;
Самостоятельная работа выполняется индивидуально, а также может проводиться под руководством (при участии) преподавателя.
Следует предварительно изучить методические указания по выполнению самостоятельной работы,
- сбор материалов по изучаемой теме;
При подготовке к зачету, экзамену необходимо ознакомиться с демонстрационным вариантом задания (фондом студенческих работ по заданным темам, перечнем вопросов для устного собеседования), получить консультацию у преподавателя, оформить выполненных работ.

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

05.03.2026 г.

МОДУЛЬ "КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ"
Аудио-технологии для игр
рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72 Виды контроля в семестрах:

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 4

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**3 (2.1)**		Итого	
Недель	17 1/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	8	8	8	8
Практические	60	60	60	60
Итого ауд.	68	68	68	68
Контактная работа	68	68	68	68
Сам. работа	4	4	4	4
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):
Преподаватель, Петрухина О.В. _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Процесс изучения дисциплины направлен на формирование способности:
1.2	- воплощать сущность явлений, событий, человеческих и социальных проблем в художественных образах с помощью средств экранной выразительности;
1.3	- использовать в процессе создания аудиовизуального произведения (фильма, передачи) технологические и технические средства современного телевидения, грамотно ставить задачу техническим службам.
1.4	
1.5	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать основы техники и технологии кино, телевидения и цифровых медиа;, уметь работать в команде, производящей телевизионный продукт, самостоятельно смонтировать отснятый материал, как эпизоды, так и в целом, все экранное произведение;
1.6	Владеть цифровыми монтажными программами.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.06
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Сценарное моделирование
2.1.2	2-D Анимация
2.1.3	История кино и анимации
2.1.4	Цифровой прототип и 2D-графика
2.1.5	Проектная графика
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Модуль "Компьютерные технологии"
2.2.2	Сценарное моделирование
2.2.3	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.4	Производственная практика, преддипломная
2.2.5	Введение в игровые движки
2.2.6	Видео-технологии для игр
2.2.7	Концепт-арт
2.2.8	Преддипломная специализация и стратегия

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-2: Способен к проектированию объектов динамической визуальной информации, идентификации и коммуникации и реализации технических аспектов в игровых движках и интерактивных медиа

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать принципы работы с производственными материалами, технологиями разработки визуальных эффектов в компьютерной графике и гейм-дизайне.
ИД-2.ПК-2: Умеет: осуществлять настройку и оптимизацию визуализации (рендера) в реальном времени посредством использования специализированного ПО и игровых движков;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь использовать полученные в процессе обучения знания, умения и навыки в профессиональной деятельности гейм-дизайнера
ИД-3.ПК-2: Владеет: основами сборки игровых сцен и элементов визуального динамического ряда, интеграцией ассетов в интерактивную среду для оценки качества выполненного визуального эффекта.	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть способностью использовать архивные материалы и другие современные средства и источники информации (включая компьютерные технологии) при создании произведений в области компьютерной графики и гейм-дизайна.

ПК-1: Способен к выполнению работ по созданию статических элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; творческому их осмыслению и переработке в компьютерной графике

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-1: Знает: творческие этапы создания эскизов и оригиналов статической графики для компьютерной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать функционал и возможности профессионального ПО.
ИД-2.ПК-1: Умеет: осуществить авторскую творческую подачу статических объектов дизайна;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять инструменты компьютерной графики для точной передачи художественного замысла

ИД-3.ПК-1: Владеет: способностью проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов статической визуальной информации, идентификации и коммуникации; творческому их осмыслению и переработке для компьютерной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть аудиотехнологиями на продвинутом уровне для реализации сложных визуальных решений

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Компьютеры и монтажные программы		
1.1	Обзор программ для монтажа звука и звукового сведения: Pro Tools, Adobe Audition,Nuendo, SoundForgenflp. Обзор монтажных компьютерных программ: Adobe Premiere Pro, Avid Media Composer, Final Cut Pro /Лек/	3	1
1.2	Выполнение коротких заданий в программах для монтажа звука и звукового сведения: Pro Tools, Adobe Audition,Nuendo, SoundForgenflp, Adobe Premiere Pro, Avid Media Composer, Final Cut Pro /Пр/	3	8
	Раздел 2. Озвучение. Наложение звука при монтаже		
2.1	Создание звукового образа фильма в зависимости от историко-бытового фона, на котором происходит действие, в зависимости от жанра (драма, комедия, фильм-гротеск, фильм-пародия и др.). Звуковое решение фильма. /Лек/	3	1
2.2	Выполнение коротких заданий на тему: звуковое решение фильма. /Пр/	3	8
2.3	Создание звукового образа фильма в зависимости от историко-бытового фона, на котором происходит действие, в зависимости от жанра (драма, комедия, фильм-гротеск, фильм-пародия и др.). /Пр/	3	6
	Раздел 3. Запись интершумов (звуков, создающих эффект присутствия)		
3.1	Запись интершумов (звуков, создающих эффект присутствия). Шумы синхронные, фоновые, спецэффекты. Символический смысл шумов. Реальность, образность и символизм. Интершум. Шумотека /Лек/	3	1
3.2	Выполнение коротких заданий на тему: шумы (синхронные, фоновые, спецэффекты). /Пр/	3	8
3.3	Выполнение коротких заданий на тему: символический смысл шумов (реальность, образность и символизм) и пр. /Пр/	3	6
	Раздел 4. Наложение музыки		
4.1	Музыкальное сопровождение (тапёр, оркестр, кинотеатральный орган «вурлитцер»). /Лек/	3	1
4.2	Выполнение коротких заданий на тему: музыкальное сопровождение (тапёр, оркестр, кинотеатральный орган «вурлитцер»). /Пр/	3	8
	Раздел 5. Микширование (сведение) элементов звукозаписи на одну дорожку		
5.1	Использование микшерского пульта, реверберaторов, акустических колонок, компьютера. Использование микшерно-коммутационных устройств в кинотелевизионных системах. Панель управления. Коммутация. Создание видеопереходов типа наплыв и шторки. Цифровые видеоэффекты. РИР- проекция. Введение цифровой графики. Работа со звуком. /Лек/	3	2
5.2	Выполнение коротких заданий на тему: работа со звуком. /Пр/	3	8
	Раздел 6. Монтаж звука для внешнего озвучания		
6.1	Три основные компонента партитуры фильма - речь, музыка, шумы как выразительные элементы образного языка звукового фильма /Лек/	3	2
6.2	Выполнение коротких заданий на темы: речь, музыка, шумы как выразительные элементы образного языка звукового фильма. /Пр/	3	8
6.3	Выполнение заданий в соответствии с стемами практик /Ср/	3	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

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Игнатов П. В.	Эволюция средств художественной выразительности в творчестве звукорежиссёра: автореферат дис. ... канд. искусствоведения : 17.00.09 : защищена 19.12.2006	СПб., 2006	
Л.1.2	Рахманова, Н. Н.	Требования по профессиональным дисциплинам по специальности «Музыкальная звукорежиссура»: учебное пособие для студентов, обучающихся по специальности «музыкальная звукорежиссура»	Нижний Новгород: Нижегородская государственная консерватория (академия) им. М.И. Глинки, 2015	http://www.iprbookshop.ru/49911.html
Л.1.3	Светлакова, Е. Ю.	Режиссура аудиовизуальных произведений: учебное пособие для студентов вузов культуры и искусств	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2011	http://www.iprbookshop.ru/22077.html
Л.1.4	Кисляков, П. А.	Аудиовизуальные технологии обучения: учебно-методическое пособие	Саратов: Вузовское образование, 2015	https://www.iprbookshop.ru/33856.html
Л.1.5	Светлакова, Е. Ю.	Режиссура аудиовизуальных произведений: учебное пособие для студентов вузов культуры и искусств	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2011	https://www.iprbookshop.ru/22077.html
Л.1.6	Шерель, А. А.	Аудиокультура XX века. История, эстетические закономерности, особенности влияния на аудиторию: очерки	Москва: Прогресс-Традиция, 2004	https://www.iprbookshop.ru/7233.html
Л.1.7	Литвин, С. А., Попов, О. Б., Чернышева, Т. В., Литвин, С. А.	Аудиопроцессорная обработка сигналов звукового вещания в каналах передачи: учебное пособие	Москва: Московский технический университет связи и информатики, 2016	https://www.iprbookshop.ru/61467.html

1. Дзялошинский, И. М. Медиатизация культуры в цифровой цивилизации : учебное пособие / И. М. Дзялошинский. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2022. — 477 с. — ISBN 978-5-4497-1594-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/119113.html

2. Ищук, А. А. Методические указания для выполнения лабораторных работ по курсу «Основы мультимедийных технологий» : методические указания / А. А. Ищук, И. А. Оболонин. — Новосибирск : Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2020. — 168 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/117129.html

3. Катунин, Г. П. Основы мультимедийных технологий. Видеомонтаж в Sony Vegas Pro : учебное пособие / Г. П. Катунин, Е. С. Абрамова. — 2-е изд. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 240 с. — ISBN 978-5-4497-3518-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/142569.html

4. Катунин, Г. П. Секвенсоры и цифровой звук : учебное пособие / Г. П. Катунин. — 2-е изд. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 296 с. — ISBN 978-5-4497-3521-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/142575.html

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

6. Майстренко, А. В. Мультимедийные средства обработки информации : учебное пособие для СПО / А. В. Майстренко, Н. В. Майстренко. — Саратов : Профобразование, 2020. — 81 с. — ISBN 978-5-4488-0734-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/90169.html

7. Разинкин, В. П. Основы цифровой аудио- и видеотехники. Часть 1 : учебное пособие / В. П. Разинкин, В. Н. Удалов. — Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2010. — 95 с. — ISBN 978-5-7782-1356-2. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/45130.html

8. Разинкин, В. П. Основы цифровой аудио- и видеотехники. Часть 2 : учебное пособие / В. П. Разинкин, А. А. Абросимов. — Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2011. — 84 с. — ISBN 978-5-7782-1630-3. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/45131.html

6.2. Электронные учебные издания и электронные образовательные ресурсы

Э1	Основы мультимедийных технологий. Видеомонтаж в Sony Vegas Pro	http://www.iprbookshop.ru/94279.html
Э2	2. Электронно-библиотечная система «IPRbooks»	www.iprbookshop.ru

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

6.3.1.1	Adobe Creative Cloud
6.3.1.2	Photoshop
6.3.1.3	Illustrator
6.3.1.4	3ds Max
6.3.1.5	Maya
6.3.1.6	Adobe After Effects
6.3.1.7	Adobe Premiere Pro
6.3.1.8	Adobe Bridge
6.3.1.9	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru
6.3.2.2	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL:http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108
6.3.2.3	«Культура» – информационный портал. [Электронный ресурс]. URL:http://www.kultura-portal.ru
6.3.2.4	Российский архитектурный портал. [Электронный ресурс]. URL: http://archi.ru/
6.3.2.5	Информкультура Ru [Электронный ресурс]. URL: http://infoculture.rsl.ru/

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-301 А	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (проектор, экран), персональные графические станции с выходом в сеть "Интернет"
Ч-301 А	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (проектор, экран), персональные графические станции с выходом в сеть "Интернет"

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

«Методические рекомендации к лекциям»
Преподаватель знакомит студентов с тенденциями в сфере мультимедиа и особенностями создания интерактивного продукта. На занятиях обучающиеся знакомятся с работами известных мастеров и учатся использовать разного рода эффекты и приемы, расширяя свои знания в этой области, а, следовательно, повышая компетентность.

«Методические рекомендации к практическим занятиям»
Очень важным моментом практических занятий является умение студентов сосредотачиваться и эффективно работать в аудитории. Для этого педагогу необходимо точно определять объём работы, планируемый на каждое занятие, несмотря на то, что скорость работы у студентов может быть различной. Для успешной работы аудитория должна быть оснащена необходимым оборудованием, техническими средствами, хорошим освещением и интернетом.

«Методические рекомендации для студента»
Студент должен вовремя приходить на занятия, иметь при себе все необходимые материалы, инструменты и технические средства. Графическая работа должна выполняться качественно и обладать индивидуальными авторскими чертами, быть уникальной, современной и технологичной. Студент для выполнения заданий всех разделов программы должен владеть необходимыми пакетами графических и анимационных программ. Студенты должны иметь высокую мотивацию и понимать, что данная дисциплина является важной составляющей их профессиональной подготовки.

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

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

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

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по УР

_____И.С. Голикова

05.03.2026 г.

МОДУЛЬ "КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ"
Видео-технологии для игр

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 4

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**4 (2.2)**		Итого	
Недель	16 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	8	8	8	8
Практические	60	60	60	60
Итого ауд.	68	68	68	68
Контактная работа	68	68	68	68
Сам. работа	4	4	4	4
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):
Преподаватель, Петрухина О.В. _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:
1.2	-историю монтажных концепций;
1.3	-теоретические и практические работы выдающихся деятелей мирового кинематографа;
1.4	-технологические и технические возможности работы по монтажу видеоматериалов;
1.5	-основные принципы и законы монтажа кинофильмов, сложившиеся в мировой аудиовизуальной культуре;
1.6	-проблемы и тенденции современного монтажа в кино и на телевидении;
1.7	уметь:
1.8	-практически использовать различные виды монтажа,
1.9	-соединять монтажные сцены в смысловые эпизоды;
1.10	-ориентироваться и выбирать наиболее необходимый для той или иной задачи режиссера монтаж;
1.11	-организовывать в художественное целое видеоматериал любой сложности;
1.12	-выполнять работы по монтажу видеоматериалу.
1.13	владеть:
1.14	-методами создания произведения как художественного целого с использованием современных художественных и технологических средств;
1.15	-навыками работы по монтажу как на пленке, так и на видео, включая линейный и нелинейный монтаж.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.06
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	2-D Анимация
2.1.2	Сценарное моделирование
2.1.3	
2.1.4	Введение в информационные технологии
2.1.5	Растровые и векторные редакторы
2.1.6	Аудио-технологии для игр
2.1.7	3D-моделирование и анимация для игр
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Модуль "Компьютерные технологии"
2.2.2	Модуль "Графика"
2.2.3	Производственная практика, преддипломная
2.2.4	Производственная практика, проектно-технологическая
2.2.5	Учебная практика, творческая
2.2.6	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.7	Пространственное проектирование и 3D
2.2.8	Аудиовизуальное проектирование и командная работа
2.2.9	Проектирование интерактивных игровых и веб-продуктов

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-2: Способен к проектированию объектов динамической визуальной информации, идентификации и коммуникации и реализации технических аспектов в игровых движках и интерактивных медиа

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать принципы работы с производственными материалами, технологиями разработки визуальных эффектов в компьютерной графике и гейм-дизайне.
ИД-2.ПК-2: Умеет: осуществлять настройку и оптимизацию визуализации (рендера) в реальном времени посредством использования специализированного ПО и игровых движков;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь использовать полученные в процессе обучения знания, умения и навыки в профессиональной деятельности гейм-дизайнера
ИД-3.ПК-2: Владеет: основами сборки игровых сцен и элементов визуального динамического ряда, интеграцией ассетов в интерактивную среду для оценки качества выполненного визуального эффекта.	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть способностью использовать современные средства и источники информации (включая компьютерные технологии) при создании произведений в области компьютерной графики и гейм-дизайна.

ПК-1: Способен к выполнению работ по созданию статических элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; творческому их осмыслению и переработке в компьютерной графике	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
ИД-1.ПК-1: Знает: творческие этапы создания эскизов и оригиналов статической графики для компьютерной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать художественные материалы, техники и технологии, используемые в творческом процессе гейм-дизайнера при создании проекта.
ИД-2.ПК-1: Умеет: осуществить авторскую творческую подачу статических объектов дизайна;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применить свои знания и навыки при создании авторских проектов в области гейм-дизайна
ИД-3.ПК-1: Владеет: способностью проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов статической визуальной информации, идентификации и коммуникации; творческому их осмыслению и переработке для компьютерной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть способностью реализовать весь диапазон своих знаний, умений и навыков в области технологий, используемых в творческом процессе при создании авторских произведений и произведений в области компьютерной графики и гейм-дизайна

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Видеотехнологии для игр		
1.1	Основы видеомонтажа /Лек/	4	2
1.2	Работа с видео в играх /Пр/	4	8
1.3	Создание кат-сцен /Лек/	4	2
1.4	Создание кат-сцен. Практические упражнения /Пр/	4	8
1.5	Видеоэффекты /Пр/	4	8
1.6	Оптимизация видео для игр /Лек/	4	2
1.7	Оптимизация видео для игр. Практические упражнения /Пр/	4	8
1.8	Интеграция видео в игровые движки /Лек/	4	2
1.9	Интеграция видео в игровые движки. Практические упражнения /Пр/	4	8
1.10	Запись геймплея /Пр/	4	4
1.11	Создание трейлеров /Пр/	4	4
1.12	Монтаж игрового трейлера /Пр/	4	6
1.13	Создание интерактивной кат-сцены /Пр/	4	6
1.14	Выполнение практических заданий /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	Зайцева, Л. А.	Киноязык. Опыт мифотворчества: монография	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010	http://www.iprbookshop.ru/30620.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.2	Клопотовская, Е. А., Онипенко, М. С., Клейменова, О. К., Елисеева, Е. А., Ильшев, П. В., Кислых, В. И., Толкачёв, А. Н., Гаджиев, А., Стыцюк, Н. В., Лемешев, И. П., Бланк, Б. Л., Елисеева, Е. А.	Художник и кинообраз. Из опыта работы художника кино: материалы международной научно-практической конференции (февраль, 2010 год)	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011	http://www.iprbookshop.ru/30646.html
Л.1.3	Денежкин, Е. Н.	Кинофотопроцессы и материалы: учебное пособие	Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2010	http://www.iprbookshop.ru/44784.html
Л.1.4	Яшин, Б., Монетов, В., Елисеева, Е., Петров, В., Гинно, И., Ильшев, П., Панин, В., Садовников, Г., Железняков, В., Петров, В. В.	Художник кино Леонид Платов. Опыт работы над экспликацией к фильму «Детство» по трилогии Л.Н. Толстого «Детство». «Отрочество». «Юность» в комментариях и воспоминаниях коллег, друзей, учеников: учебное пособие	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2014	http://www.iprbookshop.ru/30647.html
Л.1.5	Омон Ж., Бергала А., Мари М., Верне М., Челышева И. И.	Эстетика фильма: научно-популярная литература	М.: Новое литературное обозрение, 2012	
Л.1.6	Клопотовская, Е. А., Онипенко, М. С., Клейменова, О. К., Елисеева, Е. А., Ильшев, П. В., Кислых, В. И., Толкачёв, А. Н., Гаджиев, А., Стыцюк, Н. В., Лемешев, И. П., Бланк, Б. Л., Елисеева, Е. А.	Художник и кинообраз. Из опыта работы художника кино: материалы международной научно-практической конференции (февраль, 2010 год)	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011	http://www.iprbookshop.ru/30646.html
Л.1.7	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»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016	http://www.iprbookshop.ru/66341.html

1. Дзялошинский, И. М. Медиатизация культуры в цифровой цивилизации : учебное пособие / И. М. Дзялошинский. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2022. — 477 c. — ISBN 978-5-4497-1594-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/119113.html

2. Ищук, А. А. Методические указания для выполнения лабораторных работ по курсу «Основы мультимедийных технологий» : методические указания / А. А. Ищук, И. А. Оболонин. — Новосибирск : Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2020. — 168 c. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/117129.html

3. Катунин, Г. П. Основы мультимедийных технологий. Видеомонтаж в Sony Vegas Pro : учебное пособие / Г. П. Катунин, Е. С. Абрамова. — 2-е изд. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 240 c. — ISBN 978-5-4497-3518-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/142569.html

4. Катунин, Г. П. Секвенсоры и цифровой звук : учебное пособие / Г. П. Катунин. — 2-е изд. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 296 c. — ISBN 978-5-4497-3521-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/142575.html

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

6. Майстренко, А. В. Мультимедийные средства обработки информации : учебное пособие для СПО / А. В. Майстренко, Н. В. Майстренко. — Саратов : Профобразование, 2020. — 81 c. — ISBN 978-5-4488-0734-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/90169.html

7. Разинкин, В. П. Основы цифровой аудио- и видеотехники. Часть 1 : учебное пособие / В. П. Разинкин, В. Н. Удалов. — Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2010. — 95 c. — ISBN 978-5-7782-1356-2. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/45130.html

8. Разинкин, В. П. Основы цифровой аудио- и видеотехники. Часть 2 : учебное пособие / В. П. Разинкин, А. А. Абросимов. — Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2011. — 84 c. — ISBN 978-5-7782-1630-3. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/45131.html

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

6.3.1.1	Adobe Creative Cloud
6.3.1.2	Adobe After Effects
6.3.1.3	Adobe Premiere Pro
6.3.1.4	Adobe Bridge
6.3.1.5	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru
6.3.2.2	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL:http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108
6.3.2.3	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL:http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
6.3.2.4	Российская культура в событиях и лицах. Роскультура. Ru [Электронный ресурс]. URL: http://www.rosculture.ru
6.3.2.5	«Культура» – информационный портал. [Электронный ресурс]. URL:http://www.kultura-portal.ru
6.3.2.6	Российская сеть культурного наследия. [Электронный ресурс]. URL: http://www.rchn.org.ru/
6.3.2.7	Информкультура Ru [Электронный ресурс]. URL: http://infoculture.rsl.ru/
6.3.2.8	Российский фонд культуры. [Электронный ресурс]. URL:http://www.culture.ru
6.3.2.9	«Знание»: Международный гуманитарный общественный фонд [Электронный ресурс]. URL: http://www.znaniesvet.com/
6.3.2.10	Vsekonkursy.ru: конкурсы, гранты, стипендии и конференции . [Электронный ресурс]. URL: http://www.vsekonkursy.ru
6.3.2.11	Эрарта. Музей современного искусства. [Электронный ресурс]. URL: https://www.erarta.com/
6.3.2.12	Научно-исследовательский музей Академии художеств [Электронный ресурс] URL: http://www.nimrah.ru/
6.3.2.13	Библиотека графических изображений Pixabay [Электронный ресурс]. URL: https://www.pixabay.com
6.3.2.14	Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU [Электронный ресурс]: URL:https://elibrary.ru/
6.3.2.15	Национальная электронная библиотека (НЭБ) [Электронный ресурс]: URL:https://rusneb.ru/
6.3.2.16	База данных исследований Центра стратегических разработок [Электронный ресурс]. URL: https://www.csr.ru/issledovaniya/

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение

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

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

«Методические рекомендации к лекциям»
Учебным планом и соответственно рабочей программой дисциплины «Видеотехнологии» лекции предусмотрены в 4 семестре. Преподаватель знакомит студентов с тенденциями в сфере мультимедиа и особенностями создания интерактивного продукта. На занятиях обучающиеся знакомятся с работами известных мастеров и учатся использовать разного рода эффекты и приемы, расширяя свои знания в этой области, а, следовательно, повышая компетентность.

«Методические рекомендации к практическим занятиям»
Очень важным моментом практических занятий является умение студентов сосредотачиваться и эффективно работать в аудитории. Для этого педагогу необходимо точно определять объём работы, планируемый на каждое занятие, несмотря на то, что скорость работы у студентов может быть различной. Для успешной работы аудитория должна быть оснащена необходимым оборудованием, техническими средствами, хорошим освещением и интернетом.

«Методические рекомендации для студента»
Студент должен вовремя приходить на занятия, иметь при себе все необходимые материалы, инструменты и технические средства. Графическая работа должна выполняться качественно и обладать индивидуальными авторскими чертами, быть уникальной, современной и технологичной. Студент для выполнения заданий всех разделов программы должен владеть необходимыми пакетами графических и анимационных программ. Студенты должны иметь высокую мотивацию и понимать, что данная дисциплина является важной составляющей их профессиональной подготовки.

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

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

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

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по УР

_____И.С. Голикова

05.03.2026 г.

МОДУЛЬ "КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ"
Программы верстки

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 4

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**5 (3.1)**		Итого	
Недель	17 1/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	8	8	8	8
Практические	60	60	60	60
Итого ауд.	68	68	68	68
Контактная работа	68	68	68	68
Сам. работа	4	4	4	4
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):
канд.иск., доцент, Петрухина Оксана Валерьевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	-Научить основам компьютерной верстки;
1.2	-Познакомить с профессией дизайнер-верстальщик;
1.3	-Дать возможность на практике поработать с программами верстки и компьютерной графики;
1.4	-Развить способность к самостоятельной работе, структурированию и анализу используемого контента.
1.5	
1.6	Задачи дисциплины:
1.7	-Подготовка бакалавра к решению профессиональных задач с помощью компьютерных и информационных технологий сбора, обработки и анализа фактического материала;
1.8	-продемонстрировать студентам возможности современных программ верстки и дать практические навыки их применения в профессиональной деятельности;
1.9	-ознакомить студентов с основными этапами издательского процесса (замысел издания, подготовка текста и иллюстративного материала, проект оформления, верстка и допечатная подготовка публикации);
1.10	-дать необходимые представления о композиции основных видов периодических и разовых печатных изданий;
1.11	-обучить студентов основным правилам набора текста и чтению специальных корректорских знаков;
1.12	-ознакомить с необходимыми приемами подготовки фотографического материала для его дальнейшего использования в изданиях (цветокоррекция, кадрирование, ретушь);
1.13	-дать практические навыки компьютерной верстки различных видов изданий.
1.14	-формирование научного мировоззрения и расширения кругозора молодого специалиста в области современных информационных технологий.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.06
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Цветоведение и колористика
2.1.2	Введение в информационные технологии
2.1.3	Инфографика
2.1.4	Современные шрифтовые технологии
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Модуль "Типографика"
2.2.2	Техническое и художественное редактирование
2.2.3	Инфографика
2.2.4	Современные шрифтовые технологии
2.2.5	Печатная графика

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-1: Способен к выполнению работ по созданию статических элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; творческому их осмыслению и переработке в компьютерной графике

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-1: Знает: творческие этапы создания эскизов и оригиналов статической графики для компьютерной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать - основные тенденции развития современной шрифтовой культуры; - правила и компьютерные технологии, применяемые в разработке планировочных и пространственных решений дизайнпроектировании; - правила использования средств компьютерной графики
ИД-2.ПК-1: Умеет: осуществить авторскую творческую подачу статических объектов дизайна;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь - выполнять проект, опираясь на современную шрифтовую культуру; - применять компьютерные технологии в разработке планировочных и пространственных решений в проектировании в графическом дизайне; - разрабатывать планировочные и пространственные проекты с использованием средств компьютерной графики

ИД-3.ПК-1: Владеет: способностью проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов статической визуальной информации, идентификации и коммуникации; творческому их осмыслению и переработке для компьютерной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть - навыками выполнения проекта в дизайне, ориентируясь на современные тенденции развития шрифтовой культуры; - правилами и компьютерными технологиями, применяемыми в разработке планировочных и пространственных решений в проектировании в графическом дизайне

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Основы работы в программах верстки		
1.1	-Основные сведения об издательских системах, история InDesign -Особенности Adobe InDesign: инсталляция и настройка системы, возможности новой версии системы -Настройка интерфейса системы Adobe InDesign. -Макетирование и верстка. Основные понятия -Понятие «дообрезного» и «послеобрезного» формата издания /Лек/	5	1
1.2	-Создание нового документа, параметры документа -Операции со страницами -Особенности сохранения документа, экспорт документа -Создание макета. Использование направляющих для разметки -Использование мастер-шаблона -Импорт материала, поддерживаемые форматы графических и текстовых файлов -Предварительная обработка текста -Распределение текста между блоками. Связывание текстовых блоков /Пр/	5	4
	Раздел 2. Верстка текста		
2.1	-Основные правила и приемы. Расстановка переносов и проверка орфографии -Использование встроенного текстового редактора -Использование «пипетки» для ускорения оформления текста /Лек/	5	1
2.2	-Вёрстка списков и других типовых элементов -Использование спецсимволов и глифов -Верстка иллюстраций. Типы верстки. Операции с иллюстрациями /Пр/	5	8
2.3	Поиск и структурирование материала к буклету /Ср/	5	1
	Раздел 3. Верстка цветного буклета		
3.1	-Типовые операции верстки текста -Оформление документа. Использование цветов и эффектов -Использование слоев. Зачем они нужны и в каких случаях их желательно применять. /Пр/	5	8
	Раздел 4. Подготовка к печати и печать		
4.1	-Контроль публикации, использование «контроля на лету». -Создание профиля проверки /Лек/	5	2
4.2	-Подготовка файла к переносу для удаленного вывода. Сбор всех необходимых компонентов в одной папке -Печать документа, типы принтеров, настройка печати -Создание файла PDF -Экспорт документа /Пр/	5	6
4.3	Чистовая верстка буклета /Ср/	5	1
	Раздел 5. Обзор приемов верстки		
5.1	-Стилевое оформление текста. Основные возможности стилей в Adobe InDesign -Таблицы в InDesign. Создание и редактирование таблицы /Пр/	5	6
5.2	Возможности обтекания текстом. Настройка обтекания. /Пр/	5	6
	Раздел 6. Верстка журнала		

6.1	-Использование нескольких мастер-шаблонов -Создание модульной сетки -Многоколоночная верстка -Использование встроенного текстового редактора -Разработка стилевого оформления. Использование стилей -Создание блоков сложной формы. Использование кривых Безье -Создание и использование контура обтравки. Отличие изображения с обтравкой от изображения с прозрачным фоном -Выравнивание и распределение блоков -Обтекание текстом с использованием сложного контура -Использование прозрачности и визуальных эффектов /Пр/	5	4
6.2	Верстка журнала. Работа с таблицами. Создание таблиц, импорт готовой таблицы. Стили таблицы /Пр/	5	8
6.3	Чистовая верстка журнала /Ср/	5	1
	Раздел 7. Верстка книги		
7.1	-Особенности макетирования и верстки длинных документов. Элементы книги. Типовые форматы книжной продукции -Верстка книги с использованием стилей и мастер-шаблонов -Верстка сносок и примечаний. -Использование текстовых переменных. Скользящие колонтитулы -Выполнение спуска полос средствами InDesign -Способы объединения нескольких публикаций -Создание связанных публикаций с использованием структуры книги Book -Создание оглавления и предметного указателя -Возможности Book для печати, экспорта в файл PDF и сбора всех составляющих книги -Использование библиотек (Library) /Лек/	5	4
7.2	Верстка книги /Пр/	5	10
7.3	Подготовка к зачету. /Ср/	5	1

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	Матросова, И. Г.	Основы производственного мастерства. Дизайн и верстка изданий: учебное пособие	Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2024	https://www.iprbookshop.ru/142089.html
Л.1.2	Матросова, И. Г.	Дизайн и верстка изданий: учебное пособие для спо	Саратов, Москва: Профобразование, Ай Пи Ар Медиа, 2024	https://www.iprbookshop.ru/142217.html
Л.1.3	Кверн О. М., Блатнер Д.	Реальный мир Adobe InDesign CS2. Верстка книг, газет, журналов.: учебное пособие	М.: Вильямс, 2007	
Л.1.4	Соколова, Е. А., Хмелев, А. В., Погребняк, Е. М., Забелин, Л. Ю., Сединин, В. И.	Допечатная подготовка и полиграфический дизайн: учебное пособие для спо	Саратов: Профобразование, 2024	https://www.iprbookshop.ru/139091.html
Л.1.5	Макарова, Т. В.	Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop: учебное пособие	Омск: Омский государственный технический университет, 2015	https://www.iprbookshop.ru/58090.html
Л.1.6	Томилин, А. С.	Основы типографики: учебное пособие	Москва: Московский гуманитарный университет, 2015	https://www.iprbookshop.ru/50672.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.7	Кравчук, В. П.	Типографика и художественно-техническое редактирование: учебное наглядное пособие по направлению подготовки 54.03.01 (072500.62) «дизайн», профиль «графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «бакалавр»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2015	https://www.iprbookshop.ru/55818.html

1. Дизайн и верстка изданий : учебное пособие для СПО / составители И. Г. Матросова. — Саратов, Москва : Профобразование, Ай Пи Ар Медиа, 2021. — 177 с. — ISBN 978-5-4488-1059-6, 978-5-4497-0962-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/103338.html
2. Допечатная подготовка и полиграфический дизайн : учебное пособие для СПО / Е. А. Соколова, А. В. Хмелев, Е. М. Погребняк [и др.]. — Саратов : Профобразование, 2021. — 113 с. — ISBN 978-5-4488-1172-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/106613.html
3. Кверн, О. М. Реальный мир Adobe InDesign CS2. Верстка книг, газет, журналов. : учебное пособие / О. М. Квери, Д. Блатнер. - М. : Вильямс, 2007. - 848 с. : 8 цв. ил.
4. Кравчук, В. П. Типографика и художественно-техническое редактирование : учебное наглядное пособие по направлению подготовки 54.03.01 (072500.62) «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / В. П. Кравчук. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2015. — 48 с. — ISBN 978-5-8154-0309-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/55818.htm
5. Ли, Н. И. Технология обработки текстовой информации : учебное пособие / Н. И. Ли, А. И. Ахметшина, Э. А. Резванова. — Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2016. — 84 с. — ISBN 978-5-7882-1929-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/63499.html
6. 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
7. Молочков, В. П. Основы работы в Adobe Photoshop CS5 : учебное пособие / В. П. Молочков. — 3-е изд. — Москва, Саратов : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 261 с. — ISBN 978-5-4497-0345-3. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/89459.html
8. Основы производственного мастерства. Дизайн и верстка изданий : учебное пособие для бакалавров / составители И. Г. Матросова. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2021. — 195 с. — ISBN 978-5-4497-0850-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/103340.html
9. Томилин А.С. Основы типографики [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Томилин А.С.— Электрон. текстовые данные.— М.: Московский гуманитарный университет, 2015.— 64 с.— Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/50672. html
10. Феличи, Дж.Типографика: шрифт, верстка, дизайн [Текст] : научное издание / Дж. Феличи ; пер. С. И. Пономаренко. - СПб. : БХВ-Петербург, 2008. - 496 с. : ил.

6.2. Электронные учебные издания и электронные образовательные ресурсы

Э1	Adobe InDesign. Официальный сайт	https://helpx.adobe.com/ru/indesign/topics.html
Э2	Работа в Adobe InDesign. Форум	http://forum.rudtp.ru/forums/adobe-indesign.16

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

6.3.1.1	Adobe Creative Cloud
6.3.1.2	Adobe InDesign
6.3.1.3	Microsoft Office
6.3.1.4	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

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

6.3.2.7	Российский фонд культуры. [Электронный ресурс]. URL:http://www.culture.ru
6.3.2.8	«Знание»: Международный гуманитарный общественный фонд [Электронный ресурс]. URL: http://www.znaniesvet.com/
6.3.2.9	Vsekonkursy.ru: конкурсы, гранты, стипендии и конференции . [Электронный ресурс]. URL: http://www.vsekonkursy.ru

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-301 А	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (проектор, экран), персональные графические станции с выходом в сеть "Интернет"
Ч-301 А	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (проектор, экран), персональные графические станции с выходом в сеть "Интернет"

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

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Для успешного выполнения практических работ необходимо самостоятельно прорабатывать теоретический материал по пройденной теме, изучать рекомендуемую литературу. На лекциях и практических занятиях демонстрируются образцы полиграфической продукции, образцы бумаг. В программу курса включены экскурсии в типографии города, что способствует лучшему закреплению изученного материала.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ СТУДЕНТУ ПО ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Самостоятельная работа студентов направлена на практическое усвоение полученных знаний. Предложенные студентам задания направлены на их ознакомление с первоисточниками. Это дает возможность конкретного рассмотрения изучаемого вопроса с целью их профессионализации и приобретения опыта.

Рекомендуется последовательно и тщательно прорабатывать теоретический материал, дополненный примерами из упражнений; при этом особое внимание предлагается уделить алгоритмам выполнения стандартных упражнений. В работе над заданиями рекомендуется по возможности максимально фиксировать все возникающие вопросы и затруднения, чтобы затем разобрать их на аудиторных занятиях. Тем самым самостоятельная работа становится важным фактором развития логической рефлексии и практической подготовки к написанию логически корректных самостоятельных учебных и творческих работ.

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

05.03.2026 г.

МОДУЛЬ "КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ"
Основы игрового и WEB -программирования

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 108

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 44

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**6 (3.2)**		Итого	
Недель	17 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	48	48	48	48
Итого ауд.	64	64	64	64
Контактная работа	64	64	64	64
Сам. работа	44	44	44	44
Итого	108	108	108	108

Программу составил(и):
канд.иск., доцент, Петрухина О.В. _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Целью дисциплины является научить студентов технологии Web-дизайна и Internet программирования.
1.2	В результате изучения дисциплины студент должен иметь представление (понимать и уметь объяснить) основные концепции и принципы Web-дизайна и Internet программирования, разрабатывать свои Web-сайты, используя технологии проектирования сайтов и Internet-программирования, и использовать их на практике, иметь навыки Internet программирования при разработке Web-сайтов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.06
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Инфографика
2.1.2	Современные шрифтовые технологии
2.1.3	Программы верстки
2.1.4	Цветоведение и колористика
2.1.5	Введение в информационные технологии
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Модуль "Компьютерные технологии"
2.2.2	Экономика и менеджмент творческой деятельности
2.2.3	Производственная практика, преддипломная
2.2.4	Производственная практика, проектно-технологическая
2.2.5	Модуль "Проектирование"

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-2: Способен к проектированию объектов динамической визуальной информации, идентификации и коммуникации и реализации технических аспектов в игровых движках и интерактивных медиа

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать художественные материалы, техники и технологии, применяемые в творческом процессе гейм-дизайнера
ИД-2.ПК-2: Умеет: осуществлять настройку и оптимизацию визуализации (рендера) в реальном времени посредством использования специализированного ПО и игровых движков;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь работать с компьютерными технологиями и программами в области компьютерной графики и гейм-дизайна.
ИД-3.ПК-2: Владеет: основами сборки игровых сцен и элементов визуального динамического ряда, интеграцией ассетов в интерактивную среду для оценки качества выполненного визуального эффекта.	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства в области компьютерной графики и гейм-дизайна.

ПК-1: Способен к выполнению работ по созданию статических элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; творческому их осмыслению и переработке в компьютерной графике

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-1: Знает: творческие этапы создания эскизов и оригиналов статической графики для компьютерной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать: - правила и компьютерные технологии, применяемые в разработке планировочных и пространственных решений дизайн-проектировании; - правила использования средств компьютерной графики
ИД-2.ПК-1: Умеет: осуществить авторскую творческую подачу статических объектов дизайна;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь - применять компьютерные технологии в разработке планировочных и пространственных решений в проектировании в графическом дизайне; - разрабатывать планировочные и пространственные проекты с использованием средств компьютерной графики

ИД-3.ПК-1: Владеет: способностью проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов статической визуальной информации, идентификации и коммуникации; творческому их осмыслению и переработке для компьютерной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть - правилами и компьютерными технологиями, применяемыми в разработке планировочных и пространственных решений в проектировании в графическом дизайне

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Основы игрового и WEB -программирования		
1.1	Основы программирования /Лек/	6	2
1.2	Алгоритмы и структуры данных /Лек/	6	2
1.3	Алгоритмы и структуры данных /Пр/	6	4
1.4	ООП в играх /Лек/	6	2
1.5	Основы C# /Лек/	6	2
1.6	ООП в играх. Основы C /Пр/	6	4
1.7	JavaScript для веба /Лек/	6	2
1.8	JavaScript для веба /Пр/	6	4
1.9	Выполнение практических заданий /Ср/	6	12
1.10	PHP основы /Лек/	6	1
1.11	PHP основы /Пр/	6	6
1.12	Работа с базами данных /Лек/	6	1
1.13	Работа с базами данных /Пр/	6	8
1.14	Выполнение практических заданий /Ср/	6	10
1.15	API и веб-сервисы /Лек/	6	1
1.16	API и веб-сервисы /Пр/	6	4
1.17	Git основы /Пр/	6	8
1.18	Оптимизация кода. Безопасность приложений /Лек/	6	2
1.19	Оптимизация кода Безопасность приложений /Пр/	6	6
1.20	Выполнение практических заданий /Ср/	6	10
1.21	Кроссплатформенная разработка /Лек/	6	1
1.22	Кроссплатформенная разработка /Пр/	6	4
1.23	Выполнение практических заданий, подготовка к зачету /Ср/	6	12

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

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

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Круг Стив	Веб-дизайн. Книга Стива Круга. 2-е издание.: к изучению дисциплины	СПб.: Символ-Плюс, 2008	

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.2	Гото К., Котлер Э.	Веб-редизайн: к изучению дисциплины	СПб.: Символ-Плюс, 2006	
Л.1.3	Макарова, Т. В.	Веб-дизайн: учебное пособие	Омск: Омский государственный технический университет, 2015	http://www.iprbookshop.ru/58086.html
Л.1.4	Торопова, О. А., Кумова, С. В.	Анимация и веб-дизайн: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015	http://www.iprbookshop.ru/76476.html
Л.1.5	Гарретт Джесс	Веб-дизайн: книга Джесса Гарретта. Элементы опыта взаимодействия: к изучению дисциплины	, 2008	
Л.1.6	Елисеенков, Г. С., Мхитарян, Г. Ю.	Дизайн-проектирование: учебное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «дизайн», профиль «графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «магистр»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016	http://www.iprbookshop.ru/66376.html
Л.1.7	Вдовин, А. С.	Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015	http://www.iprbookshop.ru/76480.html
Л.1.8	Киргизов, Ю. В.	Дизайн интерфейса в игровой графике: учебное наглядное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	https://www.iprbookshop.ru/102614.html

1. Алексеев, А. П. Введение в Web-дизайн : учебное пособие / А. П. Алексеев. — Москва : СОЛОН-Пресс, 2019. — 184 с. — ISBN 978-5-91359-150-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/90393.html

2. Беликова, С. А. Основы HTML и CSS: проектирование и дизайн веб-сайтов : учебное пособие по курсу «Web-разработка» / С. А. Беликова, А. Н. Беликов. — Ростов-на-Дону, Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2020. — 174 с. — ISBN 978-5-9275-3435-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/100186.html

3. Брюханова Е.Б. Основы создания web-сайтов в Adobe Dreamweaver [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Брюханова Е.Б.— Электрон. текстовые данные.— Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2012.— 72 с.— Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/76498.html

4. Гончаров, А. Ю. Web-дизайн: HTML, JavaScript и CSS [Текст] : к изучению дисциплины / А. Ю. Гончаров. - М. : КУДИЦ-Пресс, 2007. - 320 с.

5. Гото, К. Веб-редизайн : к изучению дисциплины / К. Гото, Э. Котлер. - 2-е изд. - СПб. : Символ-Плюс, 2006. - 416 с. : ил.

6. Кнабе, Г. А. Энциклопедия дизайнера печатной продукции. : энциклопедия / Г. А. Кнабе. - М. : Вильямс, 2006. - 736 с. : ил. - (Профессиональная работа).

7. Круг, Стив Веб-дизайн. Книга Стива Круга. 2-е издание. : к изучению дисциплины / Стив Круг. - 2-е изд. - СПб. : Символ-Плюс, 2008. - 224 с. : ил.

8. Мастер-класс : в 4-х т. Т. 1. Графический дизайн / Б. Гордон, М. Гордон. - М. : РИП-холдинг, 2012. - 256 с. : ил.

9. Стэплс, Т. Adobe Photoshop CS2 для Web-дизайнеров. Практические занятия. С файлами упражнений и демонстрационными видеороликами. : учебное пособие / Т. Стэплс ; пер. А. И. Андрюнина. - М. : НТ Пресс, 2008. - 736 с. : ил.

10. Фролов, А. Б. Web-сайт. Разработка, создание, сопровождение : учебное пособие / А. Б. Фролов, И. А. Нагаева, И. А. Кузнецов ; под редакцией И. А. Нагаевой. — Саратов : Вузовское образование, 2020. — 355 с. — ISBN 978-5-4487-0700-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/93989.html

6.2. Электронные учебные издания и электронные образовательные ресурсы

Э1	Единое окно доступа к информационным ресурсам	http://window.edu.ru/
Э2	Электронно-библиотечная система «IPRbooks»	http://www.iprbookshop.ru

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

6.3.1.1	Adobe Creative Cloud
6.3.1.2	Microsoft Office
6.3.1.3	Photoshop
6.3.1.4	Illustrator
6.3.1.5	Adobe Bridge
6.3.1.6	Adobe Dreamweaver
6.3.1.7	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

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

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-301 А	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (проектор, экран), персональные графические станции с выходом в сеть "Интернет"

Ч-301 А	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (проектор, экран), персональные графические станции с выходом в сеть "Интернет"

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

Написание конспекта лекций: кратко, схематично, последовательно фиксировать основные положения, выводы, формулировки, обобщения; помечать важные мысли, выделять ключевые слова, термины. Обозначить вопросы, термины, материал, который вызывает трудности, пометить и попытаться найти ответ в рекомендуемой литературе. Если самостоятельно не удается разобраться в материале, необходимо сформулировать вопрос и задать преподавателю на консультации, на практическом занятии. Уделить внимание базовым понятиям.
Проработка рабочей программы.
Работа с конспектом лекций, подготовка ответов к контрольным вопросам, просмотр рекомендуемой литературы.
Прослушивание аудио- и видеозаписей по заданной теме, решение расчетно-графических заданий, решение задач по алгоритму и др.
Знакомство с основной и дополнительной литературой, включая справочные издания, зарубежные источники, конспект основных положений, терминов, сведений, требующих для запоминания и являющихся основополагающими в этой теме.
Составление аннотаций к прочитанным литературным источникам и др.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ СТУДЕНТУ ПО ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ
Основным в самостоятельной работе является повторение изученного материала дисциплины. Конспекты по темам изученным в ходе занятий используются в качестве основы для написания обзорного доклада по выбранной теме. Поиск литературы и составление библиографии, использование от 3 до 5 научных работ, изложение мнения авторов и своего суждения по выбранному вопросу; изложение основных аспектов проблемы. Ознакомиться со структурой и оформлением доклада.
При подготовке к зачету необходимо ориентироваться на конспекты лекций, рекомендуемую литературу и др.

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

05.03.2026 г.

МОДУЛЬ "ГРАФИКА"
Фотографика

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 4

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**3 (2.1)**		Итого	
Недель	17 1/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	8	8	8	8
Практические	60	60	60	60
Итого ауд.	68	68	68	68
Контактная работа	68	68	68	68
Сам. работа	4	4	4	4
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):
Преподаватель, Чертыковцева Д.В. _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Ознакомить студентов с местом фотографии в графическом дизайне;
1.2	Сформировать у студентов понимания процесса фотографирования в зависимости от поставленной в проектировании цели.
1.3	Проводить фотосъемку с применением аналоговых и цифровых фотоаппаратов
1.4	Использовать осветительное оборудование студийной и натурной съемках
1.5	Использовать средства гармонизации общего композиционного решения в фотографии
1.6	Последовательно выполнять творческую работу (от замысла до его воплощения в фотографии).
1.7	Проводить творческие фотосессии в области пейзажной, архитектурной и портретной фотосъемки
1.8	Привить навыками самостоятельного выбора сюжета для фотосъемки, обработки черно-белых и цветных фотоматериалов, компьютерной обработки и записи фотоизображений, фотосъемки, дающие возможность вести работу в области дизайна с использованием собственных фотоизображений.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.07
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Цветоведение и колористика
2.1.2	Введение в информационные технологии
2.1.3	История фотографии
2.1.4	Растровые и векторные редакторы
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Модуль "Графика"
2.2.2	Модуль "Проектирование"
2.2.3	Концепт-арт
2.2.4	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.5	Производственная практика, преддипломная
2.2.6	Производственная практика, проектно-технологическая
2.2.7	Учебная практика, творческая

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-2: Способен к проектированию объектов динамической визуальной информации, идентификации и коммуникации и реализации технических аспектов в игровых движках и интерактивных медиа

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основы композиции, светоснабжения и технических принципов работы фотоаппаратуры и оптики.
ИД-2.ПК-2: Умеет: осуществлять настройку и оптимизацию визуализации (рендера) в реальном времени посредством использования специализированного ПО и игровых движков;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь подбирать световые схемы, настраивать экспозицию и работать с RAW-кадрами для постобработки.
ИД-3.ПК-2: Владеет: основами сборки игровых сцен и элементов визуального динамического ряда, интеграцией ассетов в интерактивную среду для оценки качества выполненного визуального эффекта.	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками планирования съемок, работы с моделью/объектом и интеграции визуального материала в медиапроекты.

ПК-1: Способен к выполнению работ по созданию статических элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; творческому их осмыслению и переработке в компьютерной графике

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-1: Знает: творческие этапы создания эскизов и оригиналов статической графики для компьютерной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать методы и принципы использования фотографии при разработке проектной идеи для решения дизайнерской задачи.
ИД-2.ПК-1: Умеет: осуществить авторскую творческую подачу статических объектов дизайна;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь реализовывать решение проектной идеи с использованием фотографии.

ИД-3.ПК-1: Владеет: способностью проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов статической визуальной информации, идентификации и коммуникации; творческому их осмыслению и переработке для компьютерной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыком реализовывать проектную идею на практике с применением цифровой фотографии.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Технические основы фотографии		
1.1	Устройство фотоаппарата. Экспозиция. Выдержка, диафрагма, ISO, ГРИП. /Лек/	3	2
1.2	Зеркальные фотокамеры. Среднеформатные и прочие профессиональные цифровые камеры /Пр/	3	10
	Раздел 2. Визуальный язык		
2.1	Виды визуальных языков в фотографии /Лек/	3	2
2.2	Средства выразительности. Создание минималистических иллюстраций-фотографий по продукту. /Пр/	3	12
	Раздел 3. Работа со светом		
3.1	Виды световых приборов. Использование разного вида освещения. /Пр/	3	8
3.2	Работа с фоном /Пр/	3	8
3.3	Выполнение творческого задания по теме занятия /Ср/	3	2
	Раздел 4. Портрет		
4.1	Портрет. Пять составляющих портрета. Работа с состоянием человека. /Лек/	3	2
4.2	Доступный свет. Студийный свет /Пр/	3	12
4.3	Выполнение творческого задания по теме занятия /Ср/	3	2
	Раздел 5. Репортаж		
5.1	Основы ведения репортажной съемки. Классики репортажа /Лек/	3	2
5.2	Создание серии репортажных фотографий на выбранную тему /Пр/	3	10

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	Денежкин, Е. Н.	Кинофотопроцессы и материалы: учебное пособие	Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2010	http://www.iprbookshop.ru/44784.html
Л.1.2	Вальтер, Беньямин	Краткая история фотографии: эссе	Москва: Ад Маргинем Пресс, 2013	http://www.iprbookshop.ru/51377.html
Л.1.3	Шемшуренко, Е. Г.	Теория и практика фотографии: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	http://www.iprbookshop.ru/102978.html
Л.1.4	Вальтер, Беньямин	Краткая история фотографии: эссе	Москва: Ад Маргинем Пресс, 2013	http://www.iprbookshop.ru/51377.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.5	Сединин, В. И., Журов, Г. И., Погребняк, Е. М.	Основы современной цифровой фотографии: учебное пособие	Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2016	http://www.iprbookshop.ru/69548.html
Л.1.6	Катунин, Г. П.	Цифровая фотографика. Усиление резкости фотографий: учебное пособие для бакалавров	Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2022	https://www.iprbookshop.ru/118467.html
Л.1.7	Уварова, Е. А., Шилина, О. И., Наумов, Д. А.	Фотографика: учебное пособие	Рязань: Рязанский государственный радиотехнический университет, 2016	https://www.iprbookshop.ru/121462.html
Л.1.8	Шилина, О. И.	Фотографика. Ч.1. Введение в дисциплину «Фотографика». История развития фотографии. Термины в фотографии: электронное учебно-методическое пособие	Рязань: Рязанский государственный радиотехнический университет, 2023	https://www.iprbookshop.ru/137330.html
Л.1.9	Шилина, О. И.	Фотографика. Ч.3. Основы работы фотокамеры. Экспозиция и экспонометрия: электронное учебно-методическое пособие	Рязань: Рязанский государственный радиотехнический университет, 2023	https://www.iprbookshop.ru/137332.html
Л.1.10	Шилина, О. И.	Фотографика. Ч.4. Основы работы фотокамеры. Цвет в фотографии. Управление балансом белого: электронное учебно-методическое пособие	Рязань: Рязанский государственный радиотехнический университет, 2023	https://www.iprbookshop.ru/137333.html
Л.1.11	Катунин, Г. П.	Цифровая фотографика. Работа с плагинами Topaz Labs: учебное пособие	Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2024	https://www.iprbookshop.ru/142579.html
Л.1.12	Катунин, Г. П.	Цифровая фотографика. Компьютерные технологии в портретной фотографии: учебное пособие	Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2024	https://www.iprbookshop.ru/142577.html
Л.1.13	Шилина, О. И.	Фотографика. Ч.7. Жанры в фотографии: электронное учебно-методическое пособие	Рязань: Рязанский государственный радиотехнический университет, 2023	https://www.iprbookshop.ru/137336.html
Л.1.14	Шилина, О. И.	Фотографика. Ч.6. Композиция и психология восприятия в фотографии: электронное учебно-методическое пособие	Рязань: Рязанский государственный радиотехнический университет, 2023	https://www.iprbookshop.ru/137335.html

1. Елисеенков, Г. С. Искусство фотографики в дизайне : учебное наглядное пособие для обучающихся в ассистентуре-стажировке по специальности 54.09.03 «Искусство дизайна (по видам)», вид «Графический дизайн», квалификация «Преподаватель творческих дисциплин в высшей школе. Дизайнер» / Г. С. Елисеенков, Г. Ю. Мхитарян. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2021. — 155 с. — ISBN 978-5-8154-0614-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/121312.html

2. Катунин, Г. П. Компьютерная обработка изображений и фотографика. Работа в программе Dynamic Auto Painter : учебное пособие / Г. П. Катунин. — 2-е изд. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 264 с. — ISBN 978-5-4497-3517-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/142558.html

3. Катунин, Г. П. Цифровая фотографика. Борьба с шумом фотографий : учебное пособие для бакалавров / Г. П. Катунин. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2022. — 387 с. — ISBN 978-5-4497-1598-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/119288.html

4. Катунин, Г. П. Цифровая фотографика. Компьютерные технологии в портретной фотографии : учебное пособие / Г. П. Катунин. — 2-е изд. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 488 с. — ISBN 978-5-4497-3515-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/142577.html

5. Катунин, Г. П. Цифровая фотографика. Усиление резкости фотографий : учебное пособие для бакалавров / Г. П. Катунин. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2022. — 377 с. — ISBN 978-5-4497-1561-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/118467.html

6. Савельева, А. С. Искусство фотографии. Роль фотографии в графическом дизайне : учебное пособие для студентов вузов / А. С. Савельева, М. Р. Кузнецова. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017. — 104 с. — ISBN 978-5-7937-1404-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/102624.html

7. Шилина, О. И. Фотографика. Ч.1. Введение в дисциплину «Фотографика». История развития фотографии. Термины в фотографии : электронное учебно-методическое пособие / О. И. Шилина. — Рязань : Рязанский государственный радиотехнический университет, 2023. — 121 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/137330.html

8. Шилина, О. И. Фотографика. Ч.2. Устройство фотоаппарата. Оптическая система фотоаппарата : электронное учебно-методическое пособие / О. И. Шилина. — Рязань : Рязанский государственный радиотехнический университет, 2023. — 103 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/137331.html

9. Шилина, О. И. Фотографика. Ч.3. Основы работы фотокамеры. Экспозиция и экспонометрия : электронное учебно-методическое пособие / О. И. Шилина. — Рязань : Рязанский государственный радиотехнический университет, 2023. — 63 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/137332.html

10. Шилина, О. И. Фотографика. Ч.4. Основы работы фотокамеры. Цвет в фотографии. Управление балансом белого : электронное учебно-методическое пособие / О. И. Шилина. — Рязань : Рязанский государственный радиотехнический университет, 2023. — 53 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/137333.html

11. Шилина, О. И. Фотографика. Ч.5. Свет в фотографии. Световое оборудование : электронное учебно-методическое пособие / О. И. Шилина. — Рязань : Рязанский государственный радиотехнический университет, 2023. — 104 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/137334.html

12. Шилина, О. И. Фотографика. Ч.6. Композиция и психология восприятия в фотографии : электронное учебно-методическое пособие / О. И. Шилина. — Рязань : Рязанский государственный радиотехнический университет, 2023. — 91 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/137335.html

13. Шилина, О. И. Фотографика. Ч.7. Жанры в фотографии : электронное учебно-методическое пособие / О. И. Шилина. — Рязань : Рязанский государственный радиотехнический университет, 2023. — 121 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/137336.html

14. Шимолин, В. И. Фотокомпозиция : учебное пособие / В. И. Шимолин. — Минск : Вышэйшая школа, 2021. — 256 с. — ISBN 978-985-06-3340-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/120092.html

15. Эллис, А. А. Фотографика : учебное пособие / А. А. Эллис. — Минск : Республиканский институт профессионального образования (РИПО), 2023. — 116 с. — ISBN 978-985-895-126-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/134107.html

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

6.3.1.1	Photoshop
6.3.1.2	Adobe Creative Cloud
6.3.1.3	Лаборатория Касперского
6.3.1.4	Adobe Photoshop Lightroom

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru
6.3.2.2	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL:http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108

6.3.2.3	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL:http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
6.3.2.4	Российская культура в событиях и лицах. Роскультура. Ru [Электронный ресурс]. URL: http://www.rosculture.ru
6.3.2.5	«Культура» – информационный портал. [Электронный ресурс]. URL:http://www.kultura-portal.ru
6.3.2.6	Информкультура Ru [Электронный ресурс]. URL: http://infoculture.rsl.ru/
6.3.2.7	Российский фонд культуры. [Электронный ресурс]. URL:http://www.culture.ru
6.3.2.8	«Знание»: Международный гуманитарный общественный фонд [Электронный ресурс]. URL: http://www.znaniesvet.com/
6.3.2.9	Vsekonkursy.ru: конкурсы, гранты, стипендии и конференции . [Электронный ресурс]. URL: http://www.vsekonkursy.ru
6.3.2.10	Научно-исследовательский музей Академии художеств [Электронный ресурс] URL: http://www.nimrah.ru/
6.3.2.11	Эрарта. Музей современного искусства. [Электронный ресурс]. URL: https://www.erarta.com/
6.3.2.12	Санкт-Петербург. [Электронный ресурс]. URL: http://opeterburge.ru/history
6.3.2.13	Прогулки по Петербургу. [Электронный ресурс]. URL: http://walkspb.ru
6.3.2.14	Реферативная и справочная база данных рецензируемой литературы Scopus [Электронный ресурс]. URL:https://www.scopus.com
6.3.2.15	Комплексные исследования информационного агентства InterMedia [Электронный ресурс]. URL: https://www.intermedia.ru/
6.3.2.16	Артхив - сообщество художников, коллекционеров и арт-дилеровhttps://artchive.ru/

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-116	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (столы, стулья), цифровые фотоаппараты
Ч-116	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), цифровые фотоаппараты

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

Содержательная и методическая специфика данной дисциплины связана с ориентацией как на теоретические, так и на практические занятия.

Целью изучения дисциплины является формирование у студентов системных фундаментальных знаний в области основ теории композиции; приобретение студентами практических навыков решения композиционных задач разного уровня сложности. Применение на практике полученных знаний и умений в соответствии с международными требованиями к избранному виду деятельности. Задачи изучения дисциплины - это развитие навыков эскизирования, накопление эскизного материала, отбор наиболее выразительных и графически целесообразных решений. Воспитание у студентов творческих навыков работы с экранным изображением. Развитие абстрактного ассоциативно-образного мышления и чувства современного стиля.

Изучение дисциплины направлено на необходимость ввести студентов в круг знаний по специальности, последовательно раскрывающих основные принципы и категории композиции. Основы визуального восприятия дают возможность осмысленного наблюдения, анализа, отбора, синтеза, создания и оценки композиции. Они являются базой для последующего изучения основных категорий композиционной выразительности. Последовательное, пошаговое изучение теоретических основ композиции, приобретение знаний и навыков базируется на объективной основе визуального восприятия и развитии индивидуальных особенностей творческой личности студента. В процессе обучения происходит системное, последовательное освоение профессиональных знаний и навыков. Формирование активного творческого мышления, воспитание художественного вкуса, базирующегося на традициях богатой отечественной и зарубежной культуры, тенденциях современных инновационных технологий и средств коммуникации составляют основу методологической направленности обучения.

Преподавание дисциплины построено по принципу последовательного усложнения упражнений и заданий.

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

05.03.2026 г.

МОДУЛЬ "ГРАФИКА"
Прикладная графика

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 108

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 44

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**4 (2.2)**		Итого	
Недель	16 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	48	48	48	48
Итого ауд.	64	64	64	64
Контактная работа	64	64	64	64
Сам. работа	44	44	44	44
Итого	108	108	108	108

Программу составил(и):
канд.иск., доцент, Петрухина Оксана Валерьевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Профессиональная подготовка высококвалифицированных специалистов в области компьютерной графики, способных решать комплекс поставленных перед ними задач. Развитие способности студентов выражать свое креативное композиционное и образное мышление, свой творческий замысел при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области графического изобразительного искусства, мультипликации, компьютерной графики, гейм-дизайна, учитывая специфику акцидентного динамического оформления коммуникативных процессов.
1.2	Осознание ее роли динамической компьютерной графики, области социальной и коммерческой коммуникации.
1.3	Профессиональная подготовка высококвалифицированных специалистов в области компьютерной графики и игрового дизайна, способных решать комплекс поставленных перед ними задач в различных областях общественной жизни.
1.4	Освоение на практике динамических приёмов акцидентного оформления коммуникативных процессов.
1.5	Задачи дисциплины:
1.6	- изучение сфер применения динамической компьютерной графики.
1.7	- освоение возможностей компьютерной графики и типографики для создания выразительной эмоциональной, высокохудожественной коммуникации в различных областях общественной жизни.
1.8	- изучение, общих закономерностей визуального восприятия динамического продукта.
1.9	- изучение методов и приемов акцидентного динамического оформления различных сфер рекламной деятельности.
1.10	- Изучение возможностей компьютерной графики в средовых решениях для формирования целостного художественного образа события или рекламного продукта.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.07
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Модуль "Компьютерные технологии"
2.1.2	Модуль "Графика"
2.1.3	Цветоведение и колористика
2.1.4	Введение в информационные технологии
2.1.5	2-D Анимация
2.1.6	Проектная графика
2.1.7	Пропедевтика
2.1.8	Модуль "Типографика"
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Модуль "Проектирование"
2.2.2	Модуль "Компьютерные технологии"
2.2.3	Модуль "Графика"
2.2.4	Учебная практика, творческая
2.2.5	Инфографика
2.2.6	Сценарное моделирование
2.2.7	Режиссура мультимедиа
2.2.8	Концепт-арт

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ	
ПК-2: Способен к проектированию объектов динамической визуальной информации, идентификации и коммуникации и реализации технических аспектов в игровых движках и интерактивных медиа	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать художественные материалы, техники и технологии, применяемые в творческом процессе игрового дизайнера
ИД-2.ПК-2: Умеет: осуществлять настройку и оптимизацию визуализации (рендера) в реальном времени посредством использования специализированного ПО и игровых движков;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь работать с компьютерными технологиями и программами в области компьютерной графики и гейм-дизайна.

ИД-3.ПК-2: Владеет: основами сборки игровых сцен и элементов визуального динамического ряда, интеграцией ассетов в интерактивную среду для оценки качества выполненного визуального эффекта.	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства в области компьютерной графики и гейм-дизайна

ПК-3: Способен проектировать цифровые медиа-ресурсы и интерактивные миры в области сохранения и репрезентации историко-культурного наследия, образования и досуга	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
ИД-1.ПК-3: Знает: этапы создания графического плана и логической структуры интерактивного проекта (раскадровки, схемы игровых механик, концепт-документация);	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основы UX/UI-дизайна для образовательных и культурных цифровых продуктов, структуру медиа-ресурсов, способы организации интерактивного взаимодействия, особенности визуального языка для образования (наглядность, достоверность) и досуга (эмоциональность, игровая привлекательность).
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь разрабатывать концепции визуального оформления цифровых медиа-ресурсов с учетом образовательных или досуговых задач проекта, создавать графические элементы (иконки, иллюстрации, текстуры, интерфейс) на основе историко-культурных прототипов.
ИД-3.ПК-3: Владеет: основами нарративного дизайна, режиссуры и монтажа в контексте нелинейных медиа в соответствии с проектным заданием;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владетьтехниками создания текстур и материалов, имитирующих исторические артефакты (керамика, ткань, металл, фрески) для использования в интерактивных средах, инструментарием прикладной графики для разработки визуального контента образовательных и культурных цифровых продуктов.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Прикладная графика в игровом дизайне		
1.1	Прикладная графика как коммуникация: форматы, платформы, различие между концепт-артом и промо-дизайном /Лек/	4	4
1.2	Фирменный стиль игрового проекта: логотип, цветовая палитра, типографика /Лек/	4	4
1.3	Маскот и персонаж в прикладной графике: иконки, аватары, стикеры /Пр/	4	6
1.4	Динамическая графика (motion graphics): анимированный логотип и заставка /Пр/	4	6
1.5	Выполнение практического задания /Ср/	4	10
1.6	Рекламные баннеры и сторис для соцсетей: адаптивный дизайн /Пр/	4	6
1.7	Базовая инфографика для промо: визуализация механик и фишек игры /Лек/	4	4
1.8	Ключевой арт и обложка для цифровых магазинов (Steam-капсула) /Пр/	4	4
1.9	Выполнение практического задания /Ср/	4	12
1.10	Печатная продукция для игры: постер, листовка, мерч (основы допечатной подготовки) /Лек/	4	4
1.11	Питч-дек: структура и визуальное оформление презентации для инвесторов /Пр/	4	6
1.12	Выполнение практического задания /Ср/	4	10
1.13	Брендбук игрового проекта: гайдлайн по айдентике /Пр/	4	6
1.14	Анимированные форматы для соцсетей: GIF-баннеры, короткие промо-ролики /Пр/	4	6
1.15	Выполнение практического задания, внесение правок, доработка /Ср/	4	12

1.16	Защита проекта: презентация пакета прикладной графики /Пр/	4	8

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

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

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Пигулевский, В. О.	Графика малых форм: учебное пособие	Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2024	https://www.iprbookshop.ru/136252.html
Л.1.2	Штейнбах, О. Л.	Трёхмерная графика. Основы работы в Blender: учебное пособие	Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2022	https://www.iprbookshop.ru/138798.html
Л.1.3	Штейнбах, О. Л.	Компьютерная графика. Визуализация в программе Blender: учебное пособие для спо	Саратов: Профобразование, 2024	https://www.iprbookshop.ru/139032.html
Л.1.4	Медведева, Е. И.	Мифодизайн в рекламе технических инноваций: учебное пособие	Саратов: Вузовское образование, 2021	https://www.iprbookshop.ru/102240.html
Л.1.5	Овчинникова, Р. Ю., Дмитриева, Л. М.	Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования: учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям 070601 «дизайн», 032401 «реклама»	Москва: ЮНИТИ-ДАНА, 2017	http://www.iprbookshop.ru/74886.html
Л.1.6	Епифанова, А. Г.	История графического дизайна и рекламы: учебное пособие для спо	Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2023	https://www.iprbookshop.ru/123351.html
Л.1.7	Деточенко, Л. С., Лобко, В. В., Межерицкая, Н. В., Пигулевский, В. О., Соколова, М. А., Сенько, О. В., Овруцкий, А. В., Бучка, А. М., Пономарева, А. М., Зацаринный, Я. В., Курманаевская, Е. М., Стефаненко, А. С., Земелев, С. Н., Стельмахова, Н. В., Ягуза, И. А., Ордынская, М. В., Овруцкого, А. В., Пигулевского, В. О.	Визуальные коммуникации в рекламе и дизайне	Харьков: Издательство «Гуманитарный Центр», 2015	http://www.iprbookshop.ru/110152.html

1. 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

2. Брингхерст, Р. Основы стиля в типографике : учебно-методический комплекс / Р. Брингхерст. - М. : Аронов, 2006. - 430 с. : ил., граф. - Пер. с англ.

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

4. Веселова, Ю. В. Графический дизайн рекламы. Плакат : учебное пособие / Ю. В. Веселова, О. Г. Семёнов. — Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2012. — 104 с. — ISBN 978-5-7782-2192-5. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/44764.html

5. Данное издание доступно Вам взамен издания «Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям 070601 «Дизайн», 032401 «Реклама» / Р. Ю. Овчинникова ; под редакцией Л. М. Дмитриева. — Москва : ЮНИТИ-ДАНА, 2015. — 239 с. — ISBN 978-5-238-01525-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/52069.html

6. 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 // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/88344.html

7. 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 // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/61972.html

8. Проектирование в графическом дизайне : сборник описаний практических работ по специальности 070601 «Дизайн», специализации «Графический дизайн», квалификации «Дизайнер (графический дизайн)» / составители И. В. Пашкова. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2011. — 56 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/22066.html

9. Серов, С. И. Графика современного знака : сборник / С. И. Серов. - М. : Линия График, 2005. - 408 с. : ил.

10. Таранцев, И. Г. Компьютерная графика : учебное пособие для СПО / И. Г. Таранцев. — Саратов, Москва : Профобразование, Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 69 с. — ISBN 978-5-4488-0781-7, 978-5-4497-0445-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/96014.html

11. Томилин, А. С. Основы типографики : учебное пособие / А. С. Томилин. — Москва : Московский гуманитарный университет, 2015. — 64 с. — ISBN 978-5-906822-34-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/50672.html

12. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Г. Шульдова. — Минск : Республиканский институт профессионального образования (РИПО), 2019. — 300 с. — ISBN 978-985-503-987-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/100360.html

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

6.3.1.1	Photoshop
6.3.1.2	Adobe Creative Cloud
6.3.1.3	Illustrator
6.3.1.4	3ds Max
6.3.1.5	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru
6.3.2.2	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL:http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108
6.3.2.3	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL:http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
6.3.2.4	Российская культура в событиях и лицах. Роскультура. Ru [Электронный ресурс]. URL: http://www.rosculture.ru
6.3.2.5	«Культура» – информационный портал. [Электронный ресурс]. URL:http://www.kultura-portal.ru
6.3.2.6	Российский архитектурный портал. [Электронный ресурс]. URL: http://archi.ru/
6.3.2.7	Российская сеть культурного наследия. [Электронный ресурс]. URL: http://www.rchn.org.ru/
6.3.2.8	Информкультура Ru [Электронный ресурс]. URL: http://infoculture.rsl.ru/

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение

Ч-301 А	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (проектор, экран), персональные графические станции с выходом в сеть "Интернет"
Ч-301 А	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (проектор, экран), персональные графические станции с выходом в сеть "Интернет"

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

Содержательная и методическая специфика данной дисциплины связана с ориентацией как на теоретические, так и на практические занятия.
Курс предполагает значительные объемы аудиторной работы, это — практические занятия, — аудиторная работа включает активное обсуждение и анализ результатов творческой деятельности. Планируется и самостоятельная работа студента. Все лекции сопровождаются экранными презентациями с демонстрацией лучших произведений мастеров анимации.

Самостоятельная работа студента предполагает:
- посещение библиотек, работа с Интернет ресурсами по теме.
- посещение музеев, выставок, art пространств, световых и лазерных шоу с использованием технологий 3Д мэпинга, и т. д.
- анализ и обобщение лекционного и практического материала

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

05.03.2026 г.

МОДУЛЬ "ГРАФИКА"
Инфографика

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 108

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 44

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**5 (3.1)**		Итого	
Недель	17 1/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	48	48	48	48
Итого ауд.	64	64	64	64
Контактная работа	64	64	64	64
Сам. работа	44	44	44	44
Итого	108	108	108	108

Программу составил(и):
преподаватель, Рябинина-Задерновская Варвара Евгеньевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Обучение студентов основам проектирования информационной деловой графики, как современного языка в графическом дизайне. В процессе прохождения курса студенты приобретают навыки анализа, построения и моделирования различных инфографических систем и продуктов; формирование у студента навыков анализа и обработки информации для создания продуктов информационной графики; формирование у студента навыков конструирования и моделирования изделий с использованием деловой графики для печати и видео.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.07
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Модуль "Графика"
2.1.2	Модуль "Компьютерные технологии"
2.1.3	Прикладная графика
2.1.4	Современные шрифтовые технологии
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Модуль "Типографика"
2.2.2	Модуль "Проектирование"
2.2.3	Производственная практика, проектно-технологическая
2.2.4	Основы игрового и WEB -программирования

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-2: Способен к проектированию объектов динамической визуальной информации, идентификации и коммуникации и реализации технических аспектов в игровых движках и интерактивных медиа

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать компьютерные программы пакета Adobe
ИД-2.ПК-2: Умеет: осуществлять настройку и оптимизацию визуализации (рендера) в реальном времени посредством использования специализированного ПО и игровых движков;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь использовать компьютерные технологии для реализации дизайн-проекта
ИД-3.ПК-2: Владеет: основами сборки игровых сцен и элементов визуального динамического ряда, интеграцией ассетов в интерактивную среду для оценки качества выполненного визуального эффекта.	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками применения современных компьютерных программ для воплощения дизайн-проекта на практике

ПК-1: Способен к выполнению работ по созданию статических элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; творческому их осмыслению и переработке в компьютерной графике

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-1: Знает: творческие этапы создания эскизов и оригиналов статической графики для компьютерной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать художественно-графические способы обоснования дизайнерской задачи
ИД-2.ПК-1: Умеет: осуществить авторскую творческую подачу статических объектов дизайна;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять компьютерные и традиционные способы подачи проектной идеи
ИД-3.ПК-1: Владеет: способностью проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов статической визуальной информации, идентификации и коммуникации; творческому их осмыслению и переработке для компьютерной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть компьютерными программами и традиционной техникой представления дизайнерского проекта

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Инфографика		

1.1	Основы визуализации данных /Лек/	5	2
1.2	Инфографика в журналистике /Лек/	5	1
1.3	Основы визуализации данных. Инфографика в журналистике. /Пр/	5	6
1.4	Инфографика в рекламе /Лек/	5	2
1.5	Инфографика в образовании /Лек/	5	1
1.6	Инфографика в рекламе. Инфографика в образовании /Пр/	5	6
1.7	Выполнение практических заданий /Ср/	5	10
1.8	Инфографика в науке /Лек/	5	1
1.9	Интерактивная инфографика /Лек/	5	2
1.10	Инфографика в науке. Интерактивная инфографика /Пр/	5	10
1.11	Инфографика в социальных сетях /Лек/	5	2
1.12	Инфографика в социальных сетях /Пр/	5	6
1.13	Выполнение практических заданий /Ср/	5	10
1.14	Инфографика для презентаций /Лек/	5	1
1.15	Инфографика в мобильных приложениях /Лек/	5	1
1.16	Инфографика в мобильных приложениях /Пр/	5	6
1.17	Инфографика в аналитике /Лек/	5	1
1.18	Инфографика в аналитике /Пр/	5	6
1.19	Выполнение практических заданий /Ср/	5	12
1.20	Инфографика в картографии /Лек/	5	1
1.21	Инфографика в статистике /Лек/	5	1
1.22	Инфографика в статистике /Пр/	5	8
1.23	Выполнение практических заданий, подготовка к дифференцированному зачету /Ср/	5	12

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

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

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Гоголева, Н. А., Орлов, Д. А.	Проектная графика: учебно-методическое пособие	Нижний Новгород: Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2018	http://www.iprbookshop.ru/107422.html
Л.1.2	Тонковид, С. Б.	Проектная графика и макетирование: учебное пособие для студентов специальности 072500 «дизайн»	Липецк: Липецкий государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2012	http://www.iprbookshop.ru/17703.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.3	Кузнецова, М. Р.	Техники графики и принципы современного дизайна: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017	http://www.iprbookshop.ru/102687.html
Л.1.4	Халиуллина, О. Р., Найданов, Г. А.	Проектная графика: методические указания к практическим занятиям	Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2013	http://www.iprbookshop.ru/21651.html
Л.1.5	Северова, Т. С.	Инфографика: учебное пособие	Москва: Московский педагогический государственный университет, 2023	https://www.iprbookshop.ru/130128.html
Л.1.6	Скоробогатов, Р. Ю.	Основы технического дизайна: учебное пособие	Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2022	https://www.iprbookshop.ru/138780.html
Л.1.7	Музалевская, Ю. Е.	Дизайн-проектирование: методы творческого исполнения дизайн-проекта: учебное пособие	Саратов: Ай Пи Эр Медиа, 2019	http://www.iprbookshop.ru/83264.html
Л.1.8	Елисеенков, Г. С., Мхитарян, Г. Ю.	Дизайн-проектирование: учебное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «дизайн», профиль «графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «магистр»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016	http://www.iprbookshop.ru/66376.html

1. Бергер, К. М. Путеводные знаки. Дизайн графических систем навигации [Текст] : справочное издание / К. М. Бергер. - М. : РИП-холдинг, 2005. - 176 с. : ил. - (Книжки с картинками).
2. Бузанова, Н. А. История России в схемах и таблицах : учебное пособие / Н. А. Бузанова. — Тамбов : Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина, 2019. — 113 с. — ISBN 978-5-00078-254-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/109775.html
3. 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
4. Забелин, Л. Ю. Информационные технологии в медиаиндустрии. Основы программирования трехмерной графики / Л. Ю. Забелин, М. Е. Щеглов, М. В. Шалаев. — Новосибирск : Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2011. — 72 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/54771.html
5. Лебедева, И. М. Реалистическая визуализация трехмерных моделей в среде AutoCAD : учебное пособие / И. М. Лебедева. — Москва : Московский государственный строительный университет, ЭБС АСВ, 2011. — 52 с. — ISBN 978-5-7264-0552-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/16354.html
6. Проектирование в графическом дизайне : сборник описаний практических работ по специальности 070601 «Дизайн», специализации «Графический дизайн», квалификации «Дизайнер (графический дизайн)» / составители И. В. Пашкова. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2011. — 56 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/22066.html
7. Рунге, В. Ф. Эргономика в дизайне среды : учебное пособие / В. Ф. Рунге, Ю. П. Манусевич. - М. : Архитектура-С, 2007. - 328 с. : ил.
8. Халиуллина, О. Р. Проектная графика : методические указания к практическим занятиям / О. Р. Халиуллина, Г. А. Найданов. — Оренбург : Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2013. — 24 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/21651.html
9. Шелестовская, В. А. Стили в графическом дизайне : учебное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», профиль подготовки «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «магистр» / В. А. Шелестовская, Г. С. Елисеенков. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2022. — 139 с. — ISBN 978-5-8154-0641-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/127832.html
10. Шумилов, К. А. Реалистичная визуализация в ArchiCAD : учебное пособие / К. А. Шумилов. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2019. — 143 с. — ISBN 978-5-9227-0981-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/99314.html

6.2. Электронные учебные издания и электронные образовательные ресурсы

Э1	Электронно-библиотечная система «IPRbooks» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru	http://www.iprbookshop.ru
Э2	Единое окно доступа к информационным ресурсам [Электронный ресурс]. –- Режим доступа: http://window.edu.ru/	http://window.edu.ru/

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

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

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

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

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-301 А	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (проектор, экран), персональные графические станции с выходом в сеть "Интернет"

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

Дисциплина “Инфографика” предполагает наличие у студента достаточный уровень подготовки по смежным дисциплинам, таким как “Композиция”. Качественное освоение компетенций, заложенных в этом курсе позволяет студенту подходить к проектированию информационно-графических комплексов с пониманием таких основных принципов графической дизайн-разработки как: Поле, Акцент, Контраст, выстраивая нужную визуальную архитектуру изделия.
Важно воспитать у обучающихся осознание важности реализации креативного запроса визуальных составляющих инфографических продуктов, как уникальной компетенции современного дизайнера-графика.

Методические рекомендации к лекциям
Учебным планом и соответственно рабочей программой дисциплины «Компьютерные технологии. Мультимедиа» лекции предусмотрены в третьем семестре. Преподаватель знакомит студентов с тенденциями в сфере мультимедиа и особенностями создания интерактивного продукта. На занятиях обучающиеся знакомятся с работами известных мастеров и учатся использовать разного рода эффекты и приемы, расширяя свои знания в этой области, а, следовательно, повышая компетентность.

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

Методические рекомендации для студента
Студент должен вовремя приходить назанятия, иметь при себе все необходимые материалы, инструменты и технические средства. Графическая работа должна выполняться качественно и обладать индивидуальными авторскими чертами, быть уникальной, современной и технологичной. Студент для выполнения заданий 1-2 разделов должен владеть необходимыми пакетами графических и анимационных программ.
Студенты должны иметь высокую мотивацию и понимать, что данная дисциплина является важной составляющей их профессиональной подготовки.
В рамках самостоятельной работы обучающиеся завершают сбор материалов и подбор аналогов к заданиям, полученным ими в рамках занятий с преподавателем.
Работа над информационной графикой требует от студента значительных усилий в плане самоорганизации, это и внимательное изучение материала, его прочтение на предмет формализации, умения увидеть в подобранном информационном массиве образную модель и найти правильный способ ее построения. Большую трудность представляет и пространственное видения своей конструкции. Динамика последовательного изложения материала не всегда доступна с первого раза для проектных упражнений. Приходится двигаться медленно, выдержано, добиваясь поставленной цели. Только продуманные методы работы могут помочь решить поставленные задачи. «Технология» дисциплины во всей инструментальной цепочке проектирования будет определяющей в конечном результате.

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

05.03.2026 г.

МОДУЛЬ "ГРАФИКА"
Печатная графика

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 8

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**6 (3.2)**		Итого	
Недель	17 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	4	4	4	4
Практические	60	60	60	60
Итого ауд.	64	64	64	64
Контактная работа	64	64	64	64
Сам. работа	8	8	8	8
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):
Преподаватель, Комаров С.В. _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Целями освоения дисциплины «Печатная графика» являются:
1.2	- изучение техник и технических приемов разных видов печатной графики;
1.3	- практическое применение полученных знаний в работе над курсовыми проектами;
1.4	Задачи дисциплины:
1.5	- ознакомление студентов с местом прикладной печатной графики в графическом дизайне;
1.6	- ознакомление студентов с максимально возможным количеством различных печатных техник.
1.7	- формирование у студентов понимания процесса создания печатных форм в зависимости от изучаемой печатной техники

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.07
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	История искусств
2.1.2	Наброски
2.1.3	Цветоведение и колористика
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Модуль "Графика"
2.2.2	Модуль "Компьютерные технологии"
2.2.3	Модуль "Типографика"
2.2.4	Модуль "Проектирование"
2.2.5	Производственная практика, проектно-технологическая
2.2.6	Техническое и художественное редактирование
2.2.7	Производственная практика, преддипломная
2.2.8	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-3: Способен проектировать цифровые медиа-ресурсы и интерактивные миры в области сохранения и репрезентации историко-культурного наследия, образования и досуга

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-3: Знает: этапы создания графического плана и логической структуры интерактивного проекта (раскадровки, схемы игровых механик, концепт-документация);	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основные технологии печати, виды бумаги и красителей, техники гравюры, офорт, литографию, шелкографию, методы подготовки макетов и цветопередачи.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять различные технические приёмы рисования и графики для передачи идей и смыслов, разрабатывать концепции и эскизы полиграфических изданий, организовывать процесс производства печатной продукции с учётом специфики материала.
ИД-3.ПК-3: Владеет: основами нарративного дизайна, режиссуры и монтажа в контексте нелинейных медиа в соответствии с проектным заданием;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть технологическими приемами оформления, современными средствами компьютерной графики и типографскими системами, методиками оценки качества отпечатков и контроля над процессом изготовления печатной продукции.

ПК-1: Способен к выполнению работ по созданию статических элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; творческому их осмыслению и переработке в компьютерной графике

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-1: Знает: творческие этапы создания эскизов и оригиналов статической графики для компьютерной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать историю развития, виды и способы создания печатной графики
ИД-2.ПК-1: Умеет: осуществить авторскую творческую подачу статических объектов дизайна;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь выполнить графическую композицию с помощью различных способов печатной графики

ИД-3.ПК-1: Владеет: способностью проверки соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов статической визуальной информации, идентификации и коммуникации; творческому их осмыслению и переработке для компьютерной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть различными техниками и способами создания печатной графики

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Введение. Графика как вид изобразительного искусства. Виды графики		
1.1	Введение. Графика как вид изобразительного искусства. Виды графики /Лек/	6	1
	Раздел 2. Печатная графика и ее композиционные особенности		
2.1	Печатная графика и ее композиционные особенности /Лек/	6	1
2.2	Практическое упражнение на применение техники печатной графики /Пр/	6	4
	Раздел 3. Эстамп. Виды эстампа. Способы печати. Распознание оттисков по способам печати.		
3.1	Эстамп. Виды эстампа. Способы печати. Распознание оттисков по способам печати. /Лек/	6	1
	Раздел 4. Методическая последовательность выполнения композиций в техниках печатной графики		
4.1	Методическая последовательность выполнения композиций в техниках печатной графики (офорт, линогравюра, монотипия). /Лек/	6	1
4.2	Практическое упражнение на применение техники печатной графики /Пр/	6	2
	Раздел 5. Разработка эскизов композиции для выполнения в одной из техник печатной графики		
5.1	Разработка эскизов композиции для выполнения в одной из техник печатной графики. /Пр/	6	2
	Раздел 6. Способы печати. Высокая печать – линогравюра, ксилография, гравюра на картоне.		
6.1	Способы печати. Высокая печать – линогравюра, ксилография, гравюра на картоне. Практическое упражнение на применение техники печатной графики /Пр/	6	4
6.2	Практическое упражнение на применение техники печатной графики /Ср/	6	2
	Раздел 7. Глубокая печать – офорт, травленный штрих, акватинта и др.		
7.1	Глубокая печать – офорт, травленный штрих, акватинта и др. Практическое упражнение на применение техники печатной графики. /Пр/	6	10
7.2	Выполнение практических заданий /Ср/	6	1
	Раздел 8. Экслибрис. Книжный знак. Городской пейзаж		
8.1	Экслибрис. Книжный знак. Городской пейзаж. Практическое упражнение на применение техники печатной графики /Пр/	6	10
8.2	Выполнение практических заданий /Ср/	6	1
	Раздел 9. Плоская печать – литография, сквозная печать – шелкография, трафарет		
9.1	Плоская печать – литография, сквозная печать – шелкография, трафарет. Практическое упражнение на применение техники печатной графики /Пр/	6	14
9.2	Выполнение практических заданий /Ср/	6	2
	Раздел 10. Акватипия. Формальная композиция в цвете. Монотипия. Натюрморт. Пейзаж		
10.1	Акватипия. Формальная композиция в цвете. Монотипия. Натюрморт. Пейзаж. Практическое упражнение на применение техники печатной графики /Пр/	6	14
10.2	Выполнение практических заданий /Ср/	6	2

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

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

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Дрозд, А. Н.	Декоративная графика: практикум по дисциплине для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «дизайн», профиль «графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «бакалавр»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2018	http://www.iprbookshop.ru/93496.html
Л.1.2	Свешников, А. В.	Процесс подготовки печатной графики	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2017	http://www.iprbookshop.ru/105127.html
Л.1.3	Сухарев, А. И., Машанов, А. Н.	Офорт: учебное пособие	Омск: Издательство ОмГПУ, 2017	http://www.iprbookshop.ru/105349.html
Л.1.4	Кузнецова, М. Р.	Техники графики и принципы современного дизайна: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017	https://www.iprbookshop.ru/102687.html
Л.1.5	Кузнецова, М. Р.	Техники графики и принципы современного дизайна. Техники графики мягкими материалами. Техника линейной графики: учебное наглядное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	https://www.iprbookshop.ru/102686.html
Л.1.6	Лавренко, Г. Б.	Техника печатной графики: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017	http://www.iprbookshop.ru/102685.html

1. Два века русской литографии : научное издание / Русский музей. - СПб. : Palace Editions, 2007. - 160 с. : ил. - (Русский музей представляет)
2. Звонцов, В. М. Офорт: Техники, история : к изучению дисциплины / В. М. Звонцов, В. И. Шистко. - СПб. : Аврора, 2004. - 269 С. : ил.
3. Кузнецова, М. Р. Техники графики и принципы современного дизайна : учебное пособие / М. Р. Кузнецова. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017. — 114 с. — ISBN 978-5-7937-1520-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/102687.html
4. Леман, И. И. Гравюра и литография. Очерки истории и техники. : монография / И. И. Леман. - Репр. воспроизведение изд. 1913 года. - М. : Центрполиграф, 2004. - 433 с. : ил
5. Парыгин, А. Б. Шелкография как искусство. Техника, история, феноменология, художники: монография : научное издание / А. Б. Парыгин ; СПбГУТД. - СПб. : [б. и.], 2009. - 260 с.
6. Парыгин, Алексей Борисович.Искусство шелкографии. XX век (история, феменология, техники, имена): монография : научное издание / А. Б. Парыгин ; СПбГУТД. - 2-е изд., перераб. и доп. - СПб. : [б. и.], 2010. - 301 с. : ил.
7. Свешников, А. В. Процесс подготовки печатной графики / А. В. Свешников. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2017. — 64 с. — ISBN 978-5-87149-220-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/105127.html
8. Сухарев, А. И. Литография : учебное пособие / А. И. Сухарев. — Омск : Издательство ОмГПУ, 2020. — 88 с. — ISBN 978-5-8268-2255-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/116218.html
9. Сухарев, А. И. Офорт : учебное пособие / А. И. Сухарев, А. Н. Машанов. — Омск : Издательство ОмГПУ, 2017. — 118 с. — ISBN 978-5-8268-2120-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/105349.html
10. Техника печатной графики : учебное пособие / составители Г. Б. Лавренко. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017. — 96 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/102685.html
11. Черемушкин, Г. В. Гравюра : учебное пособие / Г. В. Черемушкин. — Москва : Логос, 2012. — 240 с. — ISBN 978-5-98704-707-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/13005.html
12. Шиллинговский, П. А. Живопись, рисунок, гравюра : научное издание / П. А. Шиллинговский ; сост. И. И. Галеев, А. А. Харшак. - М. : Галеев-Галерея, 2012. - 295 с. : ил.

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

6.3.1.1	Photoshop
6.3.1.2	Illustrator
6.3.1.3	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

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

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-118	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (столы, стулья), офортный станок
Ч-118	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), офортный станок

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

На первом занятии студенты знакомятся с работами метод-фонда кафедры, выполненными в технике «контактная» монотипия. Изучают приемы работы и обсуждают с преподавателем задачи конкретного задания. Перед тем как приступить к исполнению задания, студент выполняет несколько пробных упражнений , изучая на практике разные приемы «контактной монотипии»:
-использовать в работе карандаши разной мягкости,
-использовать разный нажим на карандаш для создания линий разной тональности,
-использовать штриховку разной плотности и разного нажима на инструмент для создания разных тональных отношений в работе.
В процессе создания эстампа студент может контролировать тон изображения и степень давления на карандаш, приподнимая зафиксированный на печатной форме лист.
Печать эстампа производится на тонкую бумагу на печатном (офортном) станке.

Выполнение графического листа в технике коллаграфии.
Прежде чем приступать к исполнению задания студенты просматривают работы метод-фонда кафедры выполненные в технике коллаграфии. Изучают приемы создания печатной формы. Обсуждают с преподавателем принцип подготовки эскизов. Эскизы необходимо выполнять в стилистике будущего эстампа. Лучше всего , для создания эскизов использовать технику-тушь-кисть, так как она максимально визуально соответствует будушему эстампу.
После утверждения эскиза студент выполняет печатную форму .Совместно с преподавателем выбирает необходимый для работы фактурный материал и прочно, с помощью клея фиксирует его на подложке из плотного ровного картона. Выполненная таким образом печатная форма покрывается лаком, для того чтобы избежать прилипание бумаги во время печати. После чего на форму накатывается типографская краска и печатается оттиск на печатном станке на сухую нефактурную бумагу.
После получения пробного оттиска в работу могут быть внесены изменения и дополнения.

Выполнение графического листа в технике гравюры на картоне.
Прежде чем приступать к исполнению задания студенты просматривают работы метод-фонда кафедры выполненные в технике гравюры на картоне Изучают приемы создания печатной формы. Обсуждают с преподавателем принцип подготовки эскизов. Эскизы необходимо выполнять в стилистике будущего эстампа. Эскизы должны отвечать задачам формальной композиции и максимально раскрывать замысел заданной темы Выполнять эскизы студенты могут мягкими материалами, таками как: уголь, угольные карандаши, мягкие чернографитные карандаши.Преподаватель знакомит студентов с инструментами необходимыми для работы ,показывает принцип гравирования и печати, а так же обсуждает со студентами технику безопасности при работе с острыми гравировальными инструментами.
Закончив гравирование, с печатной формы печатается оттиск. После чего в печатную форму могут быть внесены изменения.

Линогравюра. Черно-белая и цветная линогравюра. Техника высокой печати.
Лекции. История возникновения и развития техники линогравюры. Изучение особенностей гравирования и печати линогравюры.
Студенты изучают историю возникновения и развития техники линогравюры..Студенты изучают принципы создания печатной формы, знакомятся с инструментами и материалами для создания линогравюры. Выполняют пробное упражнение в материале, изучают приемы гравирования и печати. Знакомятся с техникой безопасности.

Смешанные техники печатной графики.
Лекции. Освоение технических приемов работы над эстампом в смешанной печатной технике
Студенты изучают закономерность и стилистическую уместность сочетания различных печатных техник. Студенты изучают принципы создания печатной формы, знакомятся с инструментами и материалами для создания смешанной техники эстампа. Выполняют пробное упражнение в материале, изучают приемы гравирования и печати. Знакомятся с техникой безопасности.

Выполнение графического листа в технике черно-белой линогравюры.
На первом занятии студенты знакомятся с работами метод-фонда кафедры, выполненными в технике линогравюры. Эскизы выполняют на бумаге в технике тушь-кисть. Эскизы должны отвечать задачам формальной композиции и максимально раскрывать замысел заданной темы. Выполнив задание в материале, студент печатает пробный оттиск, после чего в работу могут быть внесены изменения и дополнения.

Выполнение графического листа в технике «Сухая игла» офорт.
На первом занятии студенты знакомятся с работами метод-фонда кафедры, выполненными в технике «сухая игла». Изучают способы гравирования и печати. Эскизы выполняются с учетом особенностей техники «сухая игла». Эскизы следует выполнять на бумаге мягкими материалами, такими как: ретушь, уголь, карандаш «негро». .Эскизы должны отвечать задачам формальной композиции и максимально раскрывать замысел заданной темы. Выполнив задание в материале, студент печатает пробный оттиск, после чего в работу могут быть внесены изменения и дополнения.

Выполнение графического листа в смешанной технике.
Целью этого задания является выполнение графического листа в смешанной технике эстампа. По результатам пройденного материала студенты самостоятельно выбирают возможные технические варианты смешения печатных техник. Это может быть сочетание офорта с монотипией или офорта с коллаграфией. На первом занятии студенты знакомятся с работами

метод-фонда кафедры, выполненными в смешанной технике. Обсуждают с преподавателем целесообразность, уместность и художественные качества сочетания различных техник. Перед тем как приступать к работе над эскизами, студенты выполняют ряд проб в выбранном материале, продумывают технику исполнения. Выполненные эскизы должны отвечать задачам формальной композиции и максимально раскрывать замысел заданной темы. Выполнив задание в материале, студент печатает пробный оттиск, после чего в работу могут быть внесены изменения и дополнения.

В рамках организации самостоятельной работы студенту рекомендуется проводить сбор необходимого натурного материала для текущего задания. Осуществлять поиск композиционных решений и подготовку эскизного материала. Эскизы выполнять на бумаге, используя материалы соответствующие задачам текущего задания.

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

05.03.2026 г.

История фотографии

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 38

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**3 (2.1)**		Итого	
Недель	17 1/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	34	34	34	34
Итого ауд.	34	34	34	34
Контактная работа	34	34	34	34
Сам. работа	38	38	38	38
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):
Преподаватель , Нестерова Ольга Юрьевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Дать общее представление об истории развития документальной и художественной фотографии, основных направлениях и школах, об индивидуальных достижениях наиболее значительных мастеров, а также познакомить слушателей с наиболее актуальными теоретическими проблемами фотографии как нового медиума, изменившего понимание визуальности.
1.2	— Знакомство с историей зарождения и развития фотографии, мастерами, внесшими значительный вклад в развитие фотографии
1.3	— Знакомство с классическими текстами по теории фотографии.
1.4	В результате освоения учебной дисциплины слушатель должен научиться
1.5	- пользоваться современной литературой по теории и истории фотографии;
1.6	- проводить анализ фотографического изображения на основе современной теории фотографии;
1.7	Иметь представление об истории развития представлений о природе и выразительных возможностях фотографического изображения; современных концепции истории и теории фотографии;

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.ДВ.01
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Пропедевтика
2.1.2	История искусств
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	История искусств
2.2.2	Модуль "Проектирование"
2.2.3	История печати

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-5: Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать особенности развития фотографии в различных культуурах
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь понимать особенности национального и мирового наследия фотографии
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками понимания особенностей и различий в развитии национальной и мировой фотографии

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. История фотографии		
1.1	Введение. Фотография как способ изображения /Лек/	3	4
1.2	Фотография 1840-1880-х: потенциальное искусство. Дагерротип и калотип. Фотография второй половины 19 века. /Лек/	3	4
1.3	Пикториализм в Европе и США в 1890-1910-е годы /Лек/	3	4
1.4	Модернизм в фотографии 1920-30-х годов /Лек/	3	4
1.5	Репортажная и жанровая фотография 1920-1990 гг.: между фактом и манипуляцией /Лек/	3	2
1.6	. От формы к концепту: арт-фотография 1940-1990 годов /Лек/	3	4

1.7	Фэшн-фотография 1920-1990-х гг. /Лек/	3	2
1.8	Фотография и постмодерн /Лек/	3	2
1.9	Вальтер Беньямин «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости». /Лек/	3	2
1.10	Ролан Барт «Camera lucida. /Лек/	3	2
1.11	Сьюзен Сонтаг «О фотографии». /Лек/	3	2
1.12	Вилем Флюссер «За философию фотографии». /Лек/	3	2
1.13	Подготовка докладов.Выбор темы, чтение обзорой литературы /Ср/	3	10
1.14	Подготовка докладов. Конспектирование литературы по проблематике доклада /Ср/	3	10
1.15	Подготовка докладов. Изучение дополнительной литературы, статей по теме доклада /Ср/	3	10
1.16	Подготовка доклада. Подготовка иллюстративного материала и создание презентации /Ср/	3	8

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

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

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Вальтер, Беньямин	Краткая история фотографии: эссе	Москва: Ад Маргинем Пресс, 2013	http://www.iprbookshop.ru/51377.html
Л.1.2	Вальтер, Беньямин	Краткая история фотографии: эссе	Москва: Ад Маргинем Пресс, 2013	http://www.iprbookshop.ru/51377.html
Л.1.3	Сьюзен, Сонтаг, Голышев, В.	О фотографии	Москва: Ад Маргинем Пресс, 2013	http://www.iprbookshop.ru/51383.html
Л.1.4	Сьюзен, Сонтаг, Голышев, В.	О фотографии	Москва: Ад Маргинем Пресс, 2013	http://www.iprbookshop.ru/51383.html
Л.1.5	Шемшуренко, Е. Г.	Теория и практика фотографии: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	http://www.iprbookshop.ru/102978.html

1. Арнхейм, Р. Искусство и визуальное восприятие / Р. Арнхейм. - М. : Архитектура-С, 2007. - 392 с. : ил. - ISBN 978-5-9647-0119-4.
2. Бажак, К. История фотографии. Возникновение изображения : монография / К. Бажак. - М. : АСТ; Астрель, 2006. - 159, [1] с. : ил. - ISBN 5-17-018978-
3. Бархатова, Е. Русская светопись. Первый век фотоискусства 1839-1914 / Е. Бархатова. - СПб. : Лики России, 2009. - 398 с. : ил. - ISBN 978-5-87417-257-2.
4. Бёрджер, Дж. Фотография и ее предназначения / Дж. Бёрджер ; перевод А. Асланян. — 3-е изд. — Москва : Ад Маргинем Пресс, 2024. — 216 с. — ISBN 978-5-91103-731-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/137658.html
5. Вальтер, Б. Краткая история фотографии [Электронный ресурс]: эссе/ Вальтер Беньямин. — Москва: Ад Маргинем Пресс, 2013.— 144 с. — ISBN 978-5-91103-146-6. - Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/51377.html
6. Гулик, В. Л. История и теория аудиовизуальных искусств. Часть 2. Эстетика и история фотографии [Электронный ресурс]: учебно-методический комплекс дисциплины по направлению подготовки 51.03.02 (071500.62) «Народная художественная культура», профиль «Руководство студией кино-, фото- и видеотворчества», квалификация (степень) выпускника «бакалавр»/ Гулик В.Л. — Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2015.— 52 с.— Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/55774.html
7. Дэйли, Т. Основы фотографии. : учебное пособие / Т. Дэйли. - М. : Арт-Родник, 2004. - 208 с. : ил. - ISBN 5-9561-0052-4.
8. История фотографии: с 1839 года до наших дней : учебное пособие / Собрание Дома Джорджа Истмена. - Köln ; London : Taschen ; М. : Арт-Родник, 2010. - 766 с. : ил. - ISBN 978-5-404-00156-3.
9. Катунин, Г. П. Цифровая фотографика. Компьютерные технологии в портретной фотографии : учебное пособие / Г. П. Катунин. — 2-е изд. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 488 с. — ISBN 978-5-4497-3515-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/142577.html
10. Кириллова, Н. Б. Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества / Н. Б. Кириллова. — Москва : Академический проект, 2016. — 157 с. — ISBN 978-5-8291-1973-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/60126.html
11. Левашов, В. Лекции по истории фотографии / В. Левашов. - 2-е изд. - М. : Treemedia, 2012. - 480 [2] с. : ил. - ISBN 978-5-903788-16-3.
12. Маньковская, Н. Б. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации / Н. Б. Маньковская, В. В. Бычков. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011. — 208 с. — ISBN 978-5-87149-120-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/30638.html
13. Молочков, В. П. Основы цифровой фотографии : учебное пособие / В. П. Молочков. — 4-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 187 с. — ISBN 978-5-4497-2474-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/133968.html
14. Сонтаг, С. О фотографии [Электронный ресурс] / Сьюзен Сонтаг— Электрон. текстовые данные.— Москва: Ад Маргинем Пресс, 2013.— 272 с.— Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/51383.html

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

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

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

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-307	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
Ч-307	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Ср	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)

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

Дисциплина предполагает проведение лекционных занятий. Лекции сопровождаются показом электронных презентаций по теме занятия, которые наглядно демонстрируют лучшие и наиболее характерные образцы художественной и документальной фотографии. Слайды составлены таким образом, чтобы дать представление об эволюции жанров и стилей

в историческом разрезе. Задача каждой лекции видится в том, чтобы показать место проектной истории фотографии в контексте развития визуальности; акцентировать внимание на взаимосвязи развития истории фотографии с изменением общественного сознания и мировоззрения, развитием технологий, расширением информационной сферы и; познакомить с ведущими представителями профессии; показать влияние фотографии на изменение визуально восприятия и презентации

Самостоятельная работа предполагает подготовку к семинарским занятиям и выполнение рефератов, которые ориентированы на то, чтобы закрепить теоретический материал. В рамках их выполнения рекомендуется обращаться как к литературным источникам (книгам и статья по истории фотографии), так и нарабатывать практику сбора визуально материала. Для этого рекомендуется пользоваться электронными ресурсами, на их основе составлять собственные подборки наиболее важных с точки зрения стилевого и жанрового разнообразия произведений. С целью более глубокого погружения в предмет рекомендуется так же посещение тематических выставок.

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

05.03.2026 г.

История печати

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 38

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**3 (2.1)**		Итого	
Недель	17 1/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	34	34	34	34
Итого ауд.	34	34	34	34
Контактная работа	34	34	34	34
Сам. работа	38	38	38	38
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):
канд.иск., доцент, Петрухина Оксана Валерьевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	В результате освоения дисциплины обучающийся должен ориентироваться в хронологии мирового и отечественного книжного дела, знать основные этапы становления и развития книжных форм и способов книгопроизводства, основные издательства и книготорговые фирмы Нового времени, имена ведущих издателей, типографов, книжных иллюстраторов (Европа, Россия, США).

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.ДВ.01
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	История искусств
2.1.2	История фотографии
2.1.3	Введение в информационные технологии
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	История искусств
2.2.2	Модуль "Проектирование"
2.2.3	Современные шрифтовые технологии
2.2.4	Печатная графика
2.2.5	Программы верстки
2.2.6	Модуль "Типографика"

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-5: Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основные этапы развития книгопечатания
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь рассматривать историю книги в контексте мирового культурного наследства
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыком культурного взаимодействия в историко-культурном аспекте

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. История развития книжного дела		
1.1	Методологические основы изучения истории книги /Лек/	3	2
1.2	Книжное дело в древнем мире. /Лек/	3	2
1.3	Книжное дело в Средние века /Лек/	3	2
1.4	Книга в первые века книгопечатания XV – XVI в. /Лек/	3	2
1.5	Книжное дело в период технической революции в книгопечатании в XVIII в. /Лек/	3	2
1.6	Книжное дело в период технической революции в книгопечатании в XVIII в. /Лек/	3	2
1.7	Французская революция XVIII в. и книжное дело /Лек/	3	2
1.8	Книжное дело в Западной Европе в XIX в. /Лек/	3	2
1.9	Книжное дело в Северной Америке в XIX в. /Лек/	3	2
1.10	Книжное дело за рубежом в XX в. /Лек/	3	2
1.11	Книжное дело в Древней Руси. /Лек/	3	2

1.12	Возникновение книгопечатания в Московском государстве. /Лек/	3	2
1.13	Книжное дело России в XVII в. /Лек/	3	2
1.14	Книжное дело в России в первой половине XVIII в. /Лек/	3	2
1.15	Система книгоиздания при Петре I /Лек/	3	2
1.16	Книжное дело в России во второй половине XVIII в. /Лек/	3	2
1.17	Книжное дело во второй половине XIX - начале XX вв. /Лек/	3	2
1.18	Составление словаря терминов. /Ср/	3	10
1.19	Готическая книга – анализ внешнего и внутреннего оформления книги средневековья. /Ср/	3	10
1.20	"Апостол" Ивана Федорова – анализ внешнего и внутреннего оформления книги Руси. /Ср/	3	8
1.21	Иллюстрирование книг известными художниками и оформителями – анализ художественных решений. /Ср/	3	10

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	Воронова, И. В.	Основы современной шрифтовой культуры: практикум по дисциплине для обучающихся по направлению подготовки 54.03.02 «декоративно-прикладное искусство и народные промыслы», профиль «художественная керамика», квалификация (степень) выпускника «бакалавр»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2018	http://www.iprbookshop.ru/93515.html
Л.1.2	Орлов, И. И.	Шрифты, шрифтовые композиции, буквенный орнамент: учебно-методическое пособие	Липецк: Липецкий государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2012	http://www.iprbookshop.ru/74419.html
Л.1.3	Ахметшина, А. К.	История художественной культуры и стилей в искусстве: учебно-методическое пособие для студентов художественно-графического факультета, обучающихся по профилю подготовки «изобразительное искусство и технология»	Набережные Челны: Набережночелнинский государственный педагогический университет, 2013	http://www.iprbookshop.ru/49920.html
Л.1.4	Андреева, В. А.	История шрифтов: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017	http://www.iprbookshop.ru/102434.html

1. Базанов, П. Н. История книжного дела. Книга первой русской эмиграции : учебное пособие / П. Н. Базанов. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020. — 208 с. — ISBN 978-5-9904765-6-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/102911.html

2. Блоков, М. П. Оборудование и технология печати. Листовые офсетные печатные машины : курс лекций / М. П. Блоков. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017. — 112 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/102539.html

3. Владимиров, Л. И. Всеобщая история книги: Древний мир. Средневековье. Возрождение. XVII век : к изучению дисциплины / Л. И. Владимиров. - М. : Книга, 1988. - 312 с. : ил.

4. Гнюсова, И. Ф. Реклама книги : учебное пособие / И. Ф. Гнюсова. — Томск : Издательство Томского государственного университета, 2021. — 138 с. — ISBN 978-5-94621-986-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/116820.html

5. Есин, Б. И. История русской журналистики XIX века : учебник / Б. И. Есин. — Москва : Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, Печатные традиции, 2008. — 304 с. — ISBN 978-5-211-05327-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/13168.html

6. Забелин, Л. Ю. Компьютерная графика и 3D-моделирование : учебное пособие для СПО / Л. Ю. Забелин, О. Л. Штейнбах, О. В. Диль. — 2-е изд. — Саратов : Профобразование, 2024. — 258 с. — ISBN 978-5-4488-1188-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/139097.html

7. Канатенко, М. А. Цифровая печать : конспект лекций / М. А. Канатенко. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017. — 69 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/102593.html

8. Кацпржак, Е. И. История книги : научное издание / Е. И. Кацпржак. - М. : Книга, 1964. - 424 с. : ил. - Библиогр.: с. 417-420.

9. Кацпржак, Е. И. История письменности и книги : научное издание / Е. И. Кацпржак. - М. : Искусство, 1955. - 356 с. : ил.

10. Прибытков, В. Иван Федоров / В. Прибытков. - М. : Молодая гвардия, 1964. - 304 с. : ил. - (ЖЗЛ). - Библиогр.: с. 299-300.

11. Функе, Ф. Книговедение: исторический обзор книжного дела : к изучению дисциплины / Ф. Функе. - М. : Высшая школа, 1982. - 296 с. : ил.

12. Яманова, Р. Р. Краткая история развития шрифта : учебное пособие / Р. Р. Яманова, В. В. Хамматова, Е. В. Слепнева. — Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2018. — 88 с. — ISBN 978-5-7882-2456-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/94984.html

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

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru
6.3.2.2	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL:http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-307	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
Ч-307	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Ср	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)

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

В ходе лекционных занятий студенту необходимо вести конспектирование учебного материала. Обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание изучаемой дисциплины, научные выводы, практические рекомендации и положительный опыт. Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых делать пометки, подчеркивающие особую важность тех или иных теоретических положений. Рекомендуется активно задавать преподавателю уточняющие вопросы с целью уяснения теоретических положений, разрешения спорных ситуаций. Источники подготовки к практической работе – лекционный материал, учебные пособия.

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

05.03.2026 г.

Ритмическая гимнастика

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра физического воспитания**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **0 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 328

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 52

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**1 (1.1)**		**2 (1.2)**		**3 (2.1)**		**4 (2.2)**		Итого	
Недель	15 1/6		16 2/6		17 1/6		16 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Практические	60	60	72	72	72	72	72	72	276	276
Итого ауд.	60	60	72	72	72	72	72	72	276	276
Контактная работа	60	60	72	72	72	72	72	72	276	276
Сам. работа	12	12	12	12	14	14	14	14	52	52
Итого	72	72	84	84	86	86	86	86	328	328

Программу составил(и):
И.о. зав. кафедрой, Бавыкин Евгений Александрович _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Бавыкин Евгений Александрович

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	1.1.Цели дисциплины:
1.2	- формирование компетенций в области физической культуры личности
1.3	- формирование установки на направленное использование разнообразных средств физической культуры и спорта для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей жизни и профессиональной деятельности.
1.4	1.2. Задачи дисциплины:
1.5	- понимание социальной значимости физической культуры и её роли в развитии личности и подготовке к профессиональной деятельности;
1.6	- знание биологических, психолого-педагогических и практических основ физической культуры и здорового образа жизни;
1.7	- овладение основными умениями и навыками на занятиях физическими упражнениями;
1.8	- ознакомление со средствами повышения двигательных и функциональных возможностей и профессионально-прикладной физической подготовленности к будущей профессии и быту.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.ДВ.02
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Курс основан на базовой подготовке выпускников средних школ
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Безопасность жизнедеятельности
2.2.2	Физическая культура и спорт

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-7: Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать: социально-биологические основы физической культуры, основы здорового образа жизни студента, роль физической культуры и ритмической гимнастики в обеспечении здоровья. Знать основы методики самостоятельных занятий физическими упражнениями.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять на практике двигательные умения и навыки; применять средства ритмической гимнакстики, обеспечивающие устойчивость к умственной и физической работоспособности; применять методы и средства здорового образа жизни для сохранения здоровья и обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.
ИД-3.УК-7: Владеет: навыками поддержания должного уровня физической подготовленности и укрепления индивидуального здоровья для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть: средствами и методами развития основных физических качеств с помощью ритмической гимнастики, для поддержания должного уровня физической подготовленности; методами формирования профессионально-значимых физических и психофизиологических качеств.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Практический раздел. Учебно-тренировочные занятия. Ритмическая гимнастика.		
1.1	Строевые упражнения, ОРУ, Комбинации базовых шагов аэробики, дыхательная гимнастика. /Пр/	1	8

1.2	Строевые упражнения, ОРУ, Комплексы на основные группы мышц, на растягивание /Пр/	1	8
1.3	Строевые упражнения, ОРУ, Комбинации базовых шагов, комплекс на растягивание. /Пр/	1	6
1.4	Строевые упражнения, ОРУ, Комплекс на основные группы мышц, дыхательная гимнастика. /Пр/	1	6
1.5	Строевые упражнения, ОРУ, Комплекс на коррекцию осанки, комплекс на растягивание. /Пр/	1	6
1.6	Строевые упражнения, ОРУ, Комплекс на коррекцию осанки, дыхательная гимнастика. /Пр/	1	6
1.7	Строевые упражнения, ОРУ, Комбинации базовых шагов, Комплекс с гантелями. /Пр/	1	6
1.8	Строевые упражнения, ОРУ, Комплекс с гантелями, комплекс на растягивание. /Пр/	1	8
1.9	Строевые упражнения, ОРУ, Комплекс с гантелями, дыхательная гимнастика. /Пр/	1	6
1.10	Самостоятельная работа студентов /Ср/	1	12
1.11	Строевые упражнения, ОРУ, Комбинации базовых шагов, комплекс на растягивание /Пр/	2	8
1.12	Строевые упражнения, ОРУ, Комбинации базовых шагов, дыхательная гимнастика. /Пр/	2	8
1.13	Строевые упражнения, ОРУ, Комплекс на основные группы мышц, комплекс на растягивание. /Пр/	2	8
1.14	Строевые упражнения, ОРУ, Комплекс на основные группы мышц, дыхательная гимнастика. /Пр/	2	8
1.15	Строевые упражнения, ОРУ, Комплекс с гантелями, Комплекс на растягивание. /Пр/	2	8
1.16	Строевые упражнения, ОРУ, Комплекс с гантелями, дыхательная гимнастика. /Пр/	2	8
1.17	Строевые упражнения, ОРУ, Комплекс Пилатеса. /Пр/	2	8
1.18	Строевые упражнения, ОРУ, Комплекс с пилатес-рингом. /Пр/	2	8
1.19	Строевые упражнения, ОРУ, Комплекс на основные группы мышц, комплекс с гантелями. /Пр/	2	8
1.20	Самостоятельная работа студентов /Ср/	2	12
1.21	Строевые упражнения, ОРУ, Комплекс с пилатес-рингом, дыхательная гимнастика. /Пр/	3	8
1.22	Строевые упражнения, ОРУ, Комбинации базовых шагов, Комплекс на растягивание. /Пр/	3	8
1.23	Строевые упражнения, ОРУ, Комбинации базовых шагов, дыхательная гимнастика. /Пр/	3	8
1.24	Строевые упражнения, ОРУ, Комплекс на основные группы мышц, Комплекс на растягивание. /Пр/	3	8
1.25	Строевые упражнения, ОРУ, Комплекс на основные группы мышц, дыхательная гимнастика. /Пр/	3	8
1.26	Строевые упражнения, ОРУ, Комплекс с гантелями, Комплекс на растягивание. /Пр/	3	8
1.27	Строевые упражнения, ОРУ, Комплекс Пилатеса. /Пр/	3	8
1.28	Строевые упражнения, ОРУ, Комплекс с пилатес-рингом. /Пр/	3	8
1.29	Строевые упражнения, ОРУ, Комплекс с пилатес-рингом, Комплекс на растягивание. /Пр/	3	8
1.30	Самостоятельная работа студентов /Ср/	3	14
1.31	Строевые упражнения, ОРУ, Комбинации базовых шагов, дыхательная гимнастика. /Пр/	4	8
1.32	Строевые упражнения, ОРУ, Комплекс с гантелями. Комплекс на растягивание. /Пр/	4	8
1.33	Строевые упражнения, ОРУ, Комбинации базовых шагов, дыхательная гимнастика. /Пр/	4	8

1.34	Строевые упражнения, ОРУ, Комплекс на основные группы мышц, комплекс на растягивание. /Пр/	4	8
1.35	Строевые упражнения, ОРУ, Комплекс с гантелями, Комплекс на растягивание. /Пр/	4	8
1.36	Строевые упражнения, ОРУ, Комплекс Пилатеса, дыхательная гимнастика. /Пр/	4	8
1.37	Строевые упражнения, ОРУ, Комплекс с пилатес рингом, Комплекс на растягивание. /Пр/	4	8
1.38	Строевые упражнения, ОРУ, Комплекс с резиновым бинтом, Комплекс на растягивание. /Пр/	4	8
1.39	Строевые упражнения, ОРУ, мультимедийные программы различной направленности (танцевальные, силовые, релаксационные). /Пр/	4	8
1.40	Самостоятельная работа студентов /Ср/	4	14

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	Лопатин, Н. А., Шульгин, А. И., Лопатин, Н. А., Шульгин, А. И.	Физическая культура и спорт: учебно-методическое пособие для обучающихся по укрупненным группам направлений: 43.00.00 «сервис и туризм», 48.00.00 «гуманитарные науки», 50.00.00 «искусство и культура», 51.00.00 «культуроведение и социокультурные проекты», 52.00.00 «сценические искусства и литературное творчество», 53.00.00 «музыкальное искусство», 54.00.00 «изобразительное и прикладные виды искусств», квалификация (степень) выпускника «бакалавр»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2019	http://www.iprbookshop.ru/95578.html
Л.1.2	Лопатин, Н. А., Шульгин, А. И., Лопатин, Н. А., Шульгин, А. И.	Физическая культура и спорт: учебно-методическое пособие для обучающихся по укрупненным группам направлений: 43.00.00 «сервис и туризм», 48.00.00 «гуманитарные науки», 50.00.00 «искусство и культура», 51.00.00 «культуроведение и социокультурные проекты», 52.00.00 «сценические искусства и литературное творчество», 53.00.00 «музыкальное искусство», 54.00.00 «изобразительное и прикладные виды искусств», квалификация (степень) выпускника «бакалавр»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2019	http://www.iprbookshop.ru/95578.html
Л.1.3		Физическая культура студента: учебное пособие	М.: Гардарики, 2003	
Л.1.4	Бароненко В.А., Рапопорт Л.А.	Здоровье и физическая культура студента: к изучению дисциплины	М.: Альфа-М, 2003	
Л.1.5	Шулятьев, В. М., Побыванец, В. С.	Физическая культура студента: учебное пособие	Москва: Российский университет дружбы народов, 2012	https://www.iprbookshop.ru/22227.html
Л.1.6	Кравчук, В. И.	Физическая культура студента: справочник для студентов гуманитарных специальностей	Челябинск: Челябинский государственный институт культуры, 2006	https://www.iprbookshop.ru/56528.html

1. Бароненко, В. А. Здоровье и физическая культура студента [Текст]: к изучению дисциплины / В. А. Бароненко, Л. А. Рапопорт. - М. : Альфа-М, 2003. - 352 с.

2. Булгакова, О. В. Фитнес-аэробика : учебное пособие / О. В. Булгакова, Н. А. Брюханова. — Красноярск : Сибирский федеральный университет, 2019. — 112 с. — ISBN 978-5-7638-4017-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/100144.html

3. Витушкина, М. С. Модернизация физической культуры в образовательном пространстве. Оздоровительная аэробика : учебно-методическое пособие / М. С. Витушкина. — Нижний Новгород : Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2023. — 36 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/131160.html

4. Гринева, Т. А. Аэробика : учебное пособие / Т. А. Гринева, Н. С. Лешева. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2015. — 97 с. — ISBN 978-5-9227-0558-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/49951.html

5. Ефремова, Т. Г. Фитнес в системе физического воспитания. В 2 частях. Ч.1. Общие методические принципы тренировки : учебное пособие / Т. Г. Ефремова, Т. А. Степанова. — Ростов-на-Дону, Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2022. — 175 с. — ISBN 978-5-9275-4116-4 (ч.1), 978-5-9275-4115-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/125825.html

6. Ефремова, Т. Г. Фитнес в системе физического воспитания. В 2 частях. Ч.2. Методика реализации основных задач тренировки : учебное пособие / Т. Г. Ефремова, Т. А. Степанова. — Ростов-на-Дону, Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2022. — 152 с. — ISBN 978-5-9275-4115-7, 978-5-9275-4117-1 (ч.2). — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/131464.html

7. Криживецкая, О. В. Фитнес. Основы спортивно-оздоровительной тренировки : учебное пособие / О. В. Криживецкая, И. А. Ивко. — Омск : Сибирский государственный университет физической культуры и спорта, 2018. — 120 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/95609.html

8. Кукоба, Т. Б. Фитнес-технологии. Курс лекций : учебное пособие / Т. Б. Кукоба. — 2-е изд. — Москва : Московский педагогический государственный университет, 2024. — 234 с. — ISBN 978-5-4263-0866-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL:

9. https://www.iprbookshop.ru/146104.html

10. Лебедихина, Т. М. Гимнастика: теория и методика преподавания : учебное пособие для СПО / Т. М. Лебедихина. — 3-е изд. — Саратов : Профобразование, 2024. — 110 с. — ISBN 978-5-4488-1120-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/139525.html

11. Сапожникова, О. В. Фитнес : учебное пособие для СПО / О. В. Сапожникова. — 2-е изд. — Саратов, Екатеринбург : Профобразование, Уральский федеральный университет, 2019. — 141 с. — ISBN 978-5-4488-0493-9, 978-5-7996-2855-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/87895.html

12. Физическая культура и спорт. Здоровый образ жизни. Воспитание молодежи : учебное пособие по дисциплине «Физическая культура и спорт» для всех направлений подготовки и специальностей / СПГХПА; кафедра физического воспитания ; сост.: Т. М. Пикар [и др.]. - СПБ. : СПГХПА, 2021. - 236 с., 1 эл. опт. диск (CD-ROM) : ил. + 1 on-line. - Библиогр.: с. 230-233.

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

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru
6.3.2.2	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL:http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-401	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Ковровое покрытие, зеркала, стол, встроенные шкафы для инвентаря, видеопроектор с комплектом CD-дисков, стереосистема, шведские стенки, беговая дорожка, велотренажер, электронные весы, гимнастическая скамейка, гимнастические коврики, гантели, резиновые эспандеры, кольца для пилатеса, обручи, скакалки, гимнастический диск, гимнастические палки

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

Элективные курсы по физической культуре и спорту проводятся во 1-4 семестрах обучения. Программа «Ритмическая гимнастика» представлена комплексами фитнес -аэробики различной направленности (базовая аэробика, силовой комплекс,
пилатес, стретчинг, комплексы с предметами и др.). Для достижения положительного оздоровительного воздействия

занятий физическими упражнениями на организм студентов необходимым условием является организационно-методическое обеспечение содержания, величины нагрузок и построение учебного процесса.
В основе планирования учебного материала лежат общие педагогические принципы системы физического воспитания – постепенность, последовательность, систематичность, доступность, индивидуализация используемого арсенала средств, форм и методов проведения занятий.
Средства, применяемые в занятиях ритмической гимнастикой (фитнес –аэробикой) можно классифицировать по их целевому назначению:
-упражнения преимущественно для развития физического качества выносливости, улучшения функционального состояния сердечно-сосудистой и дыхательных систем, повышение общей работоспособности.
- упражнения для локальной проработки всех звеньев опорно-двигательного аппарата, развития силы, гибкости, подвижности суставов (силовой комплекс, пилатес, комплексы с различными предметами: гантели, пилатес-ринг, мяч, гимнастическая палка, резиновый бинт и т.д.)
- упражнения для совершенствования функций зрительного анализатора и внимания.
- специальные упражнения для расслабления работавших мышц (релаксационные комплексы).
Большое значение для эффективности занятий имеет музыкальное сопровождение. Эмоциональная привлекательность музыки способствует более легкому усвоению материала и, как следствие, повышает двигательную активность.
В структуре построения урока фитнес - аэробики лежит принцип прогрессирующей нагрузки, т.е. постепенного повышения
нагрузки по частям урока, что достигается путём специального подбора упражнений, композиций, темпа музыкального сопровождения для каждой части и отдельных блоков упражнений в соответствии с их направленностью и решаемыми задачами.
Занятия по фитнес - аэробике начинаются с изучения базовых шагов. На основе базовых шагов создаются разнообразные комбинации.

1. Шаг «March» - напоминает естественную ходьбу, но отличается большей четкостью. Стоя на прямой ноге (туловище вертикально), другую, сгибая, поднять точно вперед (колено ниже горизонтального положения), без сопутствующего движения поворота таза. Стопа поднимаемой ноги находится на уровне верхней трети голени, носок оттянут.
Marching - ходьба на месте.
Walking - ходьба в различных направлениях.
2. Подъем колена (Knee up) - из положения стоя на одной ноге (прямой), другую, сгибая, поднять вперед выше горизонтали (допускается любой угол в коленном суставе), носок оттянут. Туловище следует удерживать в вертикальном положении. При подъеме колена может быть использован любой вариант движения (стоя на месте, с перемещением в любых направлениях, с поворотом, на шагах, беге, подскоках).
3.Max (Kick) - выполняется стоя на одной ноге. Маховая прямая нога поднимается точно вперед, разрешено небольшое "выворотное" положение стопы, но без сопутствующего разворота таза. Амплитуда маха определяется уровнем подготовленности занимающегося. Минимальной амплитудой в оздоровительной аэробике считается мах на уровне талии (90°). Разрешается также разная плоскость движения (мах вперед или вперед - в сторону). Если мах сочетается с подскоком,
то приземление следует обязательно выполнять на всю стопу, избегая жестких приземлений и потери равновесия.
4. Прыжок ноги врозь — ноги вместе (Jumping Jack) — выполняется из исходного положения ноги вместе (пятки вместе, носки слегка врозь — на ширину стопы). Движение состоит из двух основных частей. Первая часть - отталкиваясь двумя ногами, выпрыгнуть невысоко вверх и затем принять положение полуприседа ноги врозь (стопы слегка повернуты наружу), при приземлении нужно опуститься на всю стопу. Расстояние между стопами равно ширине плеч, тяжесть тела равномерно распределена на обе ноги, колени направлены в стороны. Вторая часть движения - небольшим подскоком соединить ноги и возвратиться в исходное положение. При выполнении этого движения не допускается перемещение туловища (наклоны, повороты).
5.Выпад (Lunge) - может быть выполнен любым способом (шагом, скачком, после маха). При выполнении этого аэробного шага тяжесть тела смещается на согнутую ногу, выставленную вперед. Угол в коленном суставе должен быть больше 90°, голень опорной ноги располагается близко к вертикальному положению. Обязательно следует опуститься на пятку опорной ноги. Нога сзади должна быть прямой, касаться носком пола, пятка поднята вверх.
6.Basic Step - базовый шаг выполняется на 4 счета: 1 – шаг правой вперед, 2 – приставить левую ногу; 3 - шаг правой назад; 4 - приставить левую ногу.
7.Step-Touch — приставной шаг - выполняется на 2 счета: 1 -шаг в сторону, тяжесть тела распределяется на обе ноги; 2 — приставить другую ногу на носок.
8.Side to Side, Open Step - перемещение с ноги на ногу в стойке ноги врозь (чуть шире плеч). Выполняется на 2 счета: 1 – передать тяжесть тела на одну ногу, колено полусогнуто, но без дополнительного приседания, пятка на полу; 2 — носок свободной ноги "давит" на пол, притоптывает.
9.V-Step - разновидность ходьбы ноги врозь, затем вместе, направление шагов напоминает написание английской буквы "V".
Выполняется на 4 счета: 1 - с пятки шаг вперед - в сторону с одной ноги; 2 - аналогичное движение с другой ноги (в положении стойки ноги врозь), носки ног прямо или слегка повернуты наружу, 3 - 4 - выполнить поочередно два шага назад
и вернуться в исходное положение.
10.Grape Wine - "скрестный" шаг в сторону выполняется на 4 счета: 1 — шаг правой в сторону; 2 - шаг левой вправо сзади (скрестно); 3 — шаг правой в сторону; 4 - приставить левую к правой.
Jogging - вариант бега "трусцой". К основным базовым шагам добавляются движения руками, присущие аэробному стилю. Основные из них имеют определенные названия:
1. Walking Arms — движение руками, как при ходьбе.

2. Clap Hands - хлопки руками перед грудью.
3. Biceps Curl - сгибание рук для развития бицепса. Исходное положение - основная стойка. На счет «раз» согнуть руки к плечам, локтями вниз; на счет "два" разогнуть руки.
4.Triceps Curl - сгибание рук для развития трицепса. Исходное положение - основная стойка, руки отведены назад - книзу и согнуты в локте. На счет "раз" разогнуть руки; на счет "два" вернуться в исходное положение.
5. Triceps Kick Side - разгибание рук в стороны. Исходное положение - основная стойка, руки на поясе сжаты в кулак. На счет "раз" разогнуть руки в стороны вниз; на счет "два" исходное положение.
6. Front Laterals — поднимание рук вперед. Исходное положение - основная стойка. На счет "раз" поднять прямые руки вперед до уровня плеч; на счет "два" вернуться в исходное положение.
7. Side Laterals — поднимание рук в стороны. Исходное положение - основная стойка. На счет "раз" поднять прямые руки в стороны до уровня плеч; на счет "два" вернуться в исходное положение.
8.Shoulder Pull — "тянуть к плечам". Исходное положение основная стойка, руки вперед полусогнуты. Выполняется на 2 счета: 1 - согнуть руки к плечам, кисти в кулак, 2- вернуть в исходное положение.

Примерный комплекс на основные группы мышц.

Количество повторений 8-16 раз.
1.И.п.- стойка ноги врозь шире плеч, стопы развернуты, руки за головой
1 присед
2 наклон вправо
3 наклон влево
4 и.п.

2.И.п.- о.с.
1-3 выпад назад, ритмичное сгибание колена до пола
4 и.п.
То же с другой ноги

3.И.п.- основная стойка
1-3 шаг вправо, пружинные приседы
4 и.п.
То же влево

4. И.п.- лежа на спине согнув ноги, руки вдоль туловища
1-поднять правую ногу вверх
2-3 поднять таз
4 и.п.
То же с другой ноги

5. И.п. лежа на спине согнув ноги, руки за головой
1-6 поднять плечи с пола, пружиня на каждый счет
7-8 и.п.

6.И.п.- лежа на спине согнув ноги, руки за головой
1- поднять плечи с пола (движение вправо, в диагональ)
2- и.п.
3- то же влево
4-и.п.

7. И.п. планка ноги прямые
1-2 поднять правую ногу
3-4 и.п.
5-6 поднять левую ногу
7-8 и.п.

Примерный комплекс на растягивание (стретчинг).

Упражнения выполняются в медленном темпе
Количество повторений 4-8 раз
Упражнения рекомендуется выполнять вместе с правильным дыханием, когда выдох выполняется на фазу напряжения, а вдох на фазу расслабления.

1. И.п. стойка ноги врозь
1-2 правую руку вверх
3-4 смена положения рук

2. И.п. стойка ноги врозь
1-2 правую руку вверх влево – потянуться

3-4 две руки вверх – потянуться
5-6 левую руку вверх вправо – потянуться
7-8 повт.3-4

Примерная комбинация базовой аэробики.
Музыкальный темп 128-132 уд/мин.
1-16 open step
1-16 step-touch
1-8 open step
1-8 step-touch
1-8 open step
1-8 step-touch

1-16 двойной step-touch
1-16 leg curl

1-8 двойной step-touch
1-8 leg curl
1-8 двойной step-touch
1-8 leg curl

1-16 knee up с шагом вперед
1-16 lift front

1-8 knee up с шагом вперед
1-8 lift front
1-8 knee up с шагом вперед
1-8 lift front

1-16 v-step с правой
1-16 v-step с левой

1-8 v-step с правой
1-8 v-step с левой
1-8 v-step с правой
1-8 v-step с левой

1-16 grape wine вправо
1-16 шаг mambo вперед и назад с правой

1-16 grape wine влево
1-16 шаг mambo с левой

1-8 grape wine вправо
1-8 mambo с правой
1-8 grape wine влево
1-8 mambo с левой

1-32 jogging
1-32 jumping jack

Примерный комплекс на растягивание (стретчинг).
Упражнения выполняются в медленном темпе
Количество повторений 4-8 раз

1. И.п. стойка ноги врозь
1-2 правую руку вверх
3-4 смена положения рук

2. И.п. стойка ноги врозь
1-2 правую руку вверх влево – потянуться
3-4 две руки вверх – потянуться
5-6 левую руку вверх вправо – потянуться
7-8 повт.3-4

3. И.п.стойка ноги врозь, руки вперед в замок
1-2 скруглить спину

3-4 И.п.

4.И.п. стойка ноги врозь
1-2 наклон вперед до положения прямого угла, руки вперед
3-4 наклон до касания руками пола
5-6 повт.1-2
7-8 и.п.

5.И.п. глубокий выпад на правой вперед, левая сзади на носок, руки на
Полу
1-6 согнуть левую, коленом коснуться пола
7-8 и.п.
9-16 тоже с другой ноги

6.И.п. глубокий выпад на правой в сторону, руки на полу
1-6 поворот туловища вправо, правая рука вверх
7-8 и.п.
1-8 тоже с другой ноги, в другую сторону

7. И.п. сед ноги вместе
1-6 наклон вперед, хват руками за стопы
7-8 и.п.

8. И.п. сед ноги вместе, руки сзади в замок
1-6 отведение рук назад
7-8 и.п.

9 .И.п. лежа на спине
1-2 поднять правую ногу вверх, хват руками за голень
3-6 тянуть ногу на себя
7-8 и.п.
1-8 тоже другую ногу

10 .И.п. сидя ноги скрестно, руки за голову
1-4 наклон вперед
7-8 и.п.
1-6 наклон вправо
7-8 и.п.
1-8 тоже влево

Примерный комплекс упражнений с гантелями.

Количество повторений 8-16 раз.

1. И.п.- стойка ноги врозь
1- присед, руки вперед
2- и.п.
3- присед, руки вверх
4- и.п.

2. И.п. – стойка ноги врозь
1- сгибание рук вперед, полуприсед
2- и.п.

3. И.п. – стойка руки вверх
1- полуприсед, руки согнуть назад
2- и.п.

4. И.п. – о.с.
1- выпад правой ногой вперед, руки к плечам
2- и.п.
3- выпад правой ногой в сторону, руки в стороны
4- и.п.
5- выпад правой ногой назад, руки вверх
6- и.п.

7- выпад правой ногой вперед, руки вверх
8- и.п.

1-8-то же в другую сторону.

5. И.п. – о.с.
1- наклон вправо, левую руку согнуть
2- и.п.
3-4- то же в другую сторону

6. И.п. – упор лежа на гантелях
1- согнуть правую руку
2- и.п.
3-4- то же в другую сторону

7. И.п. – о.с.
1-4- бокс

8. И.п. – лежа на спине, ноги согнуты в коленях, руки в замок за головой
1-2 поднять плечи, мах руками вперед
3-4- и.п.

Примерный комплекс упражнений пилатеса.

Количество повторений 8-16 раз.

1.И.п.-основная стойка.
1-4 наклон вперед согнувшись, до касания руками пола
5-8 ходьба руками вперед до положения планки
1-4 сгибая руки опуститься на живот
4-8 разгибая руки поднять плечи
1-4 поднимая таз вверх выпрямить ноги
4-8 ходьба руками назад до положения наклона
1-8 разгибание туловища в и.п.

2. И.п.-упор сидя, руки вперед
1-4 переход в положение лежа, руки на пол
4-8 поднимание туловища в и.п.
То же правая нога вверх
То же левая нога вверх

3. И.п. – лежа на спине, левая нога в упоре, правая вверх, руки вдоль тела.
круг ногой по часовой стрелке, затем против часовой стрелки.
То же другой ногой.

4.И.п.- лежа на спине, ноги вверх, полусогнуты (позиция пилатес), руки
вдоль тела
круг ногами в одну и другую стороны, постепенно увеличивая диаметр.

5. И.п.- лежа на спине, колени к животу, руки вдоль тела
1-4 выпрямить ноги за голову до касания пола
5-8 и.п.

6. И.п.- лежа на спине, таз вверх, руки вдоль туловища.
1-2 поднять правую ногу вверх
3-4 и.п
5-8 тоже левую ногу

7. И.п.-лежа на боку, положить голову на согнутую в локте руку, другая рука перед собой, прямые ноги притяните к себе под углом 45° (позиция пилатес).
1-6 поднять верхнюю ногу слегка вверх и сделать пружинящее движение ногой максимально вперед
7-8 и.п.

8. И.п – сидя на боку, ноги согнуты в коленях, стопы скрещены (верхняя нога перед нижней), рука в упоре, другая за головой
1-2 оторвать бок от пола, вытянув его вверх (планка), ноги прямые
3-4 вытянуть руку вверх
5-6 руку за голову
7-8 и.п.
9. И.п.- лежа на животе (согнуть ноги, хват за щиколотки).

1-4 поднять плечи и ноги от пола
5-8 и.п.

10. И.п.- лежа на животе, руки в замок за спиной
1-4 пружинное сгибание ног в колене
5-8 поднять плечи с пола

Примерный комплекс упражнений с пилатес-рингом.

Количество повторений 8-16 раз.

1.И.п. наклон согнувшись, кольцо фиксируется между полом и руками
1-2 нажать на кольцо
3-4 и.п.

2.И.п.- стойка, кольцо фиксируется между колен, руки скрестно на груди
1-6 приседание
7-8 и.п.

3.И.п. лежа на спине, ноги согнуты, стопы на ширине плеч, руки с кольцом вверх
1 поднять туловище вертикально
2 передать кольцо в колени
3-4 и.п.
5 поднять туловище вертикально
6 взять кольцо
7-8 и.п.

4.И.п. лежа на спине, ноги прямые вверх, кольцо фиксируется между голенями
1- поднять таз
2- и.п.

5. И.п.- лежа на боку, одна рука под головой, вторая рука вытянута перед собой, кольцо зажато между голенями
1-2 поднять кольцо
3-4 и.п.

6. И.п. – лежа на животе, ноги врозь, руки вперед на кольце
1-6 поднять ноги вверх, руки давят на кольцо
7-8 и.п.

7.И.п.- лежа на спине, ноги согнуты, кольцо фиксируется между колен, руки вдоль корпуса
1 поднять таз вверх
2-3 сжать кольцо
4 и.п.

Примерный комплекс с эспандером (резиновый бинт).

Количество повторений 8-16 раз.
(длина захвата бинта - произвольная и изменяется в зависимости от требования к данному упражнению.)

1. И.П. – О.С., один конец резины под ногой, другой – в руке.
Поднимание руки вперед.
То же в сторону.
То же вверх.
То же другой рукой.

2. И.П. – стойка одна нога вперед,
середина бинта под стопой, концы в руках.
Сгибание рук
То же поочередно одной, другой руками.
То же пружинящими приседами.

3. И.П. – стойка ноги врозь, руки вниз,
середина бинта под стопами.
Отведение рук назад.
То же с полуприседом.
То же с наклоном вперед.

4. И.П. – стоя ноги врозь на середине бинта,

руки согнуты за головой (локтями вперед).
Разгибание рук.
То же с приседом.
То же с наклоном вперед.

5. И.П. – О.С., руки вверх.
Отведение правой руки в сторону.
То же левой руки.
То же двумя руками.
То же с приседом.

6. И.П. –стойка ноги врозь, бинт под левой стопой
и петлей на правой.
Отведение ноги назад.
То же в сторону.
То же другой ногой назад и в сторону.

7. И.П. – упор сидя ноги врозь, бинт петлями на стопах.
Отведение правой ноги в сторону.
То же левой.

8. И.П. – упор сидя ноги врозь, бинт петлями на стопах.
Поднимание ноги вверх
с удержанием в верхней точке 10-15 секунд. То же другой ногой.

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

05.03.2026 г.

Атлетическая гимнастика

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра физического воспитания**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **0 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 328

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 52

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**1 (1.1)**		**2 (1.2)**		**3 (2.1)**		**4 (2.2)**		Итого	
Недель	15 1/6		16 2/6		17 1/6		16 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Практические	60	60	72	72	72	72	72	72	276	276
Итого ауд.	60	60	72	72	72	72	72	72	276	276
Контактная работа	60	60	72	72	72	72	72	72	276	276
Сам. работа	12	12	12	12	14	14	14	14	52	52
Итого	72	72	84	84	86	86	86	86	328	328

Программу составил(и):
И.о. зав. кафедрой, Бавыкин Евгений Александрович _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Бавыкин Евгений Александрович

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	1.1.Цели дисциплины:
1.2	- формирование компетенций физической культуры личности
1.3	- формирование установки на направленное использование разнообразных средств физической культуры и спорта для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей жизни и профессиональной деятельности.
1.4	1.2. Задачи дисциплины:
1.5	- понимание социальной значимости физической культуры и её роли в развитии личности и подготовке к профессиональной деятельности;
1.6	- знание биологических, психолого-педагогических и практических основ физической культуры и здорового образа жизни;
1.7	- овладение основными умениями и навыками на занятиях физическими упражнениями;
1.8	- ознакомление со средствами повышения двигательных и функциональных возможностей и профессионально-прикладной физической подготовленности к будущей профессии и быту.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.ДВ.02
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Курс основан на базовой подготовке выпускников средних школ
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Безопасность жизнедеятельности
2.2.2	Ритмическая гимнастика
2.2.3	Физическая культура и спорт

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-7: Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать: социально-биологические основы физической культуры, основы здорового образа жизни студента, роль физической культуры в обеспечении здоровья. Знать основы методики самостоятельных занятий по атлетической гимнастике.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять на практике двигательные умения и навыки атлетической гимнастики; применять средства физической культуры, обеспечивающие устойчивость к умственной и физической работоспособности; применять методы атлетической гимнастики и средства здорового образа жизни для сохранения здоровья и обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.
ИД-3.УК-7: Владеет: навыками поддержания должного уровня физической подготовленности и укрепления индивидуального здоровья для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть: средствами и методами развития основных физических качеств, для поддержания должного уровня физической подготовленности с помощью атлетической гимнастики; методами формирования профессионально-значимых физических и психофизиологических качеств.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Практический раздел. Учебно-тренировочные занятия.		
1.1	Строевые упражнения; Общеразвивающие упражнения; Комплексы на основные группы мышц; дыхательная гимнастика. /Пр/	1	8
1.2	Строевые упражнения; Общеразвивающие упражнения; Комплексы на основные группы мышц; комплекс на растягивание. /Пр/	1	8

1.3	Строевые упражнения; Общеразвивающие упражнения; Комплекс с гантелями; дыхательная гимнастика. /Пр/	1	6
1.4	Строевые упражнения; Общеразвивающие упражнения; Комплекс с гантелями; Комплекс на растягивание. /Пр/	1	6
1.5	Строевые упражнения; Общеразвивающие упражнения; Тренажеры (круговая тренировка); Комплекс на растягивание. /Пр/	1	6
1.6	Строевые упражнения; Общеразвивающие упражнения; Тренажеры (круговая тренировка); дыхательная гимнастика. /Пр/	1	6
1.7	Строевые упражнения; Общеразвивающие упражнения; Пауэрлифтинг; Комплекс на растягивание. /Пр/	1	6
1.8	Строевые упражнения; Общеразвивающие упражнения; Пауэрлифтинг; дыхательная гимнастика. /Пр/	1	8
1.9	РУ, Комплекс на основные группы мышц; Тренажеры. /Пр/	1	6
1.10	Самостоятельная работа студентов /Ср/	1	12
1.11	ОРУ, Комплекс на основные группы мышц, дыхательная гимнастика /Пр/	2	8
1.12	ОРУ, Комплекс на основные группы мышц, Комплекс на растягивание. /Пр/	2	8
1.13	ОРУ, Комплекс с гантелями, дыхательная гимнастика. /Пр/	2	8
1.14	ОРУ, Комплекс с гантелями, Комплекс на растягивание. /Пр/	2	8
1.15	ОРУ, Тренажеры, дыхательная гимнастика. /Пр/	2	8
1.16	ОРУ, Тренажеры, Комплекс на растягивание. /Пр/	2	8
1.17	ОРУ, Пауэрлифтинг, дыхательная гимнастика. /Пр/	2	8
1.18	ОРУ, Пауэрлифтинг, Комплекс на растягивание. /Пр/	2	8
1.19	ОРУ, Тренажеры, Комплекс на растягивание. /Пр/	2	8
1.20	Самостоятельная работа студентов /Ср/	2	12
1.21	ОРУ, Комплекс на основные группы мышц, Тренажеры. /Пр/	3	8
1.22	ОРУ, Комплекс на основные группы мышц, дыхательная гимнастика. /Пр/	3	8
1.23	ОРУ, Комплекс на основные группы мышц, Комплекс на растягивание. /Пр/	3	8
1.24	ОРУ, Комплекс с гантелями, дыхательная гимнастика. /Пр/	3	8
1.25	ОРУ, Комплекс с гантелями, Комплекс на растягивание. /Пр/	3	8
1.26	ОРУ, Тренажеры (работа с весом), дыхательная гимнастика. /Пр/	3	8
1.27	ОРУ, Тренажеры (работа с весом), Комплекс на растягивание. /Пр/	3	8
1.28	ОРУ, Пауэрлифтинг (работа с весом), дыхательная гимнастика. /Пр/	3	8
1.29	ОРУ, Пауэрлифтинг (работа с весом), Комплекс на растягивание. /Пр/	3	8
1.30	Самостоятельная работа студентов /Ср/	3	14
1.31	ОРУ, Комплекс на основные группы мышц, Тренажеры (круговая тренировка). /Пр/	4	8
1.32	ОРУ, Комплекс на основные группы мышц, дыхательная гимнастика. /Пр/	4	8
1.33	ОРУ, Комплекс на основные группы мышц, Комплекс на растягивание. /Пр/	4	8
1.34	ОРУ, Тренажеры (круговая тренировка), дыхательная гимнастика. /Пр/	4	8
1.35	ОРУ, Тренажеры (работа с весом), Комплекс на растягивание. /Пр/	4	8
1.36	ОРУ, Пауэрлифтинг (работа с весом), дыхательная гимнастика. /Пр/	4	8
1.37	ОРУ, Пауэрлифтинг, Тактическая подготовка, Комплекс на растягивание. /Пр/	4	8
1.38	ОРУ, Гиревой спорт, дыхательная гимнастика. /Пр/	4	8
1.39	ОРУ, Гиревой спорт, Тактическая подготовка. Комплекс на растягивание. /Пр/	4	8
1.40	Самостоятельная работа студентов /Ср/	4	14

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	Лопатин, Н. А., Шульгин, А. И., Лопатин, Н. А., Шульгин, А. И.	Физическая культура и спорт: учебно-методическое пособие для обучающихся по укрупненным группам направлений: 43.00.00 «сервис и туризм», 48.00.00 «гуманитарные науки», 50.00.00 «искусство и культура», 51.00.00 «культуроведение и социокультурные проекты», 52.00.00 «сценические искусства и литературное творчество», 53.00.00 «музыкальное искусство», 54.00.00 «изобразительное и прикладные виды искусств», квалификация (степень) выпускника «бакалавр»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2019	http://www.iprbookshop.ru/95578.html
Л.1.2	Лопатин, Н. А., Шульгин, А. И., Лопатин, Н. А., Шульгин, А. И.	Физическая культура и спорт: учебно-методическое пособие для обучающихся по укрупненным группам направлений: 43.00.00 «сервис и туризм», 48.00.00 «гуманитарные науки», 50.00.00 «искусство и культура», 51.00.00 «культуроведение и социокультурные проекты», 52.00.00 «сценические искусства и литературное творчество», 53.00.00 «музыкальное искусство», 54.00.00 «изобразительное и прикладные виды искусств», квалификация (степень) выпускника «бакалавр»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2019	http://www.iprbookshop.ru/95578.html
Л.1.3	Бурмистров, В. Н., Бучнев, С. С.	Атлетическая гимнастика для студентов: учебное пособие	Москва: Российский университет дружбы народов, 2012	https://www.iprbookshop.ru/11566.html
Л.1.4	Еремина, Л. В.	Атлетическая гимнастика: учебное пособие по дисциплине «физическая культура» (раздел «атлетическая гимнастика»)	Челябинск: Челябинский государственный институт культуры, 2011	https://www.iprbookshop.ru/56388.html
Л.1.5	Крючков, А. В., Зудашкин, Г. Н., Иконников, В. И.	Организация обучения и тренировки студентов нефизкультурных вузов по разделу «Силовое троеборье (пауэрлифтинг)» специализация «Атлетическая гимнастика»: учебное пособие	Рязань: Рязанский государственный радиотехнический университет, 2020	https://www.iprbookshop.ru/121817.html
Л.1.6	Денисенко, В. С., Петрякова, В. Г.	Атлетическая гимнастика: учебное пособие (практикум)	Ставрополь: Северо-Кавказский федеральный университет, 2021	https://www.iprbookshop.ru/135672.html
Л.1.7	Быченков, С. В.	Атлетическая гимнастика для студентов: учебно-методическое пособие	Саратов: Вузовское образование, 2024	https://www.iprbookshop.ru/142062.html

1. Атлетическая гимнастика : учебное пособие (практикум) / составители В. С. Денисенко, В. Г. Петрякова. — Ставрополь : Северо-Кавказский федеральный университет, 2021. — 108 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/135672.html
2. Бурмистров, В. Н. Атлетическая гимнастика для студентов : учебное пособие / В. Н. Бурмистров, С. С. Бучнев. — Москва : Российский университет дружбы народов, 2012. — 172 с. — ISBN 978-5-209-03557-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/11566.html
3. Быченков, С. В. Атлетическая гимнастика для студентов : учебно-методическое пособие / С. В. Быченков. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2025. — 51 с. — ISBN 978-5-4497-4245-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/142062.html
4. Еремина, Л. В. Атлетическая гимнастика : учебное пособие по дисциплине «Физическая культура» (раздел «Атлетическая гимнастика») / Л. В. Еремина. — Челябинск : Челябинский государственный институт культуры, 2011. — 188 с. — ISBN 978-5-94839-289-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/56388.html
5. Ильинич, В.И. Физическая культура студента [Текст] : учебное пособие. - М. : Гардарики, 2003. - 447 с.
6. Печеневская, Н. Г. Гимнастика: общеразвивающие упражнения : учебное пособие / Н. Г. Печеневская, Г. П. Безматерных. — Омск : Сибирский государственный университет физической культуры и спорта, 2024. — 121 с. — ISBN 978-5-91930-260-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/148711.html
7. Пикар Т.М., Котельникова Г.М., Галушко С.И., Петров О.Ф., Миронова Л.В., Миролюбов В.Н., Лобачева Д.П. Физическая культура и спорт. Здоровый образ жизни. Воспитание молодежи. Учебное пособие.- Санкт-Петербург, СПГХПА им. А.Л. Штиглица, 2021. – 236 с.
8. Ткаченко, А. В. Организация и планирование занятий атлетической гимнастикой в вузе : учебное пособие / А. В. Ткаченко. — 2-е изд. — Москва : Научный консультант, 2024. — 138 с. — ISBN 978-5-907196-99-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/140272.html

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

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru
6.3.2.2	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL:http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-403	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Зеркала, шведская стенка, тренажеры, стойка для измерения роста, спортивный инвентарь: гантели, гири, эспандеры, штанги, диски.

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

Элективные курсы по физической культуре и спорту «Атлетическая гимнастика»:
Изучая дисциплину , студент овладевает основными умениями и навыками занятий по атлетической гимнастике, придерживаясь общепедагогических принципов:
- систематичности и последовательности;
- повторения и постепенности;
- наглядности;
- доступности и индивидуализации;
- непрерывности;
- осознанности и активности.

Особенность атлетической гимнастики в формировании компетенций - индивидуализация средств и методов физической культуры. В индивидуальную работу со студентами входят: составление вместе со студентом индивидуального плана тренировочных занятий, исходя из уровня его физической подготовленности, развитие инициативы, установка на обязательное выполнение задания, ведение дневника самоконтроля, повышение теоретических знаний по атлетической гимнастике.

В процессе систематической тренировки студент должен добиться стабильной техники основных соревновательных упражнений:
- жим штанги лежа на горизонтальной скамье.
- приседание со штангой на плечах.
- становая тяга штанги.
- рывок гири правой рукой (мужчины)
- рывок гири левой рукой (мужчины)
- толчок двух гирь (мужчины)

Совершенствовать технику данных упражнений, приближая ее к индивидуальным особенностям. Развивать максимальную

силу.
На первом курсе изучаются упражнения на основные группы мышц, комплексы с гантелями, техника выполнения упражнений на тренажерах (работа с собственным весом).
На втором курсе студент работает с отягощениями (диски, гантели, штанга, гири, эспандеры). Изучает технику основных упражнений пауэрлифтинга и гиревого спорта. Основы тактической подготовки к соревнованиям.

Семестр Содержание заданий
1 Строевые упражнения;
Общеразвивающие упражнения;
Комплексы на основные группы мышц;
Круговая тренировка на тренажерах;
Комплексы с гантелями.
2 Строевые упражнения;
Общеразвивающие упражнения;
Комплексы на основные группы мышц;
Круговая тренировка на тренажерах;
Пауэрлифтинг.
3 Общеразвивающие упражнения;
Комплексы на основные группы мышц;
Круговая тренировка на тренажерах
Комплексы с гантелями (упражнения с внешним сопротивлением);
Гиревой спорт.
4 Комплексы с гантелями;
Пауэрлифтинг;
Гиревой спорт;
Тактическая тренировка.

Примерный комплекс на основные группы мышц для мужчин.

1. Поднимание прямых или согнутых ног из положения виса.
2. Сгибание-разгибание рук из упора на брусьях.
3. Подтягивание на перекладине из виса.
4. Поднимание туловища из положения лежа на гимнастической скамейке.
5. Сгибание-разгибание рук в упоре лежа.

Примерный комплекс на основные группы мышц для женщин
Количество повторений 8-16 раз.

1. Наклоны вправо- влево из и.п.- стойка ноги врозь шире плеч, руки за головой;
2.Выпады назад, ритмичное сгибание колена до пола.
3. Пружинные приседы.
4. Поднимание таза из и.п.- лежа на спине согнув ноги, руки вдоль туловища
5. Поднимание плеч из и.п. лежа на спине согнув ноги, руки за головой. То же, движение вправо /влево в диагональ.
6. Поднимание поочередно правой, левой ноги, стоя в планке.
7. Поднимание туловища из и.п. лежа на животе.
8. Наклон вперед из положения сидя в упоре.

Примерный комплекс упражнений с гантелями.
Вес гантелей для мужчин 2-3 кг, количество повторений - 40 раз.
Вес гантелей для женщин 1,5-2 кг, количество повторений - 16 раз.

Сгибание рук перед собой стоя в основной стойке.
Сгибание рук перед собой в присед.
Поднимание прямых рук вперед.
Разведение рук в стороны в присед.
Разведение согнутых рук в сторону - назад из приседа.
Разгибание рук из и.п. наклон вперед в приседе, руки согнуты, локти назад
Пружинка» в выпаде (одной и другой ногами), руки вверх.
Лежа на животе руки вверх, ноги в упоре, пружинящие поднимания рук.
Лежа на спине, ноги в упоре, поднять плечи с пола, руки внизу, пружинящие наклоны вправо, влево.
Пауэрлифтинг.
В пауэрлифтинг входит выполнение трех силовых упражнений со штангой:
1.Приседания.
2.Жим лёжа.
3.Становая тяга.
Занятия по атлетической гимнастике начинаются с выполнения тестов для определения уровня подготовленности студента.
1. Тест на определение максимального веса в подъёме штанги в приседании:
- на силовой раме установление штанги весом 30% от собственного веса студента;

- выполнение приседания в соответствии с техникой (разминка).
-установление штанги весом 100% собственного веса студента.
- последовательное увеличение веса штанги с «шагом» в 5 кг .(3-4 подхода с отдыхом).
Определить в итоге максимальный вес в приседании.
2.Тест на определение максимального веса штанги в жиме лёжа:
- на горизонтальной скамье для жима лёжа установить вес 50% собственного веса студента, последовательное увеличение веса штанги до максимума в жиме лёжа (до 5 подходов с отдыхом).
Определить в итоге максимальный вес штанги в жиме лежа.
3. Тест на определение максимального веса штанги в становой тяге:
- установить на штанге вес 100% собственного веса, выполнить становую тягу в соответствии с техникой (3-4 подъёма в подходе - разминка).
- последовательное увеличение веса штанги с «шагом» 5 кг.
Определить в итоге максимальный вес штанги в становой тяге.
Заключительная часть – 5 мин. Упражнения на расслабление и гибкость.

Модельное занятие по пауэрлифтингу для мужчин

Все упражнения следует выполнять с весом 70% от максимального. Отдых между подходами 3-4 минуты.
На втором курсе в комплексах изменяется (увеличивается) вес отягощений.

1. Жим штанги лежа на горизонтальной скамье: 4х10. Это базовое упражнение для развития больших грудных мышц.
2. Разведение рук лежа на наклонной скамье с гантелями, руки чуть согнуты: 3х12. Угол наклона скамьи в пределах 25-40 градусов. Это упражнение позволяет улучшить и детализировать развитие грудных мышц.
3. Разведение рук с гантелями в сторону в наклоне вперед: 3х12. Это упражнение развивает тыльные доли дельтовидных мышц.
4. Тяга штанги или гири вдоль туловища вперед к подбородку: 3х12. Это упражнение развивает передние и боковые доли дельтовидных мышц.
5. Тяга штанги в наклоне: 4х10. Это упражнение развивает широчайшие мышцы спины.
6. Сгибание рук со штангой стоя: 3х12. Это упражнение развивает бицепсы.
7. «Французский» жим стоя из-за головы: 3х12. Развивает трицепсы - мышцы задней поверхности плеча.
8. Становая тяга с 50% штангой: 3х12. Развивает мышцы нижнего отдела спины и мышцы ног.
9. Приседания со штангой на спине: 4х10. Развивает мышцы передней поверхности бедра.
10. Подъем торса, на наклонной доске: 3 х до утомления. Развиваются мышцы живота (прямые и косые).

Модельное занятие по пауэрлифтингу для женщин.
Все упражнения следует выполнять с весом 70% от максимального. Отдых между подходами 3-4 минуты.

1. Жим штанги лежа широким хватом с задержкой ее на счет 1-2 на груди: 1 х 8.
2. Разведение рук с гантелями лежа на наклонной скамье (угол около 45 градусов) 4 х 8.
3. Суперсерия на плечи: (между упражнениями нет паузы для отдыха, между отдельными суперсериями пауза 1,5-2 минуты)
а) сидя разведение рук с гантелями в стороны;
б) тяга штанги к подбородку хватом сверху на ширине 15 см.,
4. Суперсерии по 8 повторений.
5. Тяга штанги в наклоне хватом снизу на ширине плеч 4 х 8-10.
6. Тяга за голову на высоком блоке, хватом на ширине плеч 4 х 10.
7. Суперсерия на руки:
а) стоя, сгибания рук со штангой, хватом снизу на ширине плеч;
б) отжимания на брусьях.
в) 4-5 суперсерий по 10 повторений.
8. Подтягивания на перекладине с подхватом, ладони вместе до подбородка 3 х 8.
9. Приседания со штангой на плечах 3 х 8.
10. Становая тяга 4 х 12,10,8,6. В перерывах между всеми «мощными» упражнениями, такими, как жим лежа, тяга в наклоне, приседания, становая тяга выполнять по одному подходу каждого из приведенных ниже 4 упражнений для мышц брюшного пресса: подъем ног лежа на горизонтальной скамье, подъем туловища из положения лежа, ноги в упоре, подъем согнутых ног в висе на перекладине.

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

05.03.2026 г.

Спортивные игры

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра физического воспитания**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **0 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 328

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 52

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**1 (1.1)**		**2 (1.2)**		**3 (2.1)**		**4 (2.2)**		Итого	
Недель	15 1/6		16 2/6		17 1/6		16 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Практические	60	60	72	72	72	72	72	72	276	276
Итого ауд.	60	60	72	72	72	72	72	72	276	276
Контактная работа	60	60	72	72	72	72	72	72	276	276
Сам. работа	12	12	12	12	14	14	14	14	52	52
Итого	72	72	84	84	86	86	86	86	328	328

Программу составил(и):
И.о. зав. кафедрой, Бавыкин Евгений Александрович _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Бавыкин Евгений Александрович

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	1.1.Цели дисциплины:
1.2	- формирование компетенций физической культуры личности
1.3	- формирование установки на направленное использование разнообразных средств физической культуры и спорта для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей жизни и профессиональной деятельности.
1.4	1.2. Задачи дисциплины:
1.5	- понимание социальной значимости физической культуры и её роли в развитии личности и подготовке к профессиональной деятельности;
1.6	- знание биологических, психолого-педагогических и практических основ физической культуры и здорового образа жизни;
1.7	- овладение основными умениями и навыками на занятиях физическими упражнениями;
1.8	- ознакомление со средствами повышения двигательных и функциональных возможностей и профессионально-прикладной физической подготовленности к будущей профессии и быту.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.ДВ.02
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Курс основан на базовой подготовке выпускников средних школ
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Безопасность жизнедеятельности
2.2.2	Ритмическая гимнастика
2.2.3	Физическая культура и спорт

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-7: Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать: социально-биологические основы физической культуры, основы здорового образа жизни студента, роль физической культуры в обеспечении здоровья. Знать основы методики самостоятельных занятий физическими упражнениями, знать правила спортивных игр.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять на практике двигательные умения и навыки; применять средства физической культуры (элементы спортивных игр), обеспечивающие устойчивость к умственной и физической работоспособности; применять методы и средства здорового образа жизни для сохранения здоровья и обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.
ИД-3.УК-7: Владеет: навыками поддержания должного уровня физической подготовленности и укрепления индивидуального здоровья для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть: средствами и методами развития основных физических качеств посредством спортивных игр для поддержания должного уровня физической подготовленности; методами формирования профессионально-значимых физических и психофизиологических качеств.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Практический раздел. Учебно-тренировочные занятия.		
1.1	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП. Волейбол: прямая нижняя подача. /Пр/	1	4

1.2	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП. Волейбол: верхняя прямая подача. /Пр/	1	4
1.3	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП. Волейбол: нападающий удар. /Пр/	1	6
1.4	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП. Волейбол: одиночное блокирование /Пр/	1	4
1.5	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП. Баскетбол: - ловля и передача мяча в движении, парами, тройками с изменением расстояния, скорости - передачи двумя руками сверху, снизу, одной сверху, снизу, на месте, в движении. /Пр/	1	6
1.6	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП. Баскетбол: - ведение мяча левой и правой рукой с изменением высоты отскока, направления, скорости, с остановками. - ведение со сменой рук без зрительного контроля. /Пр/	1	4
1.7	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП. Баскетбол: броски в кольцо двумя от груди и одной от плеча с места и в движении после двух шагов /Пр/	1	4
1.8	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП. Баскетбол: штрафной бросок двумя и одной рукой от плеча /Пр/	1	4
1.9	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП. Бадминтон: подача: короткая, высоко-далекая. /Пр/	1	6
1.10	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП. Бадминтон: удары слева, справа, снизу. /Пр/	1	4
1.11	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП. Бадминтон: укороченный удар. /Пр/	1	4
1.12	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП. Бадминтон: удары косые, плоские. /Пр/	1	4
1.13	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП. Настольный теннис: -удары закрытой и открытой сторонами ракетки; - подачи мяча толчком слева без вращения мяча. /Пр/	1	2
1.14	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП. Настольный теннис: -перемещения у стола; - подача ударом справа без вращения мяча. /Пр/	1	2
1.15	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП. Дартс: методика обучения основам техники игры. /Пр/	1	2

1.16	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП. Волейбол: взаимодействие принимающего с пасующим. /Ср/	1	12
1.17	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП. Волейбол: взаимодействие принимающего с пасующим. /Пр/	2	6
1.18	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП. Волейбол: взаимодействие пасующего с нападающим. /Пр/	2	6
1.19	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП. Волейбол: система игры углом вперед в защите. /Пр/	2	4
1.20	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП. Волейбол: - взаимодействие принимающего с пасующим; - взаимодействие пасующего с нападающим; - система игры углом вперед в защите. /Пр/	2	6
1.21	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП. Баскетбол. Тактическая подготовка: - розыгрыш мяча; - организация атаки кольца. /Пр/	2	6
1.22	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП. Баскетбол. Тактическая подготовка: система быстрого прорыва. /Пр/	2	6
1.23	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП. Баскетбол. Тактическая подготовка: система нападения без центрового игрока. /Пр/	2	4
1.24	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП. Баскетбол. Тактическая подготовка: игра в защите. /Пр/	2	6
1.25	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП. Бадминтон: укороченный удар смеш. /Пр/	2	6
1.26	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП. Бадминтон: мягкие удары (подставка). /Пр/	2	6
1.27	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП. Бадминтон: далекая откидка (мельница). /Пр/	2	4
1.28	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП. Бадминтон: - укороченный удар смеш; - мягкие удары (подставка); - далекая откидка (мельница). /Пр/	2	6
1.29	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП. Настольный теннис: подачи мяча ударом слева с вращением мяча вверх. /Пр/	2	2
1.30	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП. Настольный теннис: подача справа с вращением мяча вверх; /Пр/	2	2
1.31	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП. Дартс: разновидности игр. /Пр/	2	2
1.32	Самостоятельная работа студентов /Ср/	2	12

1.33	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП; Волейбол: атакующий удар с задней линии. /Пр/	3	4
1.34	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП; Волейбол: прием мяча одной рукой. /Пр/	3	6
1.35	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП; Волейбол: групповое блокирование /Пр/	3	6
1.36	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП; Волейбол: - атакующий удар с задней линии; - прием мяча одной рукой; - групповое блокирование /Пр/	3	6
1.37	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП; Баскетбол: - финты, обманные движения, остановки, повороты; - разно удаленные броски с места и в движении. /Пр/	3	6
1.38	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП; Баскетбол: - ловля и передачи изученными способами в движении с пассивным и активным сопротивлением, одной и двумя руками. - передачи мяча в прыжке в сочетании с ведением и бросками; - скрытые передачи. - обучение технике трех - очкового броска. /Пр/	3	6
1.39	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП; Баскетбол: - обводка соперника с поворотом и переводом мяча; - перевод под ногой, за спиной. /Пр/	3	6
1.40	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП; Баскетбол: - броски в кольцо одной рукой сверху, снизу; - добивание в кольцо двумя руками в прыжке. /Пр/	3	4
1.41	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП; Бадминтон: тактика одиночной игры. /Пр/	3	6
1.42	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП; Бадминтон: судейство (жесты судьи, терминология). /Пр/	3	6
1.43	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП; Бадминтон: учебные игры с судейством. /Пр/	3	10
1.44	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП; Настольный теннис: удары защиты (навес, блок, подрезка, срезка). /Пр/	3	2
1.45	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП; Настольный теннис: - удары защиты (навес, блок, подрезка, срезка) /Пр/	3	2
1.46	Строевые упражнения, ОРУ, подвижные игры, эстафеты, упражнения СФП; Дартс: разновидности игр, система счета. /Пр/	3	2
1.47	Самостоятельная работа студентов /Ср/	3	14
1.48	ОРУ, упражнения ОФП и СФП; Волейбол: -система игры 4 х 2. /Пр/	4	4
1.49	ОРУ, упражнения ОФП и СФП; Волейбол: атака первым темпом. /Пр/	4	4

1.50	ОРУ, упражнения ОФП и СФП; Волейбол: тактика атаки «пайп». /Пр/	4	4
1.51	ОРУ, упражнения ОФП и СФП; Волейбол: учебные игры, судейство (терминология, жесты) /Пр/	4	10
1.52	ОРУ, упражнения ОФП и СФП; Баскетбол: Тактическая подготовка: - командная атака кольца противника; - обучение заслону на месте и в движении; - наведение. /Пр/	4	4
1.53	ОРУ, упражнения ОФП и СФП; Баскетбол: Тактическая подготовка: - защита - противодействие атаки кольца; - подстраховка; - групповой отбор мяча. /Пр/	4	4
1.54	ОРУ, упражнения ОФП и СФП; Бадминтон: - тактика одиночной игры; - учебные игры. /Пр/	4	6
1.55	ОРУ, упражнения ОФП и СФП; Баскетбол: судейство учебных игр. /Пр/	4	8
1.56	ОРУ, упражнения ОФП и СФП; Бадминтон: - тактика одиночной игры; - учебные игры. /Пр/	4	6
1.57	ОРУ, упражнения ОФП и СФП; Бадминтон: - тактика парной игры; - учебные игры. /Пр/	4	4
1.58	ОРУ, упражнения ОФП и СФП; Бадминтон: - тактика смешанной игры; - учебные игры. /Пр/	4	4
1.59	ОРУ, упражнения ОФП и СФП; Бадминтон: учебные игры с судейством. /Пр/	4	8
1.60	ОРУ, упражнения ОФП и СФП; Настольный теннис: тактика одиночной игры. /Пр/	4	2
1.61	ОРУ, упражнения ОФП и СФП; Настольный теннис: учебные игры. /Пр/	4	2
1.62	ОРУ, упражнения ОФП и СФП; Дартс: развитие тактического мышления в бросках. /Пр/	4	2
1.63	Самостоятельная работа студентов /Ср/	4	14

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	Лопатин, Н. А., Шульгин, А. И., Лопатин, Н. А., Шульгин, А. И.	Физическая культура и спорт: учебно-методическое пособие для обучающихся по укрупненным группам направлений: 43.00.00 «сервис и туризм», 48.00.00 «гуманитарные науки», 50.00.00 «искусство и культура», 51.00.00 «культуроведение и социокультурные проекты», 52.00.00 «сценические искусства и литературное творчество», 53.00.00 «музыкальное искусство», 54.00.00 «изобразительное и прикладные виды искусств», квалификация (степень) выпускника «бакалавр»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2019	http://www.iprbookshop.ru/95578.html
Л.1.2	Лопатин, Н. А., Шульгин, А. И., Лопатин, Н. А., Шульгин, А. И.	Физическая культура и спорт: учебно-методическое пособие для обучающихся по укрупненным группам направлений: 43.00.00 «сервис и туризм», 48.00.00 «гуманитарные науки», 50.00.00 «искусство и культура», 51.00.00 «культуроведение и социокультурные проекты», 52.00.00 «сценические искусства и литературное творчество», 53.00.00 «музыкальное искусство», 54.00.00 «изобразительное и прикладные виды искусств», квалификация (степень) выпускника «бакалавр»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2019	http://www.iprbookshop.ru/95578.html
Л.1.3	Ширшова, Е. О., Волков, А. В.	Спортивные игры: учебно-практическое пособие	Калининград: Балтийский федеральный университет им. Иммануила Канта, 2010	https://www.iprbookshop.ru/23931.html
Л.1.4	Москаленко, И. С., Сафонова, О. А.	Спортивные игры для студентов СПбГАСУ: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2017	https://www.iprbookshop.ru/78592.html
Л.1.5	Ерёмина, Л. В.	Спортивные игры в вузе. Волейбол: учебно-методическое пособие	Челябинск: Челябинский государственный институт культуры, 2018	https://www.iprbookshop.ru/87205.html

1. Бароненко, В. А. Здоровье и физическая культура студента [Текст]: к изучению дисциплины / В. А. Бароненко, Л. А. Рапопорт. - М. : Альфа-М, 2003. - 352 с.
2. Бойко, В. В. Игры с мячом : учебно-методическое пособие / В. В. Бойко. — Орел : Межрегиональная Академия безопасности и выживания (МАБИВ), 2017. — 96 c. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/73245.html
3. Ерёмина, Л. В. Спортивные игры в вузе. Волейбол : учебно-методическое пособие / Л. В. Ерёмина. — Челябинск : Челябинский государственный институт культуры, 2018. — 88 c. — ISBN 978-5-94839-660-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/87205.html
4. Золотавина, И. В. Техника и тактика игры в баскетбол. Основы обучения и совершенствования : учебно-методическое пособие / И. В. Золотавина. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 152 с. — ISBN 978-5-4497-3707-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/143666.html
5. Ветков, Н. Е. Спортивные и подвижные игры : учебно-методическое пособие / Н. Е. Ветков. — Орел : Межрегиональная Академия безопасности и выживания (МАБИВ), 2016. — 126 c. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/61049.html
6. Подвижные игры : учебное пособие / О. С. Шалаев, В. Ф. Мишенькина, Ю. Н. Эртман, Е. Ю. Ковыршина. — Омск : Сибирский государственный университет физической культуры и спорта, 2019. — 158 c. — ISBN 978-5-91930-122-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/95631.html
7. Потапов, Д. А. Совершенствование игры в баскетбол на учебных занятиях в ВУЗе : учебно-методическое пособие / Д. А. Потапов, В. Н. Пушкина, А. А. Сопарев. — Москва : Российский университет дружбы народов, 2019. — 64 с. — ISBN 978-5-209-08808-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/105806.html
8. Прудников, С. Н. Правила игры в волейбол : методические рекомендации для проведения учебных и секционных занятий со студентами вуза / С. Н. Прудников, В. П. Молчанов, М. А. Петраков. — Брянск : Брянский государственный аграрный университет, 2022. — 22 c. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/138548.html
9. Спортивные игры : учебно-практическое пособие / составители Е. О. Ширшова, А. В. Волков. — Калининград : Балтийский федеральный университет им. Иммануила Канта, 2010. — 63 c. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/23931.html
10. Ткач, И. М. Подвижные игры как средство развития физических качеств студентов в учебно-игровом процессе баскетбола : учебное пособие / И. М. Ткач, Е. В. Матухно. — Комсомольск-на-Амуре : Комсомольский-на-Амуре государственный университет, 2023. — 63 c. — ISBN 978-5-7765-1542-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/140657.html
11. Физическая культура и спорт. Здоровый образ жизни. Воспитание молодежи : учебное пособие по дисциплине «Физическая культура и спорт» для всех направлений подготовки и специальностей / СПГХПА; кафедра физического воспитания ; сост.: Т. М. Пикар [и др.]. - СПБ. : СПГХПА, 2021. - 236 с., 1 эл. опт. диск (CD-ROM) : ил. + 1 on-line. - Библиогр.: с. 230-233.

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

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru
6.3.2.2	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL:http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-400	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Стеллаж для инвентаря, шведские стенки, стойки и сетка для волейбола, щиты для баскетбола, гимнастические скамейки. Волейбольные мячи, баскетбольные мячи, медицинские мячи, ракетки и воланы для бадминтона, гимнастические коврики, скакалки, ракетки и мячи для настольного тенниса, мишени и дротики для дартса

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

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ
Элективные курсы по физической культуре и спорту.
Раздел «Спортивные игры»

В основе планирования учебного материала лежат общие педагогические принципы системы физического воспитания – постепенность, последовательность, систематичность, доступность, индивидуализация используемого арсенала средств, форм и методов проведения занятий.
На начальном этапе обучения (для студентов 1 курса) необходимо развивать общую физическую подготовку и специальные

физические качества (СФП) по видам спорта. Большое значение имеют подвижные игры – упражнения с увлекательным содержанием и эмоциональной насыщенностью.

4.1.Волейбол
Волейбол относится к высококоординационным видам спорта, в котором решаются творческие, интеллектуальные и тактические задачи за минимально короткий отрезок времени. Занятия волейболом улучшают работу сердечно - сосудистой и дыхательных систем, укрепляют костную систему, развивают подвижность суставов, увеличивают силу и эластичность мышц. Постоянное взаимодействие с мячом способствует улучшению глубинного и периферического зрения, точности и ориентировке в пространстве. Развивается мгновенная реакция на зрительные и слуховые сигналы. Проявляются положительные эмоции: жизнерадостность, бодрость, желание победить, чувство поддержки. Развивается чувство ответственности, коллективизма, скорость принятия решений.
На 1-ом курсе студенты развивают общую и специальную подготовки, изучают основные технические приемы.
На 2-ом курсе продолжается изучение, закрепление и совершенствование специальных физических способностей и навыков
игры в волейбол; обучение новым техническим приемам, тактике игры и правилам судейства, формирование чувства коллективной ответственности у студентов, развитие морально-волевых качеств.
Для закрепления и совершенствования технических приемов игры в волейбол в конце занятия проводятся тренировочные игры внутри учебной группы.
Для закрепления и совершенствования технических приемов игры в волейбол в конце занятия проводятся тренировочные игры внутри учебной группы. Судейство обеспечивают участники команды следующей на очереди.

4.2.Баскетбол.
Игра в баскетбол привлекает разнообразием естественных движений: ходьба, бег, повороты, прыжки, передачи и броски мяча, решает задачи по развитию ловкости и координации, быстроты реакции. Баскетбол – командная игра, где формируется позитивная психология общения, воспитание духа коллективизма и ответственности, толерантности и лидерские качества.
К концу первого года обучения студенты должны уметь применять изученную технику выполнения перемещений, передач, ловли и ведения мяча; обучиться игровой ориентации в мини-баскетболе.
Общая физическая подготовка (ОФП): строевые упражнения, общеразвивающие упражнения для всех групп мышц, упражнения для развития быстроты, упражнения для развития ловкости, упражнения для развития гибкости, упражнения для развития прыгучести, подвижные игры.
Определяющей задачей занятий на 2 курсе является совершенствование технических элементов, дальнейшее развитие умений и навыков игры, повышение уровня развития специальных физических качеств.
К концу второго года обучения студенты должны владеть приемами техники, индивидуальными и групповыми тактическими действиями, навыками организации, проведения и судейства соревнований.

4.3. Бадминтон.
Бадминтон – игра, которая требует от студента умения совершать самые разнообразные движения: ходьба, прыжки, бег, внезапные остановки, повороты, различные удары ракеткой по волану. Тактика в бадминтоне – это применение технических приемов с целью достижения преимущества в конкретных игровых ситуациях. Общее правило таково – любому удару должен предшествовать определённый замысел. Эффективное чередование разнообразных технических приёмов (ударов и перемещений), подчиненных единому игровому замыслу, комбинационная игра – самый надёжный путь к победе.

4.4. Настольный теннис
Настольный теннис – игра, в которой присутствует разнообразие двигательных навыков и действий, отличающихся по интенсивности и координации. В игре формируются такие качества, как быстрота, ловкость, координация, внимание, реакция, глазомер.

4.5. Дартс
Учебные занятия по дартсу позволяют решить ряд узкоспециализированных задач, присущих данному виду спорта, например: освоение точных двигательных действий, способность к оценке пространственных параметров движений; эмоциональная устойчивость; развитие ловкости, координации движений; воспитание чувства самостоятельности, ответственности; воспитание коммуникабельности, коллективизма и взаимопомощи.
Большое внимание уделяется мерам обеспечения безопасности и правилам обращения с дротиками в помещении для занятий. В перечень обязательных правил входят: порядок обращения с дротиками на линии бросков и вне ее, обязанности игрока при обращении с дротиками во время тренировок и соревнований.
Большое значение в подготовке необходимо уделять развитию тактического мышления и его слагаемых: способности быстро воспринимать информацию, прогнозировать действия, находить оптимальные варианты решения. Дозировка упражнений определяется конкретными задачами урока, уровнем развития и физической подготовленности занимающихся.

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

05.03.2026 г.

Адаптивная физическая культура

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра физического воспитания**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **0 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 328

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 52

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**1 (1.1)**		**2 (1.2)**		**3 (2.1)**		**4 (2.2)**		Итого	
Недель	15 1/6		16 2/6		17 1/6		16 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Практические	60	60	72	72	72	72	72	72	276	276
Итого ауд.	60	60	72	72	72	72	72	72	276	276
Контактная работа	60	60	72	72	72	72	72	72	276	276
Сам. работа	12	12	12	12	14	14	14	14	52	52
Итого	72	72	84	84	86	86	86	86	328	328

Программу составил(и):
И.о. зав. кафедрой, Бавыкин Евгений Александрович _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Бавыкин Евгений Александрович

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	1.1.Цели дисциплины:
1.2	- формирование компетенций в области физической культуры личности
1.3	- формирование установки на направленное использование разнообразных средств физической культуры и спорта для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей жизни и профессиональной деятельности.
1.4	1.2. Задачи дисциплины:
1.5	- понимание социальной значимости физической культуры и её роли в развитии личности и подготовке к профессиональной деятельности;
1.6	- знание биологических, психолого-педагогических и практических основ физической культуры и здорового образа жизни;
1.7	- овладение основными умениями и навыками на занятиях физическими упражнениями;
1.8	- ознакомление со средствами повышения двигательных и функциональных возможностей и профессионально-прикладной физической подготовленности к будущей профессии и быту.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.ДВ.02
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Курс основан на базовой подготовке выпускников средних школ
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Безопасность жизнедеятельности
2.2.2	Ритмическая гимнастика

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-7: Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать: социально-биологические основы физической культуры, основы здорового образа жизни студента, роль физической культуры в обеспечении здоровья. Знать основы методики самостоятельных занятий физическими упражнениями.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять на практике двигательные умения и навыки; применять средства физической культуры, обеспечивающие устойчивость к умственной и физической работоспособности; применять методы и средства здорового образа жизни для сохранения здоровья и обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.
ИД-3.УК-7: Владеет: навыками поддержания должного уровня физической подготовленности и укрепления индивидуального здоровья для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть: средствами и методами развития основных физических качеств для поддержания должного уровня здоровья и физической подготовленности; методами формирования профессионально-значимых физических и психофизиологических качеств.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Теоретический раздел. Контрольные работы.		

1.1	1.Социально-биологические основы физической культуры. Функциональные системы организма. 2. Физиологические механизмы совершенствования систем организма под воздействием тренировки. 3. Принципы применения физических упражнений для направленного развития двигательных качеств. 4. Основы здорового образа жизни студента, профилактика вредных привычек. /Пр/	1	36
1.2	1. Методические основы самостоятельных занятий. Методы оценки и коррекции осанки и телосложения. 2. Методика корригирующей гимнастики для глаз. 3. Самоконтроль занимающихся. 4. Особенности самостоятельных занятий для женщин (мужчин). /Пр/	2	36
1.3	1. Социальные аспекты допинга, последствия допинга, допинг и зависимое поведение, предотвращение допинга. 2. Допинг в спорте высших достижений. Запрещенные методы и субстанции, допинг-контроль. 3. Методика составления и проведения самостоятельных комплексов физических упражнений для групп заболеваний. 4. Методы релаксации организма. /Пр/	3	36
1.4	1. Профессионально - прикладная физическая подготовка студента (ППФП). 2. Особенности ППФП по избранному направлению подготовки или специализации. 3. Методика составления и проведения простейших самостоятельных комплексов физических упражнений оздоровительной направленности. 4. Дополнительные средства повышения профессиональной работоспособности в режиме дня. /Пр/	4	36
	Раздел 2. Практический раздел. Учебно-тренировочные занятия.		
2.1	ОРУ; Ритмическая гимнастика: комплексы оздоровительной направленности; Атлетическая гимнастика: комплекс с гантелями; Спортивные игры: волейбол; Шашки, шахматы, дартс. /Пр/	1	8
2.2	ОРУ; Ритмическая гимнастика: комплексы для коррекции осанки; Атлетическая гимнастика: пауэрлифтинг; Спортивные игры: баскетбол; Шашки, шахматы, дартс. /Пр/	1	8
2.3	ОРУ; Ритмическая гимнастика: комплекс на растягивание; Атлетическая гимнастика: комплекс с гантелями; Спортивные игры: бадминтон; Шашки, шахматы, дартс. /Пр/	1	8
2.4	Самостоятельная работа /Ср/	1	12
2.5	ОРУ; Ритмическая гимнастика: комплексы оздоровительной направленности; Атлетическая гимнастика: пауэрлифтинг; Спортивные игры: настольный теннис; Шашки, шахматы, дартс. /Пр/	2	9
2.6	ОРУ; Ритмическая гимнастика: комплексы оздоровительной направленности; Атлетическая гимнастика: комплекс с гантелями; Спортивные игры: волейбол; Шашки, шахматы, дартс. /Пр/	2	9

2.7	ОРУ; Ритмическая гимнастика: комплексы для коррекции осанки; Атлетическая гимнастика: пауэрлифтинг; Спортивные игры: баскетбол; Шашки, шахматы, дартс. /Пр/	2	9
2.8	ОРУ; Ритмическая гимнастика: комплексы на растягивание; Атлетическая гимнастика: комплекс с гантелями; Спортивные игры: бадминтон; Шашки, шахматы, дартс. /Пр/	2	9
2.9	Самостоятельная работа /Ср/	2	12
2.10	ОРУ; Ритмическая гимнастика: комплексы оздоровительной направленности; Атлетическая гимнастика: пауэрлифтинг; Спортивные игры:волейбол; Шашки, шахматы, дартс. /Пр/	3	9
2.11	ОРУ; Ритмическая гимнастика: комплексы оздоровительной направленности; Атлетическая гимнастика: комплекс с гантелями; Спортивные игры: Шашки, шахматы, дартс. /Пр/	3	9
2.12	ОРУ; Ритмическая гимнастика: комплексы для коррекции осанки; Атлетическая гимнастика: пауэрлифтинг; Спортивные игры: баскетбол; Шашки, шахматы, дартс. /Пр/	3	9
2.13	ОРУ; Ритмическая гимнастика: комплексы оздоровительной направленности; Атлетическая гимнастика: пауэрлифтинг; Спортивные игры: настольный теннис; Шашки, шахматы, дартс. /Пр/	3	9
2.14	Самостоятельная работа /Ср/	3	14
2.15	ОРУ; Ритмическая гимнастика: комплексы оздоровительной направленности; Атлетическая гимнастика: комплекс с гантелями; Спортивные игры: волейбол; Шашки, шахматы, дартс. /Пр/	4	9
2.16	ОРУ; Ритмическая гимнастика: комплексы для коррекции осанки; Атлетическая гимнастика: пауэрлифтинг; Спортивные игры: баскетбол; Шашки, шахматы, дартс. /Пр/	4	9
2.17	ОРУ; Ритмическая гимнастика: комплексы на растягивание; Атлетическая гимнастика: комплекс с гантелями; Спортивные игры: бадминтон; Шашки, шахматы, дартс. /Пр/	4	9
2.18	ОРУ; Ритмическая гимнастика: комплексы оздоровительной направленности; Атлетическая гимнастика: пауэрлифтинг; Спортивные игры: настольный теннис; Шашки, шахматы, дартс. /Пр/	4	9
2.19	Самостоятельная работа /Ср/	4	14

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	Лопатин, Н. А., Шульгин, А. И., Лопатин, Н. А., Шульгин, А. И.	Физическая культура и спорт: учебно-методическое пособие для обучающихся по укрупненным группам направлений: 43.00.00 «сервис и туризм», 48.00.00 «гуманитарные науки», 50.00.00 «искусство и культура», 51.00.00 «культуроведение и социокультурные проекты», 52.00.00 «сценические искусства и литературное творчество», 53.00.00 «музыкальное искусство», 54.00.00 «изобразительное и прикладные виды искусств», квалификация (степень) выпускника «бакалавр»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2019	http://www.iprbookshop.ru/95578.html
Л.1.2	Лопатин, Н. А., Шульгин, А. И., Лопатин, Н. А., Шульгин, А. И.	Физическая культура и спорт: учебно-методическое пособие для обучающихся по укрупненным группам направлений: 43.00.00 «сервис и туризм», 48.00.00 «гуманитарные науки», 50.00.00 «искусство и культура», 51.00.00 «культуроведение и социокультурные проекты», 52.00.00 «сценические искусства и литературное творчество», 53.00.00 «музыкальное искусство», 54.00.00 «изобразительное и прикладные виды искусств», квалификация (степень) выпускника «бакалавр»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2019	http://www.iprbookshop.ru/95578.html
Л.1.3	Бароненко В.А., Рапопорт Л.А.	Здоровье и физическая культура студента: к изучению дисциплины	М.: Альфа-М, 2003	
Л.1.4	Шулятьев, В. М., Побыванец, В. С.	Физическая культура студента: учебное пособие	Москва: Российский университет дружбы народов, 2012	https://www.iprbookshop.ru/22227.html
Л.1.5	Кравчук, В. И.	Физическая культура студента: справочник для студентов гуманитарных специальностей	Челябинск: Челябинский государственный институт культуры, 2006	https://www.iprbookshop.ru/56528.html

1. Физическая культура : учебник / Л. В. Захарова, Н. В. Люлина, М. Д. Кудрявцев [и др.]. — Красноярск : Сибирский федеральный университет, 2017. — 612 c. — ISBN 978-5-7638-3640-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/84178.html

2. Багнетова, Е. А. Гигиенические основы физкультурно-спортивной деятельности : учебное пособие. Направления подготовки 44.03.01 Педагогическое образование (профиль Физкультурное образование, профиль Образование в области безопасности жизнедеятельности), 49.03.02 Физическая культура для лиц с отклонениями в состоянии здоровья (адаптивная физическая культура) / Е. А. Багнетова. — Сургут : Сургутский государственный педагогический университет, 2017. — 269 c. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/87008.html

3. Бароненко, В. А. Здоровье и физическая культура студента. / В. А. Бароненко, Л. А. Рапопорт. - М. : Альфа-М, 2003. - 352 с.

4. Быченков, С. В. Физическая культура : учебник / С. В. Быченков, О. В. Везеницын. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2025. — 271 c. — ISBN 978-5-4497-4249-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/142107.html

5. Кузнецов, И. А. Прикладная физическая культура для студентов специальных медицинских групп : учебное пособие / И. А. Кузнецов, А. Э. Буров, И. В. Качанов. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2025. — 152 c. — ISBN 978-5-4497-3628-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/142818.html

6. Петраков, М. А. Адаптивная физическая культура : учебно-методическое пособие для проведения учебных занятий со студентами аграрного вуза / М. А. Петраков, С. Н. Прудников. — Брянск : Брянский государственный аграрный университет, 2024. — 38 c. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/147622.html

7. Ростомашвили, Л. Н. Адаптивная физическая культура в работе с лицами со сложными (комплексными) нарушениями развития : учебное пособие / Л. Н. Ростомашвили. — 2-е изд. — Москва : Издательство «Спорт», 2020. — 164 c. — ISBN 978-5-907225-11-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/88510.html

8. Татарова, С. Ю. Физическая культура как один из аспектов составляющих здоровый образ жизни студентов : учебное пособие / С. Ю. Татарова, В. Б. Татаров. — 2-е изд. — Москва : Научный консультант, 2024. — 211 c. — ISBN 978-5-9909615-6-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/140429.html

9. Физическая культура и спорт. Здоровый образ жизни. Воспитание молодежи : учебное пособие по дисциплине «Физическая культура и спорт» для всех направлений подготовки и специальностей / СПГХПА; кафедра физического воспитания ; сост.: Т. М. Пикар [и др.]. - СПБ. : СПГХПА, 2021. - 236 с., 1 эл. опт. диск (CD-ROM) : ил. + 1 on-line. - Библиогр.: с. 230-233.

10. Физическая культура студента : учебное пособие. - М. : Гардарики, 2003. - 447 с.

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

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

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

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-400	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Стеллаж для инвентаря, шведские стенки, стойки и сетка для волейбола, щиты для баскетбола, гимнастические скамейки. Волейбольные мячи, баскетбольные мячи, медицинские мячи, ракетки и воланы для бадминтона, гимнастические коврики, скакалки, ракетки и мячи для настольного тенниса, мишени и дротики для дартса
Ч-401	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Ковровое покрытие, зеркала, стол, встроенные шкафы для инвентаря, видеопроектор с комплектом CD-дисков, стереосистема, шведские стенки, беговая дорожка, велотренажер, электронные весы, гимнастическая скамейка, гимнастические коврики, гантели, резиновые эспандеры, кольца для пилатеса, обручи, скакалки, гимнастический диск, гимнастические палки
Ч-403	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Зеркала, шведская стенка, тренажеры, стойка для измерения роста, спортивный инвентарь: гантели, гири, эспандеры, штанги, диски.

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

Элективные курсы по адаптивной физической культуре проводятся в 1-4 семестрах обучения.
Все студенты первого курса проходят обязательное медицинское обследование, по результатам которого они распределяются по учебным отделениям (основному и специальному).
Студенты специального отделения «А» посещают учебные занятия, студенты специального отделения «Б» освобождены от практических занятий. Содержание теоретического раздела раскрывается в форме контрольных работ для студентов, освобожденных от практических занятий.
Практический раздел дисциплины представлен комплексами упражнений оздоровительной направленности, комплексами упражнений для коррекции осанки и комплексами, рекомендованными для определенной группы заболеваний, а также упражнениями атлетической гимнастики, спортивными играми и интеллектуальными видами спорта (шашки, шахматы).
Основными критериями оценки успеваемости студентов специального учебного отделения, учитывая различные заболевания, недостатки физического развития, различную степень физической работоспособности и двигательной подготовленности являются:
- регулярность посещения обязательных учебных занятий;
- улучшение в динамике результатов выполнения контрольных упражнений на занятиях, по субъективным показателям индивидуально каждого студента.
На занятиях студенты использует методы самоконтроля физического состояния.
Все контрольные упражнения и тесты выполняются строго с учетом показаний и противопоказаний в зависимости от характера и степени отклонения в состоянии здоровья и самочувствия.

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

05.03.2026 г.

Наброски

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра рисунка**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72 Виды контроля в семестрах:

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 10

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**1 (1.1)**		**2 (1.2)**		Итого	
Недель	15 1/6		16 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Практические	30	30	32	32	62	62
Итого ауд.	30	30	32	32	62	62
Контактная работа	30	30	32	32	62	62
Сам. работа	6	6	4	4	10	10
Итого	36	36	36	36	72	72

Программу составил(и):
доцент, Хромых Александр Евгеньевич _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Константинов Константин Константинович

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Научится пользоваться тоном и линией, пятном для передачи формы в пространстве, материальности и освещенности объекта для создания графического произведения
1.2	Развить у себя цельное пластическое видение, остроту восприятия, композиционное мышление
1.3	Развить у себя умение отделять главное от второстепенного.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	ФТД
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Учебная практика, учебно-ознакомительная
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Академическая живопись
2.2.2	Академический рисунок
2.2.3	Пластическая анатомия
2.2.4	Акварельные этюды
2.2.5	Специальная живопись
2.2.6	Специальный рисунок

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ОПК-3: 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 утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-3: Знает: методы творческого процесса дизайнеров, этапы создания дизайн-объектов;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать основные категории и понятия академического рисунка; виды рисунка (объемно-пространственный, живописно-экспрессивный, орнаментальный); связанные с объемно-пространственным рисунком понятия структуры, конструкции, закономерности распределения светотени как для выявления формы, так и для решения живописно-экспрессивных задач; основы пластической анатомии, линейной перспективы, воздушной перспективы, знать основные понятия и категории объемно-пространственного, орнаментального, живописно-экспрессивного рисунка; принципы изображения пространства на основе линейной перспективы; принципы изображения материального объекта на основе структурно-конструктивного анализа; основные закономерности композиционного построения изобразительного произведения
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;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь грамотно изобразить окружающую реальность как в объемно-пространственном ключе, так и в условно-плоскостном графическом; профессионально организовать изобразительную плоскость в соответствии с законами изобразительной композиции; уметь грамотно изобразить форму в пространстве и материальность проектируемого объекта в дизайн-проекте
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, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);	В результате освоения дисциплины обучающийся должен владеть навыками использования арсенала средств рисования уникальной графики, алгоритмами и приемами ведения работы; владеть графическими средствами и техническими приемами, применяемыми для исполнения эскизов и дизайн-проекта

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Основы академического рисунка. Фигура.		

1.1	Наброски обнаженной фигуры. Простые позы. По 10-15 минут на каждую позу. Изучение взаимосвязи основных объемов, пропорций и пластических особенностей модели. Формат: А3, А4 (8-15 листов) Материал: мягкий карандаш, сангина, сепия в карандаше. /Пр/	1	6
1.2	Наброски обнаженной фигуры. Анатомический анализ. По 10-15 минут на каждую позу. Изучение структуры, конструкции, костно-мышечной основы. Формат: А3, А4 (8-15 листов) Материал: карандаш /Пр/	1	6
1.3	Быстрые наброски. 1-3 минуты на каждую позу. Выявление характера и остроты, выразительности движения, пластики. Формат: А3, А4 (8-15 листов). Материал: мягкий материал. /Пр/	1	6
1.4	Наброски фигуры в одежде. 5-10 минут Выявление пластической взаимосвязи фигуры и складок одежды. Формат: А3 (8-15 листов). Материал: мягкий материал. /Пр/	1	3
1.5	Линейно-графические наброски. 5-15 минут Выявление линии, пятна, силуэта. Формат: А3, А4 (8-15 листов). Материал: любой графический. /Пр/	1	6
1.6	Наброски фигуры в неглубоком пространстве. Выявление пластических взаимосвязей фигуры и пространства. Формат: А3, А4 (8-15 листов). Материал: любой графический. /Пр/	1	3
1.7	Наброски фигуры в одежде. 5-10 минут Выявление пластической взаимосвязи фигуры и складок одежды. Формат: А3 (8-15 листов). Материал: мягкий материал. /Ср/	1	3
1.8	Наброски фигуры в неглубоком пространстве. Выявление пластических взаимосвязей фигуры и пространства. Формат: А3 (8-15 листов). Материал: любой графический. /Ср/	1	3
	Раздел 2. Фигура человека. Образ		
2.1	Наброски обнаженной фигуры. По 10-15 минут на каждую позу. Изучение взаимосвязи основных объемов, пропорций и пластических особенностей модели. Формат: А3, А4 (8-15 листов) Материал: мягкий карандаш, сангина, сепия в карандаше. /Пр/	2	6
2.2	Наброски обнаженной фигуры. Анатомический анализ. По 10-15 минут на каждую позу. Изучение структуры, конструкции, костно-мышечной основы. Формат: А3, А4 (8-15 листов) Материал: карандаш /Пр/	2	6
2.3	Быстрые наброски. 1-3 минуты на каждую позу. Выявление характера и остроты, выразительности движения, пластики. Формат: А3 (8-15 листов). Материал: мягкий материал. /Пр/	2	6
2.4	Наброски фигуры в одежде с акцентом на образ. 5-10 минут. Постановки в характерном костюме. Постановки в характерном движении (музыкант, спортсмен, танцовщик и т. д). Выявление пластической взаимосвязи фигуры и складок одежды. Формат: А3 (8-15 листов). Материал: мягкий материал. /Пр/	2	6
2.5	Линейно-графические наброски. 5-15 минут Постановки, направленные на изучение средств выразительности: пятно, линия, свет, тень. Формат: А3 (8-15 листов). Материал: любой графический. /Пр/	2	4
2.6	Наброски фигуры в предметно-пространственной среде. Выявление пластических взаимосвязей фигуры и пространства. Формат: А3 (8-15 листов). Материал: любой графический. /Пр/	2	4
2.7	Наброски фигуры в предметно-пространственной среде. Выявление пластических взаимосвязей фигуры и пространства. Формат: А3 (4 листа). Материал: любой графический. /Ср/	2	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	Казарин, С. Н.	Академический рисунок: практикум по дисциплине по направлению подготовки 54.03.01 «дизайн», профили «графический дизайн», «дизайн костюма»; квалификация (степень) выпускника «бакалавр»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016	http://www.iprbookshop.ru/66338.html
Л.1.2	Гордеенко, В. Т.	Рисунок головы и фигуры человека: учебное пособие	Минск: Вышэйшая школа, 2017	http://www.iprbookshop.ru/90822.html
Л.1.3	Рац, А. В.	Рисунок: методические указания по выполнению практических заданий для студентов бакалавриата очного отделения, обучающихся по направлению подготовки 07.03.01 архитектура	Москва: Московский государственный строительный университет, Ай Пи Эр Медиа, ЭБС АСВ, 2015	http://www.iprbookshop.ru/36175.html
Л.1.4	Плешивцев, А. А.	Технический рисунок и основы композиции: учебное пособие	Москва: МИСИ-МГСУ, Ай Пи Ар Медиа, ЭБС АСВ, 2024	https://www.iprbookshop.ru/140527.html
Л.1.5	Халдина, Е. Ф.	Специальный рисунок архитектора: практикум для спо	Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2024	https://www.iprbookshop.ru/142525.html
Л.1.6	Сторожев, В. И.	Приемы построения и передачи характера в рисунке головы человека: методические указания к выполнению текущих работ	Нижний Новгород: Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2013	http://www.iprbookshop.ru/16041.html
Л.1.7	Белов, С. А.	Техника рисования тушью пером и гелевой ручкой: учебное пособие	Омск: Омский государственный технический университет, 2008	https://www.iprbookshop.ru/60883.html

1. Белов, С. А. Техника рисования тушью пером и гелевой ручкой : учебное пособие / С. А. Белов. — Омск : Омский государственный технический университет, 2008. — 80 c. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/60883.html

2. Гордеенко, В. Т. Рисунок головы и фигуры человека : учебное пособие / В. Т. Гордеенко. — Минск : Вышэйшая школа, 2017. — 144 c. — ISBN 978-985-06-2707-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/90822.html

3. Гудова, Т. Е. Наброски и зарисовки выпускников СПГХПА им. А. Л. Штиглица / Т. Е. Гудова. - Санкт-Петербург : Феникс, 2023. - 179 с. : ил.

4. Могилевцев, В. А. Наброски и учебный рисунок. Рисунки студентов ф-та живописи ин-та им. И. Е. Репина : учебное пособие / В. А. Могилевцев. - 2-е изд., доп. - СПб. : 4арт, 2013. - 166 с. : ил.

5. Плешивцев, А. А. Рисунок. Основы композиции и техническая акварель : учебное пособие для СПО / А. А. Плешивцев. — Саратов : Профобразование, Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 100 c. — ISBN 978-5-4488-0526-4, 978-5-4497-0327-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/89246.html

6. Рисунок : методическое пособие по выполнению практических работ / составители М. П. Киба. — Сочи : Сочинский государственный университет, 2020. — 32 c. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/106587.html

7. Семёнов, В. Ю. Портрет в учебном рисунке : учебное наглядное пособие для студентов художественно-промышленных вузов / В. Ю. Семёнов, К. К. Константинов ; СПГХПА. Санкт-Петербургская художественно-промышленная академия. . - СПБ. : СПГХПА, 2017. - 96 с. : ил.

8. Семёнов, В. Ю. Учебное рисование и лепка с классических скульптурных образцов : учебное наглядное пособие для студентов художественно-промышленных вузов / В. Ю. Семёнов, К. К. Константинов, Бейбутян Л. А. ; Министерство образования и науки Российской Федерации ; СПГХПА. Санкт-Петербургская художественно-промышленная академия. - СПБ. : СПГХПА, 2017. - 96 с. : ил.

9. Сторожев В.И. Приемы построения и передачи характера в рисунке головы человека [Электронный ресурс]: методические указания к выполнению текущих работ/ Сторожев В.И.— Электрон. текстовые данные.— Нижний Новгород: Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2013.— 24 с.— Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/16041.html

10. Филатова, Н. Г. Рисунок с основами перспективы : учебное пособие для СПО / Н. Г. Филатова. — Саратов : Профобразование, 2022. — 115 c. — ISBN 978-5-4488-1379-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/116293.html

11. Шауро, Г. Ф. Рисунок : учебное пособие / Г. Ф. Шауро, А. А. Ковалёв. — Минск : Республиканский институт профессионального образования (РИПО), 2018. — 188 c. — ISBN 978-985-503-833-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/93412.html

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

6.3.1.1	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Государственная Третьяковская галерея [Электронный ресурс]. URL: http://www.tretyakovgallery.ru/
6.3.2.2	Эрмитаж [Электронный ресурс]. URL: http://www.hermitagemuseum.org
6.3.2.3	Российский этнографический музей [Электронный ресурс]. URL: http://ethnomuseum.ru
6.3.2.4	Русский музей [Электронный ресурс]. URL: http://rusmuseum.ru
6.3.2.5	«Этнография народов России», информационная система. [Электронный ресурс]. URL: http://www.ethnos.nw.ru/

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
С-420	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы
С-420	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Ср	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы
С-421	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы
С-421	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Ср	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы

С-423	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы
С-423	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Ср	Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы

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

Для полноценного получения знаний и навыков по дисциплине обучающемуся необходимо:
- Посещать все занятия в соответствии с расписанием в специально подготовленных аудиториях для работы с натуры;
- Выполнять последовательно все задания в соответствии с поставленными им задачами;
- Использовать материалы и форматы, необходимые для эскизных и графических работ в соответствии с условиями каждого задания;
- Изучать лучшие образцы рисунков в мировом искусстве в соответствии с рекомендациями преподавателя.

Все основные задания выполняются на бумаге и загрунтованной бумаге необходимого размера, графическими материалами, соответствующими условию задания. Эскизы могут выполняться на бумаге различных форматов.
Все этапы заданий выполняются с натуры. Для этого ставятся постановки различной степени сложности

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

05.03.2026 г.

Основы русскоязычной коммуникации в профессиональной сфере

рабочая программа дисциплины (модуля)

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

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **1 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 36 Виды контроля в семестрах:

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 6

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**1 (1.1)**		Итого	
Недель	15 1/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Практические	30	30	30	30
Итого ауд.	30	30	30	30
Контактная работа	30	30	30	30
Сам. работа	6	6	6	6
Итого	36	36	36	36

Программу составил(и):
старший преподаватель, Телегина Елена Александровна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Цель курса состоит в повышении уровня языковой образованности и общекультурной компетенции студентов, расширении представления о специфике современного речевого поведения в разных сферах деятельности, о возможных способах достижения эффективности речевого общения, в формировании представлений о месте риторической речи в системе видов речи в русском языке, в формировании практических навыков по составлению и произнесению текстов разнообразных риторических жанров, а также для ведения диалогов разных типов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	ФТД
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Знания формируются на основе предыдущего уровня образования
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	История искусств
2.2.2	Учебная практика, музейная
2.2.3	Философия
2.2.4	Безопасность жизнедеятельности
2.2.5	История и теория дизайна
2.2.6	Культура делового общения
2.2.7	Педагогика и психология творческого процесса
2.2.8	Экономика и менеджмент творческой деятельности
2.2.9	Маркетинг
2.2.10	Основы предпринимательства
2.2.11	Правоведение
2.2.12	Социальные коммуникации в профессиональной сфере
2.2.13	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.14	Производственная практика, педагогическая
2.2.15	История России

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ	
УК-4: Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)	
Индикаторы достижения компетенции:	**В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)**
ИД-1.УК-4: Знает: принципы построения, правила и закономерности устной и письменной коммуникации на русском и иностранном языках;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать особенности организации речи в соответствии с видом и ситуацией общения
ИД-2.УК-4: Умеет: грамотно вести коммуникацию, представлять предложения в ходе совместной деятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь осуществлять речевое общение в письменной и устной форме
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками работы с различными источниками информации

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)			
Код занятия	**Наименование разделов и тем /вид занятия/**	**Семестр**	**Часов**
	Раздел 1. Основы языковой и речевой культуры		
1.1	Понятие о языке как знаковой системе. Естественные и искусственные языки. Виды речевой деятельности. /Пр/	1	4
1.2	Речевой этикет. Использование речевых формул с учетом социальных, возрастных и психологических факторов и сфер общения. Разграничения разговорности и просторечия. Художественная литература как высшая форма существования языка. /Пр/	1	4
1.3	Составление терминологического словаря /Ср/	1	6
	Раздел 2. Нормы русского литературного языка		
2.1	Нормативный аспект культуры речи. Типы норм: орфоэпические, морфологические, стилистические и др. /Пр/	1	4

2.2	Лексические нормы. Причины нарушения лексических норм /Пр/	1	6
2.3	Морфологические нормы русского языка. Причины нарушения морфологических норм /Пр/	1	6
2.4	Синтаксические нормы русского языка. Причины нарушения синтаксических норм /Пр/	1	6

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	Миллер Л. В., Политова Л. В.	Жили-были... 28 уроков русского языка для начинающих: учебник	СПб.: Златоуст, 2015	
Л.1.2	Миллер Л. В., Политова Л. В.	Жили-были... 12 уроков русского языка. Базовый уровень: учебник	СПб.: Златоуст, 2015	
Л.1.3	Савченкова, И. Н., Скуратова, Е. А., Шакирова, Г. Р.	Русский язык для иностранцев (довузовский этап обучения А2): учебное пособие по русскому языку для иностранных обучающихся технических специальностей (уровень а2)	Ростов-на-Дону, Таганрог: Издательство Южного федерального университета, 2021	https://www.iprbookshop.ru/117163.html
Л.1.4	Лёвина, Г. М., Николенко, Е. Ю.	А2. Золотое кольцо. Русский язык для иностранцев. Базовый уровень (The Golden ring. Russian for foreigners. Basic level): учебник	Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2024	https://www.iprbookshop.ru/139981.html
Л.1.5	Лёвина, Г. М., Николенко, Е. Ю.	А2. Золотое кольцо. Русский язык для иностранцев. Базовый уровень (□□□ □□ □ □): учебник	Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2024	https://www.iprbookshop.ru/142720.html

1. Асташина, О. В. Деловые коммуникации : учебное пособие / О. В. Асташина. — Саратов : Вузовское образование, 2021. — 103 c. — ISBN 978-5-4487-0817-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/117617.html

2. Бугакова, Н. Б. Страницы классики листая : учебное пособие по русскому языку для студентов-иностранцев 1-го и 2-го курсов всех специальностей и направлений подготовки / Н. Б. Бугакова, М. В. Новикова, Л. В. Сычева. — Воронеж : Воронежский государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2017. — 122 c. — ISBN 978-5-7731-0509-1\n. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/72942.html

3. Горовая, И. Г. Современный русский литературный язык. Морфемика. Словообразование : учебное пособие для СПО / И. Г. Горовая. — Саратов : Профобразование, 2020. — 134 c. — ISBN 978-5-4488-0585-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/92166.html

4. Дзялошинский, И. М. Коммуникация и коммуникативная культура : учебное пособие / И. М. Дзялошинский. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2022. — 606 c. — ISBN 978-5-4497-1367-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/115017.html

5. Иванова, И. С. Русский язык: шаг за шагом. В 3 частях. Ч. 1 : учебное пособие / И. С. Иванова, С. А. Ильина. — 2-е изд. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2025. — 140 c. — ISBN 978-5-4497-3788-5 (ч. 1), 978-5-4497-3838-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/145041.html

6. Кутяева, У. С. Пишем по-русски: развитие письменной речи для иностранных учащихся (базовый уровень) : учебное пособие / У. С. Кутяева, Е. П. Лопорт. — Екатеринбург : Издательство Уральского университета, 2017. — 98 c. — ISBN 987-5-7996-2105-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/106761.html

7. Лёвина, Г. М. А2. Золотое кольцо. Русский язык для иностранцев. Базовый уровень (□□□ □□ □ □) : учебник / Г. М. Лёвина, Е. Ю. Николенко. — 2-е изд. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2025. — 182 c. — ISBN 978-5-4497-3595-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/142720.html

8. Лёвина, Г. М. А2. Золотое кольцо. Русский язык для иностранцев. Базовый уровень (The Golden ring. Russian for foreigners. Basic level) : учебник / Г. М. Лёвина, Е. Ю. Николенко. — 2-е изд. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2025. — 506 c. — ISBN 978-5-4497-4372-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/150782.html

9. Нормы и стили современного русского литературного языка : учебное пособие для для студентов 1 и 2 курсов, обучающихся по всем направлениям / Н. Б. Бугакова, Т. Л. Ревякина, Т. А. Воронова, О. М. Безатосная. — Воронеж : Воронежский государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2017. — 115 c. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/72962.html

10. Рогачева, Е. Н. Русский язык как иностранный. Тексты для чтения: элементарный и базовый уровень владения языком : учебное пособие для студентов-иностранцев / Е. Н. Рогачева. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 252 c. — ISBN 978-5-4497-3665-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/143440.html

11. Русский язык. Архитектурные стили : практикум по развитию речи для студентов-иностранцев 1-го и 2-го курсов / составители Н. Г. Тищенко. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2016. — 22 c. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/74349.html

12. Современный русский литературный язык : учебное пособие / В. Д. Стариченок, Т. В. Балуш, О. Е. Горбацевич, И. В. Гормаш ; под редакцией В. Д. Стариченок. — Минск : Вышэйшая школа, 2012. — 591 c. — ISBN 978-985-06-2138-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/20277.html

13. Телегина, Е. А. Сборник заданий по дисциплине "Русский язык и культура речи": учебно-методическое пособие для всех направлений подготовки, реализуемых в СПГХПА им. А. Л. Штиглица / Е. А. Телегина, Н. В. Алпатьева ; СПГХПА им. А. Л. Штиглица; Кафедра Гуманитарных и инженерных дисциплин. - СПБ. : СПГХПА, 2019. - 55 с.

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

6.3.1.1	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru
6.3.2.2	Национальная электронная библиотека (НЭБ) [Электронный ресурс]: URL:https://rusneb.ru/
6.3.2.3	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL:http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

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

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

Практическое занятие по дисциплине проводится по узловым и наиболее сложным вопросам учебной программы. Главная особенность любого практического занятия – наличие элементов дискуссии, проблемности, диалога между преподавателем и студентами и самими студентами. Поощряется активность студентов, желание задавать вопросы по интересующим разделам курса.

Студент, пропустивший практическое занятие, обязан самостоятельно выполнить задания, которые были рассмотрены на занятии. Все возникающие вопросы должны быть выяснены преподавателем заранее.

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

05.03.2026 г.

Акварельные этюды

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра живописи**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **4 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 144

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 8

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**5 (3.1)**		**6 (3.2)**		Итого	
Недель	17 1/6		17 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Практические	68	68	68	68	136	136
Итого ауд.	68	68	68	68	136	136
Контактная работа	68	68	68	68	136	136
Сам. работа	4	4	4	4	8	8
Итого	72	72	72	72	144	144

Программу составил(и):
заведующий кафедрой, профессор, Миронов В.С. _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Миронов Валерий Сергеевич

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	-подготовка к освоению основ выбранной специальности, формирование и развитие художественного видения;
1.2	- воспитание художественного вкуса и понятие стиля посредством освоения данной дисциплины;
1.3	-формирование навыков восприятия окружающего мира через художественно-пластические образы

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	ФТД
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Академическая живопись
2.1.2	Академический рисунок
2.1.3	Цветоведение и колористика
2.1.4	Пластическая анатомия
2.1.5	Наброски
2.1.6	Философия
2.1.7	Педагогика и психология творческого процесса
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Специальная живопись
2.2.2	Специальный рисунок
2.2.3	Специальный рисунок
2.2.4	История и теория дизайна
2.2.5	История искусств
2.2.6	Производственное мастерство
2.2.7	Производственная практика, проектно-технологическая

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-1: Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-1: Знать: основные источники получения информации, системные связи и отношения между явлениями, процессами и объектами; методы поиска информации, ее системного и критического анализа;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать: - основные источники получения информации по интересующему предмету - историю, специфику и технику акварельной живописи - системные связи между пластическими видами искусства - основные критерии для осуществления анализа нужной информации
ИД-2.УК-1: Уметь: применять методы поиска информации из разных источников; осуществлять ее критический анализ и синтез; применять системный подход для решения поставленных задач;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь: - применять методы поиска информации из источников, связанных с пластическими искусствами - применять полученную информацию для решения поставленной задачи
ИД-3.УК-1: Владеть: методами сбора, обработки информации, выявляет естественнонаучную сущность проблем профессиональной деятельности, навыками использования системного подхода для решения поставленных задач;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен владеть: - методами сбора, обработки информации, связанной с техническими особенностями пластических искусств - методами выявления сущности проблем профессии живописца и применением их для системного подхода к решению поставленных задач

ОПК-3: 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 утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)

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

ИД-1.ОПК-3: Знает: методы творческого процесса дизайнеров, этапы создания дизайн-объектов;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать: - методы творческого процесса при создании дизайн объектов посредством выполнения колористических и формальных композиций в виде эскизов-поисков - актуальность цвето-графических композиций при создании дизайн-проектов - последовательность выполнения поставленной задачи от начального замысла на уровне фантазии с ее последующей визуализацией
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;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь: - выполнять поисковые эскизы различными различными цвето-графическими средствами - раскрыть замысел будущего объекта в серии графических композиций с различными вариантами объекта - показать систему пропорций и основных динамических движений в объекте в линейных эскизах-поисках - представить решение будущего объекта в определенной задуманной цветовой гамме - формулировать концепцию проектной идеи посредством предложения конкретного визуального художественно-пластического решения
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, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);	В результате освоения дисциплины обучающийся должен владеть: - способностью синтезировать накопленный опыт в области пластических и формальных композиций - приемами применения знаний в области пластических дисциплин при решении дизайнерских задач - способами адаптации функциональности дизайнерского решения к эстетическому мироощущению потребителя

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. натюрморт		
1.1	Сложный натюрморт с цветами и орнаментами 1. Поиск композиционного решения натюрморта, посредствам серии тональных и цветовых эскизов-поисков. Максимальный размер формат А4 - 8 часов 2. Начало подготовительного рисунка на формате (на основе утвержденного преподавателем эскиза) Максимальный размер формат А1 - 6 часов 3. Выявление формы цветов и растений и их пластической связи с орнаментированным фоном - 6 часов /Пр/	5	20
1.2	Конструктивный натюрморт с включением архитектурных деталей и гипсовой головы 1. Поиск композиционного решения натюрморта. Выполняется серия тональных и цветных эскизов-поисков - 8 часов 2. Начало работы на формате на основе утвержденного эскиза, подготовительный рисунок, выявление основных тональных и цветовых отношений - 8 часов 3. Работа по выявлению пластической связи гипсовой головы и орнаментированного фона. Геометризация и обобщение формы предметов - 6 часов 4. Обобщение, целостность и выразительность цветового пятна - 6 часов /Пр/	5	28
1.3	Декоративный натюрморт с активным цветовым контрастом (красное+зеленое или синее+желтое) 1. Поиск композиционного решения натюрморта. Выполняется серия тональных и цветных эскизов-поисков - 8 часов 2. Начало работы на формате на основе утвержденного эскиза, подготовительный рисунок, выявление основных тональных и цветовых отношений - 6 часов 3. Работа по выявлению взаимодействия контрастных по цветовому кругу цветов и влияние данного контраста на цвет и форму предметов - 6 часов /Пр/	5	20
1.4	Продолжение работы над предыдущим заданием /Ср/	5	4
	Раздел 2. голова и фигура человека		

2.1	Голова в головном уборе на орнаментированном фоне 1. Поиск композиционного решения натюрморта. Выполняется серия тональных и цветных эскизов-поисков - 8 часов 2. Начало работы на формате на основе утвержденного эскиза, подготовительный рисунок, выявление основных тональных и цветовых отношений - 6 часов 3. Лепка формы, изучение основных анатомических и конструктивных особенностей головы, пластической связи ее с фоном и головным убором посредством цветовых отношений. Изучение взаимодействия цвета фона на цвет лица человека, обобщение и завершение работы - 6 часов /Пр/	6	20
2.2	Фигура человека на фоне натюрморта 1. Поиск композиционного решения. Выполняется серия тональных и цветных эскизов-поисков - 8 часов 2. Начало работы на формате на основе утвержденного эскиза, подготовительный рисунок, выявление основных тональных и цветовых отношений - 6 часов 3. Изучение пластических и конструктивных свойств фигуры человека и предметных форм натюрмортов - 8 часов. 4. Решение проблем пространства, обобщение и завершение работы - 6 часов /Пр/	6	28
2.3	Зарисовки фигуры человека на разных фонах и в разной одежде (6 зарисовок) 1. Зарисовки сидящей фигуры на сближенных тонах - 6 часов 2. Зарисовка стоящей фигуры на цветных и нейтральных тонах - 6 часов 3. Изучение пластики фигуры человека и решение конкретных живописных задач - 8 часов /Пр/	6	20
2.4	Продолжение работы на д предыдущим заданием /Ср/	6	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	Фармаковский М. В.	Акварель. Её техника, реставрация и консервация: учебное пособие	М.: В. Шевчук, 2000	
Л.1.2	Фармаковский М. В.	Акварель. Ее техника, реставрация и консервация.: учебное пособие	Л., 1950	
Л.1.3	Лепикаш В. А.	Живопись акварелью: учебное пособие	М.: Академия Художеств СССР, 1961	
Л.1.4	Касан А.	Руководство к рисованию акварелью: учебное пособие	М.: Московская государственная специализированная школа акварели Сергея Андрияки с музейно-выставочным комплексом, 2007	
Л.1.5	Смекалов, И. В., Шлеюк, С. Г.	Декоративные возможности акварельной живописи: методические указания	Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2013	http://www.iprbookshop.ru/21573.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.6	Андрияка С.	Сергей Андрияка. Акварель.: альбом	М.: Московская государственная специализированная школа акварели Сергея Андрияки с музейно-выставочным комплексом, 2003	
Л.1.7	Богомазов А.	Живопись, акварель, рисунок: научное издание	СПб.: Palace Editions, 2008	
Л.1.8	Шашков, Ю. П.	Живопись и ее средства: учебное пособие для вузов	Москва: Академический Проект, 2020	http://www.iprbookshop.ru/94865.html
Л.1.9	Смекалов, И. В., Шлеюк, С. Г.	Декоративное начало в учебной живописи дизайнеров: учебно-методическое пособие для спо	Саратов: Профобразование, 2020	https://www.iprbookshop.ru/91862.html
Л.1.10	Евстратова, Ю. Ф.	Искусство акварельной живописи от Средних веков до Ренессанса: монография	Москва: Московский гуманитарный университет, 2014	http://www.iprbookshop.ru/39677.html

1. Боброва, Е. В. Живописный этюд в условиях пленэра : учебное пособие / Е. В. Боброва. — Омск : Омский государственный технический университет, 2019. — 114 c. — ISBN 978-5-8149-2958-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/115419.html

2. Евстратова, Ю. Ф. Искусство акварельной живописи от Средних веков до Ренессанса : монография / Ю. Ф. Евстратова. — Москва : Московский гуманитарный университет, 2014. — 143 c. — ISBN 978-5-98079-966-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/39677.html

3. Касан, А. Руководство к рисованию акварелью : учебное пособие / А. Касан. - Репр. воспроизведение изд. Ф. Павленкова, СПб., 1890. - М. : Московская государственная специализированная школа акварели Сергея Андрияки с музейно-выставочным комплексом, 2007. - 224 с. : ил. - (Секреты мастеров прошлого). - ISBN 5-901772-31-8

4. Кудрявцева, Т. И. Этюд головы человека : учебное наглядное пособие / Т. И. Кудрявцева, В. С. Миронов ; СПГХПА; каф. живописи. - СПб. : СПГХПА, 2023. - 68 с., 1 on-line : ил.

5. Кудрявцева, Т. И. Живописный этюд: выполнение учебных заданий на основе изучения стилистических особенностей изобразительного искусства : учебно-методическое пособие для направлений подготовки: 54.03.01. Дизайн 54.03.02. ДПИ и народные промыслы 54.05.01. МДИ 54.05.02. Живопись 54.05.03. Графика / Т. И. Кудрявцева ; СПГХПА; М-во обр. и науки РФ. - СПБ. : СПГХПА, 2017. - 72 с. : ил.

6. Кудрявцева, Т. И. Конструктивный натюрморт: Методика выполнения задания по дисциплине "Живопись" : учебно-методическое пособие для направлений подготовки: 54.03.01. Дизайн, 54.03.02. ДПИ и народные промыслы, 54.05.01. МДИ 54.05.02. Живопись, 54.05.03. Графика. - СПБ. : СПГХПА, 2017. - 72 с.: ил. + online.

7. Лепикаш, В. А. Живопись акварелью : учебное пособие / В. А. Лепикаш. - М. : Академия Художеств СССР, 1961. - 113 с. : ил.

9. Смекалов, И. В. Декоративные возможности акварельной живописи : методические указания / И. В. Смекалов, С. Г. Шлеюк. — Оренбург : Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2013. — 28 c. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/21573.html

10. Фармаковский, М. В. Акварель. Её техника, реставрация и консервация : учебное пособие / М. В. Фармаковский. - М. : В. Шевчук, 2000. - 292 с. табл.

11. Череповский, Г. С. Специальная живопись. Натюрморт : учебно-методическое пособие для 54.03.01 Дизайн, профиль - дизайн интерьера, дизайн керамики, дизайн стекла; 54.03.02 ДПИ, профиль - худ.обр.металла / Г. С. Череповский ; Кафедра живописи. - СПБ. : СПГХПА, 2018. - 27 с. : ил. + online.

6.2. Электронные учебные издания и электронные образовательные ресурсы

Э1	Кудрявцева, Т. И. Конструктивный натюрморт: Методика выполнения задания по дисциплине "Живопись" : [: Текст : Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие для направлений подготовки: 54.03.01. Дизайн, 54.03.02. ДПИ и народные промыслы, 54.05.01. МДИ 54.05.02. Живопись, 54.05.03. Графика / Т. И. Кудрявцева ; СПГХПА. Санкт-Петербургская художественно-промышленная академия; Министерство образования и науки Российской Федерации. - Электрон. текстовые дан. - СПБ. : СПГХПА, 2017. - 72 с. : ил. - ISBN 978-5-9909813-3-1.	http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108&task=set_static_req&sys_code=751/K88-896536&bns_string=IBIS

Э2	Череповский, Г. С. Специальная живопись. Натюрморт : учебно-методическое пособие для 54.03.01 Дизайн, профиль - дизайн интерьера, дизайн керамики, дизайн стекла; 54.03.02 ДПИ, профиль - худ.обр.металла / Г. С. Череповский ; Кафедра живописи. - Электрон. текстовые дан. - СПБ. : СПГХПА, 2018. - 27 с. : ил. + 1 on-line. - ISBN 978-5-6040693-6-3.	http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108&task=set_static_req&sys_code=751/Ч-46-545844647&bns_string=IBIS

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

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

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

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
С-409	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы
С-410	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы
С-414	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы
С-416	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы
С-418 А	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы
С-418 Б	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы
С-424	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы
С-425	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы

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

Программа курса акварельных этюдов построена по принципу последовательного усложнения заданий: от создания простейших живописных форм к созданию сложных композиционно-творческих работ.
Разделы заданий строятся на основе понятий об основных категориях живописи, особенностях акварельной техники.
Задачей педагога является более широкое и глубокое обучение осмыслению живописи в плане ярко выраженной индивидуальности каждого студента.
В ходе обучения рассматриваются следующие проблемы и задачи:
- виды объемно-пространственной живописной композиции и её основные категории;

- живописные принципы и закономерности на основе анализа работы с цветом и цветовыми композициями;
- по мере обучения задачи усложняются, как в композиционном решении листа, так и с точки зрения цветовой и тональной выразительности.
Учебные задания выполняются акварелью с использованием бумаги, картона и т.д. В качестве рекомендуемых модулей внутри дисциплины представлено расположение изучаемого материала по тематическим блокам.
Рекомендовано применение наглядного материала в качестве образцов студенческих работ из фонда кафедры живописи и иллюстративного материала различных живописных школ, стилей и направлений в искусстве.

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

05.03.2026 г.

Основы предпринимательства

рабочая программа дисциплины (модуля)

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

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **1 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 36

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 4

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**7 (4.1)**		Итого	
Недель	17			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	16	16	16	16
Итого ауд.	32	32	32	32
Контактная работа	32	32	32	32
Сам. работа	4	4	4	4
Итого	36	36	36	36

Программу составил(и):
доцент, Яничек Александр Олегович _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Формирования представления о предпринимательской деятельности, организационно-правовой форме и налоговом регулировании предпринимательства. Получение представления о порядке разработки бизнес-идеи и составлении бизнес-плана.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	ФТД
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Маркетинг
2.1.2	Экономика и менеджмент творческой деятельности
2.1.3	Основы русскоязычной коммуникации в профессиональной сфере
2.1.4	Педагогика и психология творческого процесса
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Маркетинг
2.2.2	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-10: Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать: - алгоритм действий по созданию предприятия малого бизнеса в области проектирования дизайн-интерьеров; - нормативно-правовую базу предпринимательской деятельности
ИД-2.УК-10: Умеет: применять экономические знания при выполнении практических задач; принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь: выбирать организационно-правовую форму предпринимательской деятельности; - формировать пакет документов, необходимых для предпринимательской деятельности;
ИД-3.УК-10: Владеет: навыками использования экономической теории при решении различных финансовых задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть: -навыками разработки технико-экономического обоснования бизнес-идеи

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Раздел дисциплины 1. Предпринимательство в России		
1.1	Лекция История Российского предпринимательства. Зарождение предпринимательства IX - XIII вв. Предпринимательство во второй половине XV – XVIII вв. Эпоха Петра I - стремительное развитие предпринимательства. Развитие предпринимательства в период XIX – начало XIX века. Реформа 1861 года. Послереволюционное предпринимательство. Предпринимательство в постсоветский период. Российское предпринимательство на современном этапе. /Лек/	7	4
1.2	Современное состояние развития малого бизнеса в области архитектурного проектирования /Ср/	7	1
	Раздел 2. Раздел дисциплины 2. Содержание предпринимательской деятельности		
2.1	Феномен и определение предпринимательства. Предпринимательская среда. Сущность предпринимательской среды. Конкуренция. Предпринимательство и экономическая свобода. Бизнес- идея. Объекты и субъекты предпринимательства. Цели предпринимательской деятельности /Лек/	7	2
2.2	Понятие системы предпринимательства, ее структура. Цели предпринимательской деятельности. Понятие объекта, субъекта предпринимательства. Физические и юридические лица – субъекты предпринимательской деятельности. Признаки и свойства, характеризующие статус юридического лица. /Лек/	7	2
2.3	Права и обязанности предпринимателей. /Ср/	7	1

	Раздел 3. Раздел дисциплины 3. Организационно – правовые формы предпринимательства		
3.1	Нормативно – правовые основы предпринимательства. Характеристика организационно – правовых форм предпринимательства, регламентированных российским законодательством, и их классификация. /Лек/	7	2
3.2	Основные функции предпринимателя. Личностные качества предпринимателя. Различие психологий работник и собственник. Принципы начала и ведения предпринимательской деятельности. Этапы создания собственного дела. Предпринимательская идея. Требования к бизнес – плану. /Лек/	7	2
3.3	Структура организационно – правовой формы регистрации предприятия. /Пр/	7	6
	Раздел 4. Раздел дисциплины 4. Государственное регулирование предпринимательской деятельности		
4.1	Система государственной поддержки и регулирования предпринимательской деятельности, характеристика концепции государственной политики. Стандартизация и сертификация. Государственные структуры, обеспечивающие развитие и поддержку предпринимательству. Правовая грамотность предпринимателя. /Пр/	7	6
4.2	Налоговое регулирование предпринимательской деятельности. Понятие и функции налогов. Налогообложение в предпринимательской деятельности, Налоговый Кодекс РФ. Налоговые режимы для малого бизнеса (ЕНВД, УСН, патентная система). Налоговая отчетность малого бизнеса, виды, сроки, порядок сдачи. Выбор способа и базы налогообложения для предприятия. /Лек/	7	2
4.3	Порядок сдачи и заполнения налоговой отчетности в УФНС РФ /Ср/	7	1
	Раздел 5. Раздел дисциплины 5. Бизнес и предпринимательство.		
5.1	Предпринимательский риск. Сущность предпринимательского риска. Функции предпринимательского риска. Факторы, влияющие на уровень предпринимательского риска. Классификация. Управление предпринимательским риском. Виды рисков. Методы управления рисками в предпринимательской деятельности. Понятие о банкротстве как коммерческой несостоятельности собственника. /Пр/	7	4
5.2	Открытие и закрытие своего дела. Сущность и назначение бизнес-плана. Требования, предъявляемые к структуре и содержанию бизнес-плана. Методика составления бизнес-плана. Оценка эффективности бизнес-плана. Реклама и её роль в бизнесе. Формы ликвидации предпринимательских организаций. Реорганизация предпринимательских организаций /Лек/	7	2
5.3	Формы ликвидации предпринимательских организаций. Реорганизация предпринимательских организаций /Ср/	7	1

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	Кукаркин А.В.	Буржуазная массовая культура. Теории. Идеи. Разновидности. Образцы. Техника. Бизнес.: к изучению дисциплины	М.: Политиздат, 1978	
Л.1.2	Чигиринова, М. В., Титова, М. Н., Любименко, А. И.	Менеджмент в индустрии моды и арт-объектов: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020	http://www.iprbookshop.ru/103958.html
Л.1.3	Тульчинский Г. Л., Шекова Е. Л.	Менеджмент в сфере культуры: учебное пособие	СПб.: Лань, 2003	

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.4	Кукаркин А.В.	Буржуазная массовая культура. Теории. Идеи. Разновидности. Образцы. Техника. Бизнес.: к изучению дисциплины	М.: Политиздат, 1985	
Л.1.5	Демура, Н. А.	Экономика и организация производства предприятий народных промыслов: учебное пособие	Белгород: Белгородский государственный технологический университет им. В.Г. Шухова, ЭБС АСВ, 2019	http://www.iprbookshop.ru/106227.html
Л.1.6	Малышев, В. С., Каллистов, И. А., Иванов, О. В., Лайков, А. Ю., Жорова, А. Ю., Кусанова, А. Б., Каськова, В. М., Грызунова, И. В., Леванская, Е. С., Скобеев, Н. Ю., Исакова, Ю. В., Спивакова, К. С., Якушева, В. В., Бабко, О. И., Мелессе, Е. В., Леонтьева, К. Ю., Рубин, А. Ю., Масуренков, Д. И., Огурчиков, П. К., Сидоренко, В. И.	Российский кинобизнес. Современность и перспективы: материалы научно-практической конференции	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011	http://www.iprbookshop.ru/30636.html
Л.1.7	Славина, Ю. А., Гусев, С. А.	Основы предпринимательской деятельности в автотранспортной отрасли: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2023	https://www.iprbookshop.ru/138059.html
Л.1.8	Левченко, Т. М., Нижальская, Н. И., Черутова, М. И.	Основы предпринимательской деятельности: учебное пособие	Новосибирск: Новосибирский государственный архитектурно-строительный университет (Сибстрин), ЭБС АСВ, 2021	https://www.iprbookshop.ru/129329.html
Л.1.9	Кисова, А. Е., Барсукова, К. В.	Основы предпринимательской деятельности: учебное пособие для спо	Липецк, Саратов: Липецкий государственный технический университет, Профобразование, 2022	https://www.iprbookshop.ru/121370.html
Л.1.10	Панофёнова, Л. И.	Основы предпринимательской деятельности: практикум	Самара: Самарский государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2019	https://www.iprbookshop.ru/105043.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.11	Герасимова, О. О.	Основы предпринимательской деятельности: пособие	Минск: Республикански й институт профессиональн ого образования (РИПО), 2019	https://www.iprbookshop.ru/93392.html
Л.1.12	Стребкова, Л. Н.	Основы предпринимательской деятельности: учебное пособие	Новосибирск: Новосибирский государственны й технический университет, 2017	https://www.iprbookshop.ru/91720.html

1. Дебердиева, Н. П. Организационно-экономические основы предпринимательства [Электронный ресурс]: учебник / Н. П. Дебердиева, М. В. Вечкасова, Е. Ю. Мелкова. — Тюмень : Тюменский индустриальный университет, 2021. — 163 с. — ISBN 978-5-9961-2691-0. — Режим доступа: https://www.iprbookshop.ru/122327.html

2. Демиева, А. Г. Предпринимательская деятельность без образования юридического лица [Электронный ресурс] / А. Г. Демиева ; под редакцией В. А. Рыбаков. — Москва : Статут, 2016. — 112 с. — ISBN 978-5-8354-1247-1. — Режим доступа: https://www.iprbookshop.ru/58276.html

3. Земсков, В. В. Предпринимательские риски в российской экономике [Электронный ресурс]: учебное пособие для бакалавриата / В. В. Земсков, Н. Г. Синявский. — Москва : Прометей, 2021. — 234 с. — ISBN 978-5-00172-134-5. — Режим доступа: https://www.iprbookshop.ru/125622.html

4. Казанина, Т. В. Договоры в сфере предпринимательской деятельности [Электронный ресурс]: учебное пособие / Т. В. Казанина. — Москва : Российская таможенная академия, 2020. — 136 с. — ISBN 978-5-9590-1180-2. — Режим доступа: https://www.iprbookshop.ru/116522.html

5. Колпакиди, Д. В. Предпринимательская деятельность [Электронный ресурс] / Д. В. Колпакиди. — Иркутск : Иркутский государственный лингвистический университет, 2012. — 394 с. — ISBN 978-5-88267-355-9. — Режим доступа: https://www.iprbookshop.ru/21098.html

6. Малое и среднее предпринимательство: налогообложение, планирование и контроль [Электронный ресурс]: настольная книга руководителя малого предприятия (учебное пособие) / А. Н. Бобрышев, Е. И. Костюкова, Е. В. Таранова [и др.]. — Ставрополь : АГРУС, 2021. — 256 с. — ISBN 978-5-9596-1742-4. — Режим доступа: https://www.iprbookshop.ru/121672.html

7. Основы предпринимательской деятельности [Электронный ресурс]: учебное пособие / Е. Е. Ермолаев, А. М. Фролов, А. М. Афанасьев [и др.]. — Самара : Самарский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2012. — 242 с. — ISBN 978-5-9585-0530-2. — Режим доступа: https://www.iprbookshop.ru/20494.html

8. Пацук, О. В. Организация предпринимательской деятельности [Электронный ресурс]: учебное пособие / О. В. Пацук. — Красноярск : Сибирский государственный университет науки и технологий имени академика М.Ф. Решетнева, 2021. — 284 с. — Режим доступа: https://www.iprbookshop.ru/124308.html

9. Предпринимательство в России: теория, проблемы, перспективы : коллективная монография / Ю. А. Романова, И. В. Павлова, Т. В. Абалакина [и др.] ; под редакцией Ю. А. Романовой. — 2-е изд. — Москва : Научный консультант, 2024. — 262 с. — ISBN 978-5-9909861-5-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/140281.html

10. Предпринимательство в социально-культурной сфере : практикум для обучающихся по направлению подготовки 51.03.03 «Социально-культурная деятельность», профиль подготовки «Менеджмент социально-культурной деятельности», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / составители Е. В. Багирова, Т. В. Долгих, Е. В. Кайгородова. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2020. — 44 с. — ISBN 978-5-8154-0532-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/108571.html

11. Самигулина, А. В. Актуальные проблемы правового регулирования отдельных видов предпринимательской деятельности : учебное пособие / А. В. Самигулина. — Москва : Российская таможенная академия, 2016. — 180 с. — ISBN 978-5-9590-0875-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/69687.html

6.2. Электронные учебные издания и электронные образовательные ресурсы

Э1	3. www.Archi.ru (новостной архитектурный портал) 4. www.Prorus.ru (журнал проект Россия) 5. www.Forma.spb.ru (архитектурный портал) 6. http://www.1000ideas.ru (коллекция бизнес идей) 7. http://www.business-magazine.ru (Сайт "Бизнес-журнала") 8. http://www.mybiz.ru (Сайт журнала "Свой бизнес") 9. http://www.e-xecutive.ru (Сайт интернет-сообщества менеджеров) 10. http://www.bishelp.ru/ (Один из лучших информационных ресурсов для предпринимателей)	

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

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем	
6.3.2.1	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru
6.3.2.2	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL:http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108
6.3.2.3	Российский архитектурный портал. [Электронный ресурс]. URL: http://archi.ru/
6.3.2.4	Комплексные исследования информационного агентства InterMedia [Электронный ресурс]. URL: https://www.intermedia.ru/
6.3.2.5	База данных исследований Центра стратегических разработок [Электронный ресурс]. URL: https://www.csr.ru/issledovaniya/
6.3.2.6	Программа развития конкурентоспособности текстильной и лёгкой промышленности [Электронный ресурс]. URL: https://www.rustekstile.ru/
6.3.2.7	Индекс креативного капитала PwC [Электронный ресурс]. URL: https://www.pwc.ru/ru/publications/creative-capital-index.html
6.3.2.8	Портал "Инвестиции в искусство"https://artinvestment.ru/
6.3.2.9	Артхив - сообщество художников, коллекционеров и арт-дилеровhttps://artchive.ru/
6.3.2.10	Vsekonkursy.ru: конкурсы, гранты, стипендии и конференции . [Электронный ресурс]. URL: http://www.vsekonkursy.ru
6.3.2.11	Фонд поддержки творческих инициатив «Русская классика» [Электронный ресурс]. URL: http://www.fond-rk.ru
6.3.2.12	Российский фонд культуры. [Электронный ресурс]. URL:http://www.culture.ru
6.3.2.13	«Культура» – информационный портал. [Электронный ресурс]. URL:http://www.kultura-portal.ru

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-204	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (столы, стулья), мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран), доска ученическая
Ч-204	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран), доска ученическая
Ч-204	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Ср	Учебная мебель (столы, стулья), мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран), доска ученическая
Ч-204	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Зачёт	Учебная мебель (столы, стулья), мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран), доска ученическая
Ч-420	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
Ч-420	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
Ч-420	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Зачёт	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)

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

Учебные задания выполняются на компьютерах, в формате word, pdf. Для работы необходимо иметь персональный компьютер, ноутбук или работать в компьютерном классе для изучения рекомендованной основной и дополнительной литературы, презентаций. В качестве рекомендуемых разделов внутри дисциплины представлено расположение изучаемого материала по тематическим блокам.

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

05.03.2026 г.

Выразительные средства в изобразительном искусстве

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра живописи**

Учебный план 54.03.01_ID_2026.plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **1 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 36

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 20

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**3 (2.1)**		Итого	
Недель	17 1/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Итого ауд.	16	16	16	16
Контактная работа	16	16	16	16
Сам. работа	20	20	20	20
Итого	36	36	36	36

Программу составил(и):
нет, преподаватель, Смирнов Д.Д. _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Игровой дизайн
утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Срок действия программы: 2026-2030 уч.г.
Зав. кафедрой Миронов Валерий Сергеевич

Заведующий выпускающей кафедры

_____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	- формирование у студентов профессиональной системы анализа выразительных средств искусства
1.2	- формирование возможности применять полученные знания для работы в выбранной студентами специальности

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	ФТД
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	История искусств
2.1.2	Академическая живопись
2.2	**Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Специальная живопись
2.2.2	История искусств

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ОПК-1: 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

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-1: Знает: историю и теорию искусств, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте; их значение для профессионального становления;	В результате освоения дисциплины обучающийся знает основные принципы системы анализа выразительных средств искусства: способы эмоционального воздействия произведения живописи на зрителя средствами тона, цвета и композиции.
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;	В результате освоения дисциплины обучающийся умеет применять полученные знания для работы над произведениями в выбранной студентами специальности: должен быть способен делать самостоятельный вывод по поводу принципов использования тех или иных средств выразительности в каждом конкретном произведении.
ИД-3.ОПК-1: Владеет: способностью применять наколенный опыт и знания, видеть перспективные треки в сфере науки, культуры и искусства;	В результате освоения дисциплины обучающийся владеет навыками самостоятельного анализа выразительных средств искусства: студент должен уметь анализировать произведения живописи с точки зрения каждого из трех принципов средств выразительности (тон, цвет, композиция).

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Выразительные средства в изобразительном искусстве		
1.1	Выразительные средства изобразительного искусства, служащие политике и религии Древнего Египта /Лек/	3	2
1.2	Искусство Древнего Египта /Ср/	3	6
1.3	Выразительные средства в ранних произведениях А.Матисса "Танец" /Лек/	3	2
1.4	Изучение литературы по творчеству Матисса /Ср/	3	4
1.5	Поиск выразительности путем сужения диапазона классических средств живописи на примере работы Матисса /Лек/	3	2
1.6	Изучение выразительных средств П.Пикассо на примере двух залов Эрмитажа. /Лек/	3	2
1.7	Применение П.Пикассо выразительных средств, не подчиненных теме /Лек/	3	2
1.8	Изучение творчества П.Пикассо /Ср/	3	2
1.9	Изучение творчества Кандинского /Ср/	3	2
1.10	Изучение выразительных средств цвета на примере произведений Мона /Лек/	3	2
1.11	Изучение творчества Моне /Ср/	3	2
1.12	Изучение поиска выразительных средств на примере современного искусства /Лек/	3	4
1.13	Изучение основных течений современного искусства /Ср/	3	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	Бенуа, А.	История живописи всех времен и народов. История пейзажной живописи. Высокое Возрождение	Москва: Академический проект, 2020	http://www.iprbookshop.ru/110041.html
Л.1.2	Бенуа, А. Н.	История живописи всех времен и народов. История пейзажной живописи. Испанская и французская живопись с XVI по XVIII век	Москва: Академический проект, 2020	http://www.iprbookshop.ru/110042.html
Л.1.3	Бенуа, А. Н.	История живописи всех времен и народов. История пейзажной живописи от древности до эпохи Возрождения	Москва: Академический проект, 2020	http://www.iprbookshop.ru/110043.html
Л.1.4	Бенуа, А.	История живописи всех времен и народов. История пейзажной живописи. Высокое Возрождение	Москва: Академический проект, 2020	http://www.iprbookshop.ru/110041.html
Л.1.5	Герман М. Ю.	Импрессионизм: Основоположники и последователи	СПб.: Азбука-классика, 2008	
Л.1.6	Эрмитаж	Матисс. Парижский танец: биография отдельного лица	СПб.: Славия, 2004	
Л.1.7	Рябцева, В. А.	Искусство Древнего Востока (Древний Египет): учебное пособие для обучающихся по направлению подготовки 50.03.04 «теория и история искусств», профиль «искусствоведение», квалификация (степень) выпускника «бакалавр»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2018	http://www.iprbookshop.ru/93505.html
Л.1.8	Матье М. Э.	Искусство Древнего Египта: монография	СПб.: Университетская книга, 2005	
Л.1.9	Вальтер И. Ф.	Марк Шагал. 1887-1985. Живопись как поэзия: научное издание	Köln: Taschen, 2000	
Л.1.10	Дюхтинг Х.	Василий Кандинский. 1866-1944. Революция в живописи: научное издание	М.: Арт-Родник, 2002	
Л.1.11	Кандинский В. В.	Точка и линия на плоскости: научное издание	СПб.: Азбука, 2001	

1. Амиржанова, А. Ш. История искусств. Основные закономерности развития западноевропейского искусства Нового времени : учебное пособие / А. Ш. Амиржанова, Г. В. Толмачева. — Омск : Омский государственный технический университет, 2021. — 217 с. — ISBN 978-5-8149-3330-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/124827.html
2. Бенуа, А. Н. История живописи всех времен и народов. История пейзажной живописи от древности до эпохи Возрождения / А. Н. Бенуа. — Москва : Академический проект, 2020. — 543 с. — ISBN 978-5-8291-4016-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/110043.html
3. Бенуа, А. Н. История живописи всех времен и народов. История пейзажной живописи. Испанская и французская живопись с XVI по XVIII век / А. Н. Бенуа. — Москва : Академический проект, 2020. — 452 с. — ISBN 978-5-8291-4019-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/110042.html
4. Герман, М. Ю. Импрессионизм: Основоположники и последователи / М. Ю. Герман. - СПб. : Азбука-классика, 2008. - 520 с. : ил.
5. Дюхтинг Х. Василий Кандинский. 1866-1944. Революция в живописи : научное издание / Х. Дюхтинг. - М. : Арт-Родник, 2002. - 96 с. : цв. ил.
6. Кандинский, В. В. Точка и линия на плоскости / В. В. Кандинский. - СПб. : Азбука-классика, 2008. - 236, [2] с. : ил.
7. Крючкова В.А. Пикассо: от "Парада" до "Герники". 1917-1937 : монография / В. А. Крючкова ; НИИ теории и истории изобразительных искусств РАХ. - М. : Прогресс-Традиция, 2003. - 392 с. : ил.
8. Матисс, А. Дар бесценный : научное издание / Анри Матисс. - СПб. : Гос. Эрмитаж, 2005. - 336 с. : цв. ил.
9. Матисс. Пикассо. Шагал... Искусство Западной Европы 1910-1940-х годов в собрании Эрмитажа : каталог выставки. - СПб. : Славия, 2019. - 239 с. : ил.
10. Матье, М. Э. Искусство Древнего Египта : монография / М. Э. Матье. - Москва : Шевчук В., 2010. - 651 с., [8] л. ил. : ил.
11. Штаничева, Н. С. Живопись : учебное пособие для вузов / Н. С. Штаничева, В. И. Денисенко. — Москва : Академический проект, 2020. — 303 с. — ISBN 978-5-8291-3058-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/110049.html

6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства	
6.3.1.1	Illustrator
6.3.1.2	Photoshop
6.3.1.3	Adobe Photoshop Lightroom
6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем	
6.3.2.1	Российский фонд культуры. [Электронный ресурс]. URL:http://www.culture.ru
6.3.2.2	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL:http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
6.3.2.3	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL:http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108
6.3.2.4	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Зал Генриха	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Учебная мебель (столы, стулья)

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

Программа факультативного курса "Выразительные средства в изобразительном искусстве" построена по принципу изучения различных, часто контрастных, средств выразительности (тон, цвет, композиция).
Занятия строятся на основе подробного изучения известных произведений живописи, представленных в Государственном Эрмитаже, на базе которого и проходят основные учебные занятия. В качестве рекомендуемых модулей внутри дисциплины представлено расположение изучаемого материала по темам. Занятия проходят в диалогов режиме, после вступительной части лекции, при анализе конкретного произведения с точки зрения выбранного выразительного средства студент не только получает информацию, но и активно участвует в обсуждении, как отвечая на вопросы преподавателя, так и самостоятельно высказываясь относительно разбираемого произведения.
Проведение занятия включает в себя лекционную часть напротив произведения в Эрмитаже, после лекции время отводится на вопросы.
Часть лекций проводится в аудитории академии.