

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ  
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА»

УТВЕРЖДАЮ:

Ректор

  
А.Н. Кислицына  
« 19 » февраля 2025 г.



СОГЛАСОВАНО:

Генеральный директор ООО «КС

  
А.М. Сазанов  
« 20 » февраля 2025 г.



Программа рассмотрена и утверждена на Ученом совете СПГХПА им. А.Л. Штиглица,  
протокол № 6 от « 21 » февраля 20 25 г.

**ОСНОВНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

Уровень высшего образования	Магистратура
Направление подготовки	54.04.01 Дизайн
Программа (направленность)	Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента
Квалификация выпускника	Магистр
Выпускающая кафедра	Кафедра анимации и медиадизайна
Нормативный срок обучения: 2 года	Форма обучения: очная

## **Содержание**

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

**Министерство науки и высшего образования Российской Федерации**

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ  
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА»**

УТВЕРЖДАЮ:

Проректор по учебной работе

\_\_\_\_\_

Программа рассмотрена и утверждена на Ученом совете СПГХПА им. А.Л. Штиглица,  
протокол № 6 от « 21 » февраля 2025 г.

**ХАРАКТЕРИСТИКА ОСНОВНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

Уровень высшего образования	Магистратура
Направление подготовки	54.04.01 Дизайн
Программа (направленность)	Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента
Квалификация выпускника	Магистр
Выпускающая кафедра	Кафедра анимации и медиадизайна
Нормативный срок обучения: 2 года	Форма обучения: очная

Санкт-Петербург  
2025

## 1. Общие положения

Основная образовательная программа высшего образования **уровня магистратуры** (ООП ВО), реализуемая федеральным государственным бюджетным образовательным учреждением высшего образования "Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А.Л. Штиглица" (СПГХПА им. А.Л. Штиглица) по направлению подготовки **54.04.01 Дизайн** программы **Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента** представляет собой комплекс основных характеристик образования (объем, содержание, планируемые результаты) и организационно-педагогических условий, форм аттестации, который представлен в виде общей характеристики ООП ВО, учебного плана, календарного учебного графика рабочих программ дисциплин, программ практик, фондов оценочных средств, методических материалов, программы ГИА. Образовательная программа реализуется на государственном (русском) языке.

## 2. Нормативные документы

ООП ВО разработана и реализуется в соответствии и с учетом:

- Федерального закона от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования – Уровень высшего образования – магистратура; направление – **54.04.01 Дизайн** (утв. приказом Министерства науки и высшего образования № 1004 от 13.08.2020);
- Утвержденных профессиональных стандартов;
- Локальных нормативных актов ФБГОУ ВО СПГХПА им. А.Л. Штиглица

## 3. Цель ООП ВО

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

## 4. Срок освоения

Срок освоения ООП ВО в очной форме обучения, включая каникулы, предоставляемые после прохождения государственной итоговой аттестации, составляет 2 года;

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

## 5. Объем (трудоемкость) и структура программы

Объем программы магистратуры составляет **120** зачетных единиц (далее – з.е.) за весь период обучения, вне зависимости от формы обучения, применяемых образовательных технологий реализации программы по индивидуальному учебному плану. Объем ООП ВО определяется как трудоемкость учебной нагрузки обучающегося при освоении образовательной программы и включает в себя все виды учебной деятельности, предусмотренные учебным планом для достижения планируемых результатов обучения.

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

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

**Структура и объем программы магистратуры по направлению подготовки  
54.04.01 Дизайн программа Комплексная разработка мультимедийного и игрового  
контента**

Структура программы		Объем программы по ФГОС ВО, з.е. (не менее)	Объем программы по учебному плану, з.е.
Блок 1	Дисциплины (модули)	60	Соответствует требованиям ФГОС ВО
Блок 2	Практика	40	Соответствует требованиям ФГОС ВО
Блок 3	Государственная итоговая аттестация	6	Соответствует требованиям ФГОС ВО
Объем программы		120	Соответствует требованиям ФГОС ВО

В рамках ООП ВО выделяются обязательная часть и часть, формируемая участниками образовательных отношений. К обязательной части ООП ВО относятся дисциплины (модули) и практики, обеспечивающие формирование общепрофессиональных компетенций. Объем обязательной части без учета объема государственной итоговой аттестации составляет не менее **45** процентов общего объема ООП ВО.

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

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

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

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

При реализации частей программы может применяться электронное обучение, дистанционные образовательные технологии.

При угрозе возникновения и (или) возникновении отдельных чрезвычайных ситуаций, введении режима повышенной готовности или чрезвычайной ситуации на всей территории Российской Федерации, либо на ее части реализация образовательной программы, а также проведение государственной итоговой аттестации, завершающей освоение основных образовательных программ, осуществляется с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий вне зависимости от ограничений, предусмотренных в федеральных государственных образовательных стандартах или в перечне профессий, направлений подготовки, специальностей, реализация образовательных программ по которым не допускается с применением исключительно дистанционных образовательных технологий, если реализация указанных образовательных программ и проведение государственной итоговой аттестации без применения указанных технологий и перенос сроков обучения невозможны.

**6. Области профессиональной деятельности и сферы профессиональной  
деятельности выпускника**

Области профессиональной деятельности и (или) сферы профессиональной деятельности, в которых выпускники, освоившие программу по направлению подготовки

**54.04.01 Дизайн** программы **Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента** могут осуществлять профессиональную деятельность:

— 11 Средства массовой информации, издательство и полиграфия (в сфере дизайна);

— 40 Сквозные виды профессиональной деятельности (в сфере дизайна);

— 04 Культура, искусство (в сферах дизайна, изобразительного искусства, культурно-просветительской и художественно-творческой деятельности).

Выпускники могут осуществлять профессиональную деятельность в различных сферах игровой индустрии (в качестве разработчика игр, 3D-художника и моделлера, технического директора проекта, продакт-менеджера в игровой индустрии, основателя игровой студии) при условии соответствия уровня их образования и полученных компетенций требованиям к квалификации работника.

Выпускники, освоившие программу магистратуры по направлению **54.04.01 Дизайн** программы **Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента** могут осуществлять профессиональную деятельность в творческих студиях, организациях, в музеях, художественных галереях, научно-исследовательских институтах, на предприятиях, а также учреждениях в области образования, культуры и искусства.

**Перечень профессиональных стандартов, соответствующих профессиональной деятельности выпускников, освоивших программу магистратуры**

№	Код профессионального стандарта	Наименование области профессиональной деятельности. Наименование профессионального стандарта
1	11.013	Графический дизайнер

**Перечень обобщенных трудовых функций, соответствующих профессиональной деятельности выпускника**

№	Код и наименование профессионального стандарта	Обобщенные трудовые функции (ОТФ)			Трудовые функции		
		Код	Наименование	Уровень квалификации	Код	Наименование	Уровень квалификации
1	11.013	С	Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	7	С/01.7	Проведение предпроектных дизайнерских исследований	7
					С/02.7	Разработка и согласование с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	
					С/03.7	Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	
					С/04.7	Авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве систем визуальной	

						информации, идентификации и коммуникации	
2	11.013	D	Руководство деятельностью по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	7	D/01.7	Планирование работ по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	7
					D/02.7	Организация работ по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	
					D/03.7	Контроль изготовления в производстве дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	

## 7. Объекты (или области знания) профессиональной деятельности выпускников

Объектами (или областями знания) профессиональной деятельности выпускников являются:

—	Прикладная (игровая и рекламная) 2D- и 3D-анимация
—	Создание и моделирование интерфейса приложений
—	Создание сложного игрового мира компьютерных игр с многоуровневым пространством
—	Продукты индустрии развлечений (кино, музыка, видеоигры), распространяемые при помощи различных технических средств и по разным каналам
—	Современные формы организации информационного пространства
—	Материалы, направленные на продвижение товаров, идей, начинаний, рекламируемые в интерактивной форме с привлечением технических и программных средств, а также посредством социальных обменов в электронных сетях передачи данных
—	Информация коммерческого и аналитического свойства, предназначенная для реализации коммерческих и управленческих функций медиа и индустрии развлечений, направленная на запуск и продвижение собственных медиастартапов.

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

Обучающиеся по направлению подготовки **54.04.01 Дизайн программы Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента** готовятся к решению задач профессиональной деятельности следующих типов:

- **проектный;**
- **художественно-творческий;**
- **организационно-управленческий**

## 9. Результаты освоения ООП ВО

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

## 9.1 Универсальные компетенции, которыми должен обладать выпускник:

Категория универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Системное и критическое мышление	УК-1. Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий	ИД-1 УК-1 Знает: методы критического анализа проблемной ситуации как системы, выявляя ее составляющие и связи между ними; ИД-2 УК-1 Умеет: выявлять проблемные ситуации, используя методы анализа, синтеза и абстрактного мышления; применять методы системного подхода и критического анализа проблемной ситуации, формулировать задачи для решения проблемных ситуаций; ИД-3 УК-1 Владеет: навыками разработки и аргументации стратегии действий, обеспечивающих решения проблемных ситуаций на основе системного подхода
Разработка и реализация проектов	УК-2. Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	ИД-1 УК-2 Знает: требования действующего законодательства и нормативных актов по проектированию; последовательность этапов разработки, реализации и контроля качества проекта; ИД-2 УК-2 Умеет: учитывать приоритетность требований к проекту, подготавливать функциональные, объемно-пространственные, архитектурно-художественные, конструктивные и технологические обоснования; разрабатывать, обосновывать, согласовывать и реализовывать разделы проекта; ИД-3 УК-2 Владеет: навыками разработки, управления и оценки эффективности реализации проекта на всех этапах жизненного цикла
Командная работа и лидерство	УК-3. Способен организовывать и руководить работой команды, выработывая командную стратегию для достижения поставленной цели	ИД-1 УК-3 Знает: основы теории лидерства ; особенности организации команды; методы разработки командной стратегии и эффективного руководства коллективами; стили руководства коллективом. ИД-2 УК-3 Умеет: разрабатывать командную стратегию; формулировать цель и задачи членам команды; применять эффективные стили руководства командой. ИД-3 УК-3 Владеет: навыками организации руководства и взаимодействия участников команды для достижения поставленной цели, использования оптимальных методов управления командой, анализа результатов работы коллектива
Коммуникация	УК-4. Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия	ИД-1 УК-4 Знает :современные коммуникативные технологии, правила и особенности деловой коммуникации на русском и иностранном языках; ИД-2 УК-4 Умеет: применять на практике современные коммуникативные технологии, использовать профессиональную терминологию, в том числе на иностранном языке ; ИД-3 УК-4 Владеет: навыками деловой коммуникации для академического и профессионального взаимодействия, в том числе на иностранном(ых) языке(ах).
Межкультурное взаимодействие	УК-5. Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия	ИД-1 УК-5_Знает: характеристику различных мировых культур; принципы эффективного межкультурного взаимодействия; ИД-2 УК-5 Умеет: проводить анализ разнообразия культур и учитывать его в процессе профессиональной коммуникации; ИД-3 УК-5_Владеет: методами и навыками эффективного межкультурного взаимодействия

Категория универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Самоорганизация и саморазвитие (в том числе здоровьесбережение)	УК-6. Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки	ИД-1 УК-6 Знает: современные методики самооценки и саморазвития, в том числе здоровьесбережения; ИД-2 УК-6 Умеет: проводить переоценку накопленного опыта, определять приоритеты личностного роста, планировать саморазвитие на основе анализа своих возможностей и требований рынка труда, проявлять самостоятельность, инициативность, самокритичность, ИД-3 УК-6 Владеет: способностью определения и реализации приоритетов собственной деятельности, мотивацией к самосовершенствованию на основе самооценки

## 9.2 Обще профессиональные компетенции, которыми должен обладать выпускник:

Код	Категория общепрофессиональных компетенций	Формулировка компетенции	Код и наименование индикатора достижения общепрофессиональной компетенции
ОПК-1	История и теория искусств и дизайна	Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	ИД-1 ОПК-1 Знает: историю и теорию искусств, историю и теорию дизайна; ИД-2 ОПК-1 Умеет: рассматривать и анализировать произведения искусства и дизайна в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода, определять их идейную концепцию и стилевую специфику; ИД-3 ОПК-1 Владеет: методикой анализа особенностей выразительных средств объектов искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте
ОПК-2	Научно-исследовательская деятельность	Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения	ИД-1 ОПК-2 Знает: методологию научных исследований; принципы аналитики; социальную, научную, этическую проблематику современного общества; методы сбора, обработки и систематизации и оценки научной информации; порядок внедрения результатов научных исследований; ИД-2 ОПК-2 Умеет: ставить задачи исследования, отбирать необходимые для осуществления научно-исследовательской работы аналитические методы; самостоятельно приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; делать доклады и сообщения, участвовать в научно-практических конференциях; ИД-3 ОПК-2 Владеет: способностью выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; обобщать и представлять результаты научных исследований
ОПК-3	Проектная деятельность	Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека	ИД-1 ОПК-3 Знает: основные этапы развития дизайна в контексте истории проектной культуры; теорию и методологию дизайн-проектирования; ИД-2 ОПК-3 Умеет: разрабатывать проектную концепцию, синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование,

		(техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи	транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); ИД-3 ОПК-3 Владеет: методами и базовыми принципами проектной деятельности при разработке проектной идеи; навыками творческого проектного мышления
ОПК-4	Организаторская деятельность	Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу	ИД-1 ОПК-4 Знает: этапы организации и особенности участия в творческих мероприятиях; ИД-2 ОПК-4 Умеет: принимать участие, организовывать и проводить художественные выставки, конкурсы, фестивали, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу; ИД-3 ОПК-4 Владеет: способностью выдвигать и реализовывать концептуальные, экспериментальные и инновационные идеи для организации творческих мероприятий
ОПК-5	Педагогическая деятельность	Способен осуществлять педагогическую деятельность по программам профессионального образования и дополнительного профессионального образования	ИД-1 ОПК-5 Знает: основы методического планирования педагогической деятельности; ИД-2 ОПК-5 Умеет: разрабатывать и реализовывать образовательные программы профессионального образования и дополнительного профессионального образования; формировать собственные педагогические принципы и методы обучения на основе критического анализа эффективности различных подходов; ИД-3 ОПК-5 Владеет: навыками осуществления педагогической деятельности с использованием современных образовательных технологий

**9.3 Профессиональные компетенции, которыми должен обладать выпускник:**

Задачи профессиональной деятельности	Объект или область знания	Наименование обобщенной трудовой функции	Код и наименование профессиональной компетенции	Основание (Код и наименование проф. стандарта или другое)	Код и наименование индикатора достижения профессиональной компетенции
<b>Тип задач профессиональной деятельности: проектный</b>					
<p>C/01.7 Проведение предпроектных дизайнерских исследований</p>	<p>Прикладная (игровая и рекламная) 2D- и 3D-анимация; Создание и моделирование интерфейса приложений; Создание сложного игрового мира компьютерных игр с многоуровневым пространством; Продукты индустрии развлечений (кино, музыка, видеоигры), распространяемые при помощи различных технических средств и по разным каналам; Современные формы организации информационного пространства; Материалы, направленные на продвижение товаров, идей, начинаний, рекламируемые в интерактивной форме с привлечением технических и программных средств, а также посредством социальных обменов в электронных сетях передачи данных Информация коммерческого и аналитического свойства, предназначенная для реализации коммерческих и управленческих функций медиа и индустрии развлечений, направленная на запуск и продвижение собственных медиастартапов.</p>	<p>Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>ПК-1 Способен выполнять предпроектные исследования, формулировать концепцию мультимедийного и игрового контента</p>	<p>11.013 Графический дизайнер</p>	<p>ИД-1 ПК-1 Знает: современные тенденции развития цифровой игровой среды; понятия и категории проектной культур; теорию и методологию дизайн-проектирования; основные этапы творческого дизайн-проектирования; требования к проектированию объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации медиа-проектов; ИД-2 ПК-1 Умеет: критически воспринимать, анализировать и оценивать современные тенденции развития цифровой игровой среды; оперировать понятиями и категориями проектной культур; вести творческое дизайн-проектирование от постановки задач через замысел/идею к проекту; подбирать, изучать и систематизировать информацию, необходимую для разработки проектного задания, проводить предварительную проработку эскизов, составлять проектное задание на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации по типовой форме; ИД-3 ПК-1 Владеет: приёмами и принципами информационно-технологического проектирования и разработки концепции медиа-проекта; навыками работы с нормативными документами и законодательными актами, содержащими требования к проектированию объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации медиа-проектов;</p>
<p>C/02.7 Разработка и согласование с заказчиком проектного задания на создание систем</p>	<p>Понимание архитектуры программ использующихся в игровой разработке (прим. IDE и игровые движки) , их взаимосвязи и функциональности. Понимание работы с сетевыми протоколами, серверной</p>		<p>ПК-2 Способен проектировать объекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации с</p>		<p>ИД-1 ПК-2 Знает: типовые формы проектных заданий на создание систем объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности, нормы этики</p>

<p>визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>архитектурой Понимание работы с базами данных и хранилищами данных, их применение в игровой разработке, построение взаимодействия между ними Понимание принципов работы с многопоточностью. Навыки работы и понимание особенностей git workflow (прим. GitHub, PlasticSCM, Perforce)</p>		<p>использованием современных информационных технологий</p>		<p>делового общения, профессиональную терминологию в области дизайна; архитектуру программ использующихся в игровой разработке (прим. IDE и игровые движки), их взаимосвязи и функциональности; принципы работы с многопоточностью, с базами и хранилищами данных ИД-2 ПК-2 Умеет: обсуждать с заказчиком функциональные структуры проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, создавать концепт персонажа, выполнять разработку интерфейса и фона игрового проекта, обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений, проводить презентации дизайн-проектов, использовать специальные компьютерные программы для проектирования, составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту; работать с базами данных и хранилищами данных, применять их в игровой разработке, строить взаимодействия между ними; работать с сетевыми протоколами, серверной архитектурой ИД-3 ПК-2 Владеет: методами обсуждения с заказчиком функциональной структуры проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, приемами создания концепта персонажа, методами разработки интерфейса и фона игрового проекта; способностью обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений, проводить презентации дизайн-проектов, умением использовать специальные компьютерные программы для проектирования, составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту; навыками работы и пониманием особенностей git workflow (прим. GitHub, PlasticSCM, Perforce).</p>
<b>Тип задач профессиональной деятельности: художественно-творческий</b>					
<p>С/03.7 Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации,</p>	<p>художественное исполнение объектов графического дизайна:  разработка дизайн-концепции системы визуальной информации, идентификации и коммуникации;  визуализация образов проектируемой системы в целом и её составляющих с помощью</p>	<p>С. Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>ПК-3 Способен владеть рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и приемами работы с цветом и цветовыми композициями,</p>	<p>11.013 Графический дизайнер</p>	<p>ИД-1 ПК-3 Знает: основные категории рисунка и живописи, современные техники и методики сбора и анализа медиаданных; методы, алгоритмы и критерии оценки качества моделей машинного обучения; понятия и методы использования технологии искусственного интеллекта; ИД-2 ПК-3 Умеет: осуществлять поиск авторского оригинального графического языка, создавать живописные композиции различной степени сложности, в том числе с использованием систем искусственного</p>

<p>идентификации и коммуникации</p> <p>C/04.7Авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>средств графического дизайна и специальных компьютерных программ;</p> <p>проработка эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</p> <p>обсуждение вариантов художественно-технических решений дизайн-проекта с заказчиком и руководством, согласование окончательного варианта дизайн-проекта;</p> <p>утверждение дизайн-макета и подготовка графических материалов по системе визуальной информации, идентификации и коммуникации для передачи в производство</p>		<p>способностью к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту, в том числе с использованием искусственного интеллекта</p>		<p>интеллекта; извлекать информацию из изображений и видео с использованием компьютерного зрения; применять алгоритмы машинного обучения для классификации и анализа медиаданных; создавать интерактивные медиа-приложения с использованием методов управления через жесты и голосовые команды; интегрировать технологии искусственного интеллекта для персонализации контента;</p> <p>ИД-3 ПК-3 Владеет: техническими приемами быстрых набросков и зарисовок, средствами эскизирования, создания произведений живописи и графики, в том числе с использованием технологий искусственного интеллекта, унифицированными и обновляемыми методологиями описания, сбора и разметки данных, а также механизмами контроля за соблюдением указанных методологий; навыками взаимодействия с языковыми моделями, включая структурирование запросов, верификацию информации и использование различных шаблонов для оптимизации взаимодействия; методами работы с графическими и текстовыми нейронными сетями, включая промт-инжиниринг; навыками работы с библиотеками машинного обучения; методиками разработки интерактивных медиа-приложений с использованием технологий искусственного интеллекта;</p>
<b>Тип задач профессиональной деятельности: организационно-управленческий</b>					
<p>D/01.7 Планирование работ по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>D/02.7Организация работ по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации,</p>	<p>Определение художественной политики дизайнерской организации;</p> <p>Разработка и контроль календарного плана выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;</p> <p>Определение персонального состава исполнителей дизайн-проектов, формирование творческих групп;</p> <p>Формирование бюджета дизайн-проектов;</p> <p>Оформление и получение документов, необходимых для реализации дизайн-проектов;</p> <p>Контроль выполнения договоров на изготовление в производстве объектов визуальной информации,</p>	<p>Руководство деятельностью по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>ПК-4 Способен руководить деятельностью по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>11.013 Графический дизайнер</p>	<p>ИД-1 ПК-4 Знает: алгоритм организации проектной работы; виды и этапы работ, связанных с продвижением проектируемых проектов; организационные принципы администрирования проектом и операционного управления; основы эргономики, систему основных, укрупнённых экономических расчётов для реализации проекта;</p> <p>ИД-2 ПК-4Умеет: планировать и согласовывать с руководством и заказчиком этапы и сроки выполнения работ по дизайн-проекту, выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением норм делового этикета, согласовывать и утверждать с ним проектные задания; применять показатели и средства контроля качества воспроизведения системы визуальной информации, идентификации и коммуникации для авторского надзора за их изготовлением в производстве, выстраивать эффективные коммуникации с технологами производства по изготовлению объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, разрабатывать художественную политику проекта; руководить</p>

<p>идентификации и коммуникации</p> <p>D/03.7Контроль изготовления в производстве дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации</p>	<p>идентификации и коммуникации сторонними исполнителями дизайн-проектов;</p> <p>Определение необходимых корректирующих действий по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;</p> <p>Оформление приемо-сдаточной документации по выполненным договорам на изготовление в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>				<p>проектированием дизайн- проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности, определять состав творческих групп исполнителей, работать с нормативными документами, содержащими требования к качеству объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-3 ПК4 Владеет: навыками организации проектного материала для передачи творческого художественного замысла; навыками составления экономического расчёта для реализации проекта; навыками публичной презентации результатов исследования, авторской идеи и её проектной реализации.</p>
--	--	--	--	--	---

## 10. Кадровое обеспечение

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

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

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

## 11. Учебно-методическое и информационное обеспечение

Дисциплины учебного плана обеспечены учебно-методической литературой, рекомендованной в рабочих программах дисциплин. Обучающимся представляется свободный доступ к справочным материалам и периодическим изданиям, которые представлены в библиотечных фондах СПГХПА им. А.Л. Штигица, к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам.

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

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

## 12. Материально-техническое обеспечение

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

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

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

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

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

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

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

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

**ООП ВО принята на заседании кафедры Анимации и медиа-дизайна (протокол № 10 от 07.10.2024).**

Год введения ООП ВО: 2025.

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

Заведующий кафедрой АМД \_\_\_\_\_

О.В.Петрухина

Декан факультета Дизайна \_\_\_\_\_

А.В.Билко

## Ежегодное обновление ООП ВО

Основная образовательная программа высшего образования по направлению **54.04.01 Дизайн** программа **Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента** рассмотрена, одобрена и обновлена с учетом развития культуры, искусства, науки, экономики, техники, технологий и социальной сферы на 2026/2027 учебный год.

Год рассмотрения (обновления): 2026. Протокол заседания Ученого совета СПГХПА им. А.Л.Штигица № 7 от 05.03.2026.

Проректор по учебной работе

И.С. Голикова