

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:

54.04.01 Дизайн

Программа:

Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

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.

Иностранный язык в профессиональной деятельности

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Кафедра гуманитарных и инженерных дисциплин	
Учебный план	54.04.01_MIK_2026.plx 54.04.01 Дизайн Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента	
Квалификация	магистр	
Форма обучения	очная	
Общая трудоемкость	4 ЗЕТ	
Часов по учебному плану	144	Виды контроля в семестрах:
в том числе:		
аудиторные занятия	0	
самостоятельная работа	24	
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0	

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	1 (1.1)		2 (1.2)		Итого	
	уп	рп	уп	рп	уп	рп
Неделя	17 1/6		16 2/6			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп	уп	рп
Практические	68	68	34	34	102	102
В том числе инт.	30	30	32	32	62	62
Итого ауд.	68	68	34	34	102	102
Контактная работа	68	68	34	34	102	102
Сам. работа	4	4	20	20	24	24
Часы на контроль			18	18	18	18
Итого	72	72	72	72	144	144

Программу составил(и):

преподаватель, Мухина Елена Викторовна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - магистратура по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004)

составлена на основании учебного плана:

54.04.01 Дизайн

Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от _____ 2026 г. № ____

Срок действия программы: 2026-2028 уч.г.

Зав. кафедрой Балаева Светлана Владимировна

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	развитие иноязычной коммуникативной компетенции;
1.2	формирование компетенций, необходимых для осуществления учебной, научной и профессиональной деятельности на иностранном языке;
1.3	формирование потребности в использовании иностранного языка как средства общения и как инструмента познания.

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
2.1.2	Педагогика
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Учебная практика, научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)
2.2.2	Диалог культур
2.2.3	Производственная практика, педагогическая
2.2.4	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ	
УК-4: Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-4: Знает: современные коммуникативные технологии, правила и особенности деловой коммуникации на русском и иностранном языках;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать социолингвистические особенности коммуникации на иностранном языке в деловой сфере
ИД-2.УК-4: Умеет: применять на практике современные коммуникативные технологии, использовать профессиональную терминологию, в том числе на иностранном языке;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь самостоятельно расширять свой словарный запас; пользоваться толковым (непереводным) словарём иностранного языка; пользоваться потенциалом иностранного языка для личного и профессионального роста
ИД-3.УК-4: Владеет: навыками деловой коммуникации для академического и профессионального взаимодействия, в том числе на иностранном(ых) языке (ах);	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками деловой переписки и устной профессиональной коммуникации на иностранном языке

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)			
Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Иностраный язык как средство международного общения		
1.1	Изучение материалов на тему "Образование. Моя будущая профессия". /Пр/	1	10
1.2	Входной контроль (тестирование) /Пр/	1	2
1.3	Просмотр лекций в формате TED. Дискуссия. Составление ментальной карты. /Пр/	1	16
1.4	Эссе «Зачем мне нужен иностранный язык?» /Ср/	1	4
1.5	Управление временем. Расстановка приоритетов. Просмотр лекций в формате TED. Дискуссия. /Пр/	1	8
1.6	Просмотр мотивационного фильма. Дискуссия. Составление плана изложения. /Пр/	1	8
1.7	Особенности произношения иностранного языка. Контрольное чтение. /Пр/	1	6
1.8	Грамматика иностранного языка. Разбор и повторение. /Пр/	1	10
1.9	Словарный запас иностранного языка. Списки частотных слов. Словари. /Пр/	1	8
	Раздел 2. Выбор карьеры		
2.1	Изучение материалов на тему "Трудовая деятельность" /Ср/	2	6
2.2	Написание автобиографии-резюме /Ср/	2	4
2.3	Написание мотивационного письма /Ср/	2	4

2.4	Реклама и бренды. Обсуждение подобранных студентами примеров иноязычной рекламы /Пр/	2	8
2.5	Глобализация и межкультурная коммуникация /Пр/	2	8
2.6	Эссе "Мой языковой портфель" /Ср/	2	2
2.7	История дизайна. Чтение и перевод научно-популярной или научно-исследовательской литературы /Пр/	2	8
2.8	Проектная деятельность /Пр/	2	10
2.9	Презентация дизайнерского портфолио. Деловые переговоры. /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	Золотарева, С. А., Ртищева, О. В.	Деловой иностранный язык (английский): практикум для укрупненных групп направлений подготовки 51.00.00 «культуроведение и социокультурные проекты»; 53.00.00 «музыкальное искусство»; 54.00.00 «изобразительное и прикладные виды искусств», квалификация (степень) выпускника «магистр»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2020	http://www.iprbooks.hop.ru/108549.html
Л.1.2	Васильева, Т. Л., Шведова, О. В.	Иностранный язык в профессиональной сфере. Немецкий язык: учебное пособие для аудиторных занятий и самостоятельной работы по дисциплинам «иностранный язык» (iv семестр) и «иностранный язык в профессиональной сфере» для студентов-бакалавров ита (направления подготовки 29.03.03, 54.03.03, 15.03.04) и ипхэ (направления подготовки 18.03.01, 18.03.02, 20.03.01)	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017	http://www.iprbooks.hop.ru/102516.html
Л.1.3	Алейникова, Т. В., Беззатеева, Э. Г., Тихонова, И. Б.	Английский язык в сфере технологий и дизайна: учебное пособие	Омск: Омский государственный технический университет, 2019	http://www.iprbooks.hop.ru/115399.html
Л.1.4	Бардинская, Т. Р., Карцева, Е. В., Флакман, А. А.	Английский язык в сфере дизайна: учебное пособие	Нижний Новгород: Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2018	http://www.iprbooks.hop.ru/80882.html
Л.1.5	Чахоян, А. О.	Иностранный язык в профессиональной деятельности. Английский язык. Дизайн рекламы. Графический дизайн в мультимедиа. Графический дизайн в арт-пространстве: учебное пособие по английскому языку для студентов-магистров I курса института графического дизайна	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017	http://www.iprbooks.hop.ru/102515.html

Английский язык

1. Английский язык : учебный англо-русский словарь по дисциплине «Иностранный язык» (английский язык) для студентов 1, 2-го курсов по направлению 072300 «Музеология и охрана объектов культурного и природного наследия» / составители Л. П. Поползина. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2012. — 44 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/21951.html>
2. Английский язык для студентов, обучающихся по специальности "Дизайн" : учебное пособие / Г. В. Шевцова, Е. Б. Нарочная, Л. Е. Москалец. - М. : Высшая школа, 2007. - 343 с.
3. 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 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/111787.html>

4. 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 с. — ISBN 978-985-6079-98-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/94309.html>

5. Зарицкая, Л. А. Английский язык для архитектора и градостроителя : учебное пособие по английскому языку / Л. А. Зарицкая. — Оренбург : Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2013. — 116 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/30050.html>

6. Лукина, Л. В. Курс английского языка для магистрантов. English Masters Course : учебное пособие для магистрантов по развитию и совершенствованию общих и предметных (деловой английский язык) компетенций / Л. В. Лукина. — Воронеж : Воронежский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2014. — 136 с. — ISBN 978-5-89040-515-9. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/55003.html>

Немецкий язык

1. 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. Дарьенкова, Н. Н. Bauwesen : учебное пособие / Н. Н. Дарьенкова. — Нижний Новгород : Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2018. — 50 с. — ISBN 978-5-528-00280-4. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/80877.html>

4. Денина О.О. Bauwesen [Электронный ресурс] / Денина О. О.— Электрон. текстовые данные.— Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2005.— 39 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/50012.html>

5. Мельникова, И. М. Deutsch für Masterstudiengänger (Немецкий язык для магистрантов) : учебник / И. М. Мельникова. — Самара : Самарский государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2019. — 91 с. — ISBN 978-5-7964-2181-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/111352.html>

6. 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 с. — ISBN 978-5-7264-0998-6. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/30435.html>

7. 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>

8. Юрина, М. В. Deutsch für den Beruf (немецкий язык в сфере профессиональной коммуникации) : учебное пособие / М. В. Юрина. — Самара : Самарский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2014. — 94 с. — ISBN 978-5-9585-0561-6. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/29783.html>

Французский язык

1. 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>

2. Попова, И. Н. Грамматика французского языка. Практический курс: Учебник для институтов и факультетов иностранных языков [Текст] : к изучению дисциплины / И. Н. Попова, Ж. А. Казакова. - 12-е изд., испр. и доп. - М. : Нестор Академик, 2008. - 480 с.

3. Попова, И. Н. Французский язык : учебник для I курса институтов и факультетов иностранных языков [Текст] : учебник / И. Н. Попова, Ж. А. Казакова, Г. М. Ковальчук. - 21-е изд., испр. . - М. : Нестор Академик, 2008. - 576 с.

4. Романова, С. А. Французский язык : учебное пособие / С. А. Романова. — Москва : Евразийский открытый институт, Московский государственный университет экономики, статистики и информатики, 2006. — 284 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/11116.html>

5. 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>

6.2. Электронные учебные издания и электронные образовательные ресурсы

Э1	Онлайн-словарь АБВУЯ Lingvo [Электронный ресурс]	http://lingvopro.abbyyonline.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	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru		
6.3.2.2	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штигица [Электронный ресурс]. URL: http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108		
7. МТО (оборудование и технические средства обучения)			
Ауд	Назначение	ВидРабот	Оснащение
Ч-226	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
Ч-314	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
Ч-314	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)

Изучение дисциплины требует от студента максимальной концентрации, усидчивости, работоспособности, внимания в освоении материала, творческого начала при подготовке заданий, участии в интерактивных занятиях, умения находить, обрабатывать и систематизировать информацию, глубокого понимания основополагающей важности курса истории. Задания для внеаудиторной самостоятельной работы направлены на систематизацию и закрепление знаний, умений и навыков, совершенствование базовых компетенций при овладении данной дисциплиной.

Индивидуальный характер заданий, выполнение которых направлено на расширение спектра профессиональных и личностных компетенций студентов, обеспечивает самостоятельность выбора студентом тем и методов их осмысления, что максимально соответствует индивидуальным профессиональным интересам.

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.

Стратегия креативного мышления рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Кафедра анимации и медиадизайна	
Учебный план	54.04.01_MIK_2026.plx 54.04.01 Дизайн Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента	
Квалификация	магистр	
Форма обучения	очная	
Общая трудоемкость	2 ЗЕТ	
Часов по учебному плану	72	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	
	УП	РП	УП	РП
Неделя	17 1/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	32	32	32	32
В том числе инт.	10	10	10	10
Итого ауд.	48	48	48	48
Контактная работа	48	48	48	48
Сам. работа	6	6	6	6
Часы на контроль	18	18	18	18
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):

преподаватель, Аршанская Ольга Владимировна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - магистратура по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004)

составлена на основании учебного плана:

54.04.01 Дизайн

Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от _____ 2026 г. № _____

Срок действия программы: 2026-2028 уч.г.

Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
1.2	
1.3	Дисциплина построена на принципах проектной работы в творческом процессе на основе дизайн мышления. Курс охватывает этапы моделирования и создания проекта, определения проблемы, поиска и оценки решений, построения гипотезы актуальности проекта, проверки гипотезы и защиты её с помощью аргументации и презентации. В ходе изучения дисциплины используются принципы дизайн проектирования, методы применения презентационных и коммуникативных навыков в проектной деятельности, стратегии планирования проекта и креативного потенциала.
1.4	Цель изучения дисциплины состоит в формировании системы знаний, умений и навыков в области стратегического планирования проектов; в развитии целостного понимания ресурсов креативного мышления и дизайн технологий, в понимании современных художественных процессов, способствующих повышению профессионального уровня.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Художественный опыт в историческом контексте
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Системное проектирование
2.2.2	Производственная практика, проектная
2.2.3	Производственная практика, преддипломная
2.2.4	Учебная практика, научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)
2.2.5	Теория и методология дизайн-проектирования
2.2.6	Производственная практика, технологическая практика

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ	
УК-1: Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-1: Знает: методы критического анализа проблемной ситуации как системы, выявляя ее составляющие и связи между ними;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать разнообразные пути в разработке дизайн продукта и выбирать наиболее перспективный для конкретной проектной задачи, способы стабильной коммуникации в творческом процессе,
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь находить решения в нестандартных ситуациях, доказать важность и перспективность возможных решений, рассматривать проектную задачу с различных точек зрения и перераспределение целей, прогнозировать стабильные взаимоотношения в коммуникации и презентации
ИД-3.УК-1: Владеет: навыками разработки и аргументации стратегии действий, обеспечивающих решения проблемных ситуаций на основе системного подхода;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками гибкости креативного мышления, релевантной информацией новых знаний творческого мышления в различных областях, логикой современной коммуникации и актуальных стратегий планирования

ОПК-4: Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-4: Знает: этапы организации и особенности участия в творческих мероприятиях;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен способы формирования, организации, проведения творческого проекта, адаптацию его для участия в различных художественных форматах, методику этапной реализации инновационных арт-мероприятий

ИД-2.ОПК-4: Умеет: принимать участие, организовывать и проводить художественные выставки, конкурсы, фестивали, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь выбирать перспективные идеи и направления для арт-проектов, создавать авторские концепции для проведения и участия в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия,
ИД-3.ОПК-4: Владеет: способностью выдвигать и реализовывать концептуальные, экспериментальные и инновационные идеи для организации творческих мероприятий;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть современными инструментами в области стратегии проведения презентаций, разработкой новых форм культурных мероприятий, как инсталляции, выставки-перформансы, арт фестивали и др. авторских творческих инициатив

ПК-2: Способен проектировать объекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации с использованием современных информационных технологий

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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 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	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать методы критического анализа проблемной ситуации как системы, выявляя её составляющие и связи между ними; социальную, научную, этическую проблематику в дизайне; методы анализа, синтеза абстрактного мышления, системного подхода в дизайне; типы творческого мышления дизайнера; креативные методы дизайна; методы мозговой атаки; качества творческой личности; условия и препятствия для творчества.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь ставить задачи исследования, отбирать необходимые для осуществления аналитические методы; самостоятельно приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; делать доклады и сообщения, участвовать в научно-практических конференциях.
ИД-3.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; навыками работы и пониманием особенностей git workflow (прим. GitHub, PlasticSCM, Perforce);	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть способностью выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; способностью обобщать и представлять результаты научных исследований.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Планирование стратегии проектной деятельности		

1.1	1.Проектная культура и креативное мышление.Анализ трендов меняющегося мира.Регенерация и устойчивое развитие. От «экстрактивной» к регенеративной экономике; от иерархического стиля управления и потребительской парадигмы - к новому экоцентрированному мировоззрению, осознанию ценности жизни, комплексным и долгосрочным подходам. /Лек/	1	2
1.2	1.2.Понятие и методы креативного мышления (цикличность мышления-потребительские сценарии, проверка гипотез на реальной ца, генерация идей, апробирование и прототипирование, проверка идей, внедрение). Креативное мышление — это создание необычных и хороших решений исходной проблемы считается одним из ключевых навыков XXI века. Типы креативного мышления: 1) дивергентное — способность придумать несколько решений для одной и той же задачи; 2) конвергентное — способность выбрать наиболее оптимальный способ решения из имеющихся. /Лек/	1	4
1.3	1.3.Стратегия креативного мышления для формирования и создания совместных междисциплинарных проектов. Гибкие технологии введения проекта. Основы проектного управления; self-менеджмента, обеспечивающих эффективный контроль собственного состояния, времени и процессов; организационно-лидерского потенциала /Лек/	1	2
1.4	1.Методы дизайн проектирования при работе к проектами. Прогнозирование и перспективы проектов для целевой аудитории. От массового стандартизированного производства к "массовой уникальности". Человекоцентричный дизайн, персонализация и креативность. Адаптация творческих идей, проверка для пользователей и новых ролевых моделей аудитории. Поиск идей, направлений, тем для создания и развития проектов. Гипотезы развития проекта и практическое полевое исследование. /Пр/	1	8
1.5	2.Понятие проектной культуры. Логика выбора и обоснование художественного замысла дизайн-проекта; аргументация творческих изысканий; предпроектное исследование и дизайнерские задачи, развитие творческого потенциала персоналий и выбор ролевых моделей в дизайн проекте; особенности проектной идеи с учетом командной работы и трендов нового времени Компетенции командного игрока. Soft skills для решения проектных задач. Организация командной работы. Распределение функций и задач. Зоны ответственности и мотивация членов команды. Координация коммуникаций внутри команды. Организация проектных коммуникаций в цифровой среде. Мониторинг и контроль реализации проекта. /Лек/	1	4
1.6	2. Проект, как формат стратегии креативного мышления. Нарратив в дизайн проектировании. Апробация актуальных тем для создания и реализация проекта. Анализ основных закономерностей развития дизайна и искусства в теоретических, исторических, культурных, инженерно-технических, творческих и др. аспектах в контексте проектной деятельности.Поиск и формирование концепта проекта по направлениям. /Пр/	1	4
1.7	2.1.Новые виды проектного моделирования и стратегического планирования. Ориентация на соучастие. От отстраненного потребления к экономике «соучастия и переживаний», основанной на разделяемом опыте.Потребитель как производитель и соавтор. Поиск идеи для личного и группового проектов. Апробирование концепции проекта для ца. Сбор референсов и др.визуальной информации для проектов. /Пр/	1	8
1.8	3.Визуальная коммуникация и презентация проектов. Типы презентаций проектов.Подготовка и проведение публичного выступления. Роль защиты проекта перед заказчиком/инвестором прикладного проекта. Создание продающей презентации. Инструменты для создания презентаций. Ошибки составления презентаций. Поведение выступающего. Суть навыков коммуникации, прогнозирование взаимоотношений в команде, социуме; стабильные взаимоотношения; понимание и использование базовых и высоких навыков коммуникации при презентации. Пиар коммуникация как инструмент продвижения проекта. /Лек/	1	4
1.9	3. Разработка визуального и текстового контента по проектам: индивидуальным и командным (по выбору). Работа в проектных командах. Группа и команда. Подходы и принципы формирования команды. Внутригрупповые эффекты. Роли в команде,смена ролей. Этапы развития команды. Групповая динамика и управление ею. Подготовка и проведение публичного выступления. Роль защиты проекта перед заказчиком/инвестором прикладного проекта. Создание продающей презентации. Инструменты для создания презентаций. Ошибки составления презентаций. Поведение выступающего. /Пр/	1	8
1.10	3.1.Презентация авторских проектов. Анализ информации и демонстрация исследований для публичных выступлений. Подготовка визуальных презентаций и самопрезентации для участия с выступлениям /Пр/	1	4

1.11	1. Организация командной работы над проектом, выборка социокультурных проектов, коммуникация по группам, использование гибких технологий управления проектами, домашние задания являются групповыми (в командах до 9 человек) с обсуждением тем/концепциями проектов, формированием целей/задач/результатов проектов, налаживание коммуникации в группе, индивидуальный поиск концепций в дизайн проектирование /Ср/	1	2
1.12	2. Разработка проектная документация для прикладных проектов в онлайн-группах и индивидуально: виды, структура. Типы проектов. Концептуальные особенности и подборка визуального контента для проектов. Обзор и аналитика актуальности ца, трендов в дизайне и в целом культуры, развития особенностей взаимодействия с заказчиком/потребителем, техническое задание, составление дорожной карты проекта /Ср/	1	2
1.13	Подготовка презентации проекта к защите, поиск визуальных элементов инфографики: техническое задание, план проекта, презентация (доклад) итогов проекта. Отчет о подготовки и реализации проекта. /Ср/	1	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	Чатфилд, Т., Колпакова, Н., Беличевой, И.	Критическое мышление: анализируй, сомневайся, формируй свое мнение	Москва: Альпина Паблишер, 2024	https://www.iprbookshop.ru/137850.html
Л.1.2	Розин, В. М.	Мышление и творчество	Москва: ПЕР СЭ, Ай Пи Ар Медиа, 2024	https://www.iprbookshop.ru/140950.html
Л.1.3	Мацевич-Духан, И. Я.	Креативное общество: от концепции к теории	Минск: Белорусская наука, 2021	https://www.iprbookshop.ru/119240.html
Л.1.4	Кибальченко, И. А., Эксакусто, Т. В.	Психология креативности, одаренности и гениальности: учебник	Ростов-на-Дону, Таганрог: Издательство Южного федерального университета, 2021	https://www.iprbookshop.ru/121931.html
Л.1.5	Воробьева, С. В., Смирнов, О. В., Казанцева, Л. А., Смирнова, В. О.	Методология научного творчества: учебное пособие	Тюмень: Тюменский индустриальны й университет, 2020	https://www.iprbookshop.ru/115077.html
Л.1.6	Лукашевич, В. К.	Креативное взаимодействие предметного, нормативного и рефлексивного знания в научном поиске	Минск: Белорусская наука, 2019	https://www.iprbookshop.ru/95457.html
Л.1.7	Лола Г. Н.	Дизайн-код: культура креатива: учебное пособие	СПб.: Элмор, 2011	
Л.1.8	Негус К., Пикеринг М.	Креативность. Коммуникация и культурные ценности: научное издание	Харьков: Гуманитарный центр, 2011	

1. Донченко, Н. А. Основные категории эвристического мышления : монография / Н. А. Донченко. — Красноярск : Сибирский федеральный университет, 2016. — 232 с. — ISBN 978-5-7638-3579-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/84273.html>
2. Корсакова, Т. В. Креативное лидерство (на английском языке) : учебное пособие / Т. В. Корсакова. — Ростов-на-Дону, Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2018. — 80 с. — ISBN 978-5-9275-2922-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/87721.html>
3. Лола, Г. Н. Дизайн-код: культура креатива : учебное пособие / Г. Н. Лола. - СПб. : Элмор, 2011. - 140 с.
4. Лола, Г. Н. Дизайн-код: методология семиотического дискурсивного моделирования : монография / Г. Н. Лола. - СПб. : ИПК Береста, 2016. - 259 с. : ил.
5. Лукашевич, В. К. Креативное взаимодействие предметного, нормативного и рефлексивного знания в научном поиске / В. К. Лукашевич. — Минск : Белорусская наука, 2019. — 300 с. — ISBN 978-985-08-2446-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/95457.html>
6. Мацевич-Духан, И. Я. Креативное общество: от концепции к теории / И. Я. Мацевич-Духан. — Минск : Белорусская наука, 2021. — 295 с. — ISBN 978-985-08-2764-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/119240.html>
7. Методология научного творчества : учебное пособие / составители С. В. Воробьева [и др.]. — Тюмень : Тюменский индустриальный университет, 2020. — 80 с. — ISBN 978-5-9961-2391-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/115077.html>
8. Психология креативности / Любарт Тодд, Муширу К., Торджман С., Зенасни Ф. ; перевод Д. В. Люсин. — 2-е изд. — Москва : Когито-Центр, 2019. — 216 с. — ISBN 2-200-26284-1, 978-5-89353-221-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/88291.html>
9. Розин, В. М. Мышление и творчество / В. М. Розин. — 3-е изд. — Москва : ПЕР СЭ, Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 360 с. — ISBN 5-9292-0158-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/140950.html>
10. Стьюер, Ш. Креативное мышление в Photoshop. Новый подход к цифровому искусству : учебное пособие / Ш. Стьюер. - М. : НТ Пресс, 2005. - 272 с. : ил
11. Чатфилд, Т. Критическое мышление: анализируй, сомневайся, формируй свое мнение / Т. Чатфилд ; перевод Н. Колпакова ; под редакцией И. Беличевой. — Москва : Альпина Паблишер, 2025. — 328 с. — ISBN 978-5-9614-2081-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/148382.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	Microsoft Office
6.3.1.4	Corel DRAW Graphics Suite 2020
6.3.1.5	Лаборатория Касперского
6.3.1.6	3ds Max
6.3.1.7	Adobe Creative Cloud
6.3.1.8	Adobe InDesign

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru
6.3.2.2	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штигица [Электронный ресурс]. URL: http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108
6.3.2.3	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL: http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
6.3.2.4	Российский фонд культуры. [Электронный ресурс]. URL: http://www.culture.ru
6.3.2.5	Vsekonkursy.ru: конкурсы, гранты, стипендии и конференции . [Электронный ресурс]. URL: http://www.vsekonkursy.ru
6.3.2.6	Российская государственная библиотека искусств . [Электронный ресурс]. URL: http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
6.3.2.7	Научно-исследовательский музей Академии художеств [Электронный ресурс] URL: http://www.nimrah.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/
6.3.2.10	Санкт-Петербург. [Электронный ресурс]. URL: http://opeterburge.ru/history
6.3.2.11	Библиотека графических изображений Pixabay [Электронный ресурс]. URL: https://www.pixabay.com
6.3.2.12	Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU [Электронный ресурс]: URL: https://elibrary.ru/
6.3.2.13	Национальная электронная библиотека (НЭБ) [Электронный ресурс]: URL: https://rusneb.ru/
6.3.2.14	База данных исследований Центра стратегических разработок [Электронный ресурс]. URL: https://www.csr.ru/issledovaniya/
6.3.2.15	Индекс креативного капитала PwC [Электронный ресурс]. URL: https://www.pwc.ru/ru/publications/creative-capital-index.html

6.3.2.16	Государственный каталог музейного фонда РФ https://goskatalog.ru/		
6.3.2.17	Портал "Инвестиции в искусство" https://artinvestment.ru/		
6.3.2.18	Архив - сообщество художников, коллекционеров и арт-дилеров https://artchive.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

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

1. Методические указания для обучающихся по формированию команд, по подготовке и участию в дискуссии в процессе разработки проекта

Команда формируется под интересы и задачи проекта, количество участников не более 12. Все обучающиеся разбиваются на небольшие подгруппы на первых практических занятиях, обсуждают вопросы, входящие в тему проектов, исследуют тренды и выбирают актуальные темы для разработки проекта. Распределение ролей и лидера в команде происходит в свободной форме в зависимости от желания и навыков обучающихся. В течение развития и введении проекта может быть изменение и корректировка ролей в команде. Команда обсуждает концепцию, собирает визуальный материал, работает по таймтреку, выполняя все этапы проектирования в срок, участвует в дискуссиях в команде и общих обсуждениях группы. Команда формирует самостоятельно: четкое определение цели, задачи, концепцию, результаты, партнеров, смету, этапы проекта. Вовремя практических занятий происходит обсуждение каждого проекта по заданным этапам, прогнозирование реакции оппонентов, планирование поведения команды, ограничение времени на выступления, заданной очередности или непредвиденных изменений в развитии проекта.

В процессе проведения практических и теоретических занятий по дисциплине «Стратегия креативного мышления» и дизайн проектирования неотъемлемой частью является дискуссия как внутри команды, так и между командами разных проектов – обучающихся по дисциплине. Выстроенная дискуссия между участниками позволяет отстроить общую атмосферу доброжелательности и активной деятельности, увидеть особенность/уникальность/самобытность каждой идеи в ее развитии. Дискуссия в проекте - это целенаправленное обсуждение конкретного вопроса в дизайн проектировании, сопровождающееся обменом мнениями, идеями между двумя и более лицами в процессе креативного мышления. Задача дискуссии - обнаружить различия в понимании вопроса и в споре установить истину. Дискуссии могут быть свободными и управляемыми.

Для проведения общей дискуссии в командах необходимо:

1. Выбрать тему дискуссии, ее может предложить, как преподаватель, так и студенты.
2. Выделить проблематику. Обозначить основные спорные вопросы.
3. Рассмотреть, исторические и современные подходы по выбранной теме.
4. Подобрать литературу.
5. Выписать тезисы.
6. Проанализировать материал и определить свою точку зрения по данной проблематике..

2. Методические указания для обучающихся по подготовке дизайн-презентации и доклада для защиты

Последовательность подготовки презентации:

1. Четко сформулировать цель презентации: вы хотите свою аудиторию мотивировать, убедить, заразить какой-то идеей или просто формально отчитаться.
2. Отобрать всю содержательную часть для презентации и выстроить логическую цепочку представления, важным является подбор визуального материала по теме проекта.
3. Определить ключевые моменты в содержании текста и выделить их.
4. Определить виды визуализации (картинки) для отображения их на слайдах в соответствии с логикой, целью и спецификой материала.
5. Подобрать дизайн и форматировать слайды (количество картинок и текста, их расположение, цвет и размер).
6. Проверить визуальное восприятие презентации.

К видам визуализации относятся иллюстрации, образы, диаграммы, таблицы.

Практические советы по подготовке презентации:

- готовьте отдельно: печатный текст, слайды (10-15), раздаточный материал;
- обязательная информация для презентации: тема, фамилия и инициалы выступающего;
- план сообщения;
- краткие выводы из всего сказанного;
- список использованных источников.

Структура выступления.

Вступление должно содержать:

- название, сообщение основной идеи;
- современную оценку предмета изложения, краткое перечисление рассматриваемых вопросов;
- живую интересную форму изложения;
- акцентирование внимания на важных моментах, оригинальность подхода.

Основная часть, в которой выступающий должен глубоко раскрыть суть затронутой темы, обычно строится по принципу отчета. Задача основной части – представить достаточно данных для того, чтобы слушатели заинтересовались темой и захотели ознакомиться с материалами. При этом логическая структура теоретического блока не должны даваться без наглядных пособий, аудиовизуальных и визуальных материалов. Заключение – ясное, четкое обобщение и краткие выводы, которых всегда ждут слушатели.

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по УР

И.С. Голикова

05.03.2026 г.

Информационные технологии в дизайне рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.04.01_MIK_2026.plx
 54.04.01 Дизайн
 Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

Квалификация **магистр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **7 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 252 Виды контроля в семестрах:
 в том числе:
 аудиторные занятия 0
 самостоятельная работа 156
 контактная работа во время
 промежуточной аттестации (ИКР) 0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	1 (1.1)		2 (1.2)		3 (2.1)		Итого	
	Неделя 17 1/6		16 2/6		17 1/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Лекции	4	4	4	4	4	4	12	12
Практические	28	28	28	28	28	28	84	84
Итого ауд.	32	32	32	32	32	32	96	96
Контактная работа	32	32	32	32	32	32	96	96
Сам. работа	76	76	40	40	40	40	156	156
Итого	108	108	72	72	72	72	252	252

Программу составил(и):

канд. иск., доцент, Петрухина О.В. _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - магистратура по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004)

составлена на основании учебного плана:

54.04.01 Дизайн

Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от _____ 2026 г. № _____

Срок действия программы: 2026-2028 уч.г.

Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Цель: освоение магистрами основных методов и средств применения современных информационных и инновационных технологий в науке и образовании, применяющихся при выполнении научных исследований; дать обучающимся навыки уверенного использования возможностей современных информационных систем и технологий, офисных, сервисных и специализированных программ, используемых для проведения научных исследований и обработки их результатов; владеть современными методами поиска и доступа к информационным ресурсам, расположенным в локальных и глобальных компьютерных сетях.
1.2	Задачи:
1.3	– получение основных научно-практических знаний, принципов построения и функционирования информационных инновационных систем и технологий, применяющихся при организации процесса научных исследований по направлению геймдизайн, методов и приёмов планирования научных исследований, обработки и оптимизации полученных результатов;
1.4	– выработка практических навыков пользования современными программными средствами и технологиями, предоставляющими пользователю широкий спектр функциональных и сервисных возможностей для организации и проведения научных исследований на современном уровне.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Художественный опыт в историческом контексте
2.1.2	Стратегия креативного мышления
2.1.3	Пластико-графическое решение игрового проекта
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Проектный менеджмент
2.2.2	Методика научных исследований
2.2.3	Системное проектирование
2.2.4	Моделирование и прототипирование в игровом дизайне
2.2.5	Продвинутое 3D моделирование
2.2.6	Пластико-графическое решение игрового проекта
2.2.7	Продвинутая разработка на Unity и Unreal
2.2.8	Инфографика
2.2.9	Портфолио

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ	
ОПК-2: 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	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать принципы работы с современными информационными системами
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь использовать современные технологии для приобретения новых знаний и умений
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыком применения современных информационных систем в дизайн-проектировании

ОПК-3: Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-3: Знает: основные этапы развития дизайна в контексте истории проектной культуры; теорию и методологию дизайн-проектирования;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основные принципы работы с информационными технологиями в дизайне и дизайн-проектировании, способы реализации креативных идей в области игрового дизайна.
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, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления);	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять знания в области создания сайтов при реализации дизайн-проекта.
ИД-3.ОПК-3: Владеет: методами и базовыми принципами проектной деятельности при разработке проектной идеи; навыками творческого проектного мышления;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками реализации креативных идей в области игрового дизайна.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Лендинг (начальный уровень)		
1.1	Лендинг по продвижению выбранного продукта, услуги или информационного сервиса. /Лек/	1	2
1.2	Управление вниманием потребителя посредством посадочной страницы — лендинга. /Пр/	1	6
1.3	Изучаются бизнес-процессы, проработка УТП и реализация в конструкторе на выбор — Редимаге или Тильде. /Пр/	1	6
1.4	Выполнение практического задания 1. /Ср/	1	40
	Раздел 2. Создание сайта (начальный уровень)		
2.1	Интерактивный прототип веб-сайта. /Лек/	1	2
2.2	Различия одностраничных и многостраничных сайтов, архитектура взаимодействия с пользователями /Пр/	1	8
2.3	Типовые паттерны их поведения и базовые элементы сайтов. /Пр/	1	8
2.4	Выполнение практического задания 2. Состав проекта на просмотре: сайт, как интерактивная система, решающая микро-задачи бизнеса /Ср/	1	36
	Раздел 3. Создание сайта (продвинутый уровень). Основы HTML и CSS		
3.1	Основы HTML и CSS Одностраничный сайт, сверстанный с помощью html и css. /Лек/	2	4
3.2	Студенты изучат как вносить правки в HTML-страницы, оформлять страницы свойствами CSS /Пр/	2	8
3.3	Как устроен интернет и какие специалисты работают над отдельными частями веб-проекта /Пр/	2	10
3.4	Выполнение практического задания 3. /Ср/	2	40
3.5	Страница сайта, сверстанная и выложенная на сервер. /Пр/	2	10
	Раздел 4. WordPress. Основы брифования и презентации		
4.1	Промо-сайт небольшой компании или хоум-бизнеса, личный сайт клиента. /Лек/	3	4
4.2	Студенты поработают с реальными клиентами, которых им нужно будет найти. /Пр/	3	8
4.3	Мы пройдем все стадии разработки веб-проекта от брифования клиента и постановки задачи, через исследования и поиск основной идеи к реализации и презентации. Проект реализуется командой из 2-3 человек. /Пр/	3	10

4.4	Открытый просмотр. Сайт клиента на вордпрессе. /Пр/	3	10
4.5	Выполнение практического задания 4. /Ср/	3	40

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

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

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Макарова, Т. В.	Веб-дизайн: учебное пособие	Омск: Омский государственный технический университет, 2015	http://www.iprbooks.hop.ru/58086.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.iprbooks.hop.ru/76476.html
Л.1.3	Удалова, Н. Н.	Профессионально-проектная деятельность дизайнера: учебное пособие	Омск: Омский государственный технический университет, 2022	https://www.iprbookshop.ru/131222.html
Л.1.4	Балланд, Т. В.	Информационные технологии в дизайне. Векторная графика Corel Draw. Ч.2. Рекомендации к выполнению практических работ: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2018	http://www.iprbooks.hop.ru/102621.html
Л.1.5	Южаков, М. А.	Информационные технологии. Векторная графика. Ч.1: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020	http://www.iprbooks.hop.ru/102623.html
Л.1.6	Левин, В. И.	История информационных технологий: учебник	Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2024	https://www.iprbookshop.ru/133944.html
Л.1.7	Дроздова, Е. Н.	Инфокоммуникационные системы и сети: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017	https://www.iprbookshop.ru/102421.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.8	Зиангирова, Л. Ф.	Инфокоммуникационные системы и сети: учебное пособие для спо	Саратов, Москва: Профобразование, Ай Пи Ар Медиа, 2024	https://www.iprbookshop.ru/142221.html

1. Kahn, Paul. Mapping Web sites. Навигация Web-сайтов. : учебное пособие / P. Kahn, K. Lenk. - Mies : RotoVision, 2001. - 144 p. : ил. - ISBN 2-88046-464-1
2. Балланд, Т. В. Информационные технологии в дизайне. Векторная графика Corel Draw. Ч.2. Рекомендации к выполнению практических работ : учебное пособие / Т. В. Балланд. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2018. — 86 с. — ISBN 978-5-7937-1554-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102621.html>
3. Бондаренко, И. С. Информационные технологии : учебник / И. С. Бондаренко. — Москва : Издательский Дом МИСиС, 2021. — 136 с. — ISBN 978-5-907227-47-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/116933.html>
4. Гарретт, Джесс Веб-дизайн: книга Джесса Гарретта. Элементы опыта взаимодействия : к изучению дисциплины / Джесс Гарретт. - [Б. м.] : Символ-Плюс, 2008. - 192 с. : ил. - (Библиотека дизайнера). - ISBN 5-93286-108-8
5. Дроздова, Е. Н. Инфокоммуникационные системы и сети : учебное пособие / Е. Н. Дроздова. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017. — 140 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102421.html>
6. Кнабе, Г. А. Энциклопедия дизайнера печатной продукции. : энциклопедия / Г. А. Кнабе. - М. : Вильямс, 2006. - 736 с. : ил. - (Профессиональная работа).
7. Левин, В. И. История информационных технологий : учебник / В. И. Левин. — 4-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 750 с. — ISBN 978-5-4497-2405-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/133944.html>
8. Лисяк, В. В. Основы компьютерной графики: 3D-моделирование и 3D-печать : учебное пособие / В. В. Лисяк. — Ростов-на-Дону, Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2021. — 109 с. — ISBN 978-5-9275-3825-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/117159.html>
9. Романенко, В. Н. Сетевой информационный поиск: Практическое пособие : учебное пособие / В. Н. Романенко, Г. В. Никитина. - СПб. : Профессия, 2005. - 288 с.
10. Рындин, А. А. Современные стандарты информационного взаимодействия систем : учебное пособие / А. А. Рындин, Э. Р. Саргсян. — Москва, Вологда : Инфра-Инженерия, 2024. — 140 с. — ISBN 978-5-9729-1786-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/144722.html>
11. Южаков, М. А. Информационные технологии. Векторная графика. Ч.1 : учебное пособие / М. А. Южаков. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020. — 80 с. — ISBN 978-5-7937-1823-3, 978-5-7937-1830-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102623.html>

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

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Adobe Creative Cloud
6.3.1.3	Photoshop
6.3.1.4	Illustrator
6.3.1.5	3ds Max
6.3.1.6	Maya
6.3.1.7	Adobe After Effects
6.3.1.8	Adobe 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	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	Vsekonkursy.ru: конкурсы, гранты, стипендии и конференции . [Электронный ресурс]. URL: http://www.vsekonkursy.ru

6.3.2.7	Российская государственная библиотека искусств . [Электронный ресурс]. URL: http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
6.3.2.8	Библиотека графических изображений Pixabay [Электронный ресурс]. URL: https://www.pixabay.com
6.3.2.9	База данных исследований Центра стратегических разработок [Электронный ресурс]. URL: https://www.csr.ru/issledovaniya/
6.3.2.10	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-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 работы студентов во время проведения лекционных занятий В ходе лекций преподаватель излагает и разъясняет основные, наиболее сложные понятия темы, а также связанные с ней теоретические и практические проблемы, дает рекомендации на практическое занятие и указания на самостоятельную работу. Студенту необходимо вести конспектирование учебного материала. Обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание изучаемой дисциплины, научные выводы и практические рекомендации, положительный опыт в ораторском искусстве. 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.

Методические рекомендации к выполнению практической самостоятельной работе студентов

К самостоятельной работе студентов по изучаемому курсу относятся весь цикл тематических заданий и такие виды внеаудиторной работы выполненных студентами: подбор и изучение специальных источников, разработка тематических рефератов, подбор иллюстративных материалов, подготовка докладов и научных статей для участия в студенческих конференциях и научно – практических семинарах. Выполнение отдельных тематических заданий на электронных носителях, разработка индивидуальных творческо- проектных заданий и презентаций.

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по УР

_____ И.С. Голикова

05.03.2026 г.

Педагогика

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Кафедра гуманитарных и инженерных дисциплин		
Учебный план	54.04.01_MIK_2026.plx 54.04.01 Дизайн Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента		
Квалификация	магистр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	2 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	72	Виды контроля в семестрах:	
в том числе:			
аудиторные занятия	0		
самостоятельная работа	40		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	1 (1.1)		Итого	
	УП	РП	УП	РП
Неделя	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):

кандидат психологических наук, доцент, Трегубенко Илья Александрович _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - магистратура по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004)

составлена на основании учебного плана:

54.04.01 Дизайн

Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от _____ 2026 г. № ____

Срок действия программы: 2026-2028 уч.г.

Зав. кафедрой Балаева Светлана Владимировна

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	знакомство студентов с основами педагогики, получение ими систематических знаний в области педагогики, а также систематизация сведений, получаемых в процессе индивидуального саморазвития или на других учебных курсах.
-----	--

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, научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)	
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	Производственная практика, педагогическая	
2.2.3	Методика научных исследований	
2.2.4	Предпринимательская деятельность	
2.2.5	Проектный менеджмент	
2.2.6	Иностранный язык в профессиональной деятельности	
2.2.7	Производственная практика, преддипломная	
2.2.8	Патентно-лицензионная работа	

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ОПК-5: Способен осуществлять педагогическую деятельность по программам профессионального образования и дополнительного профессионального образования	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-5: Знает: основы методического планирования педагогической деятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать особенности педагогической работы в области изобразительного и прикладных видов искусств
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь бесконфликтно общаться с различными субъектами педагогического процесса
ИД-3.ОПК-5: Владеет: навыками осуществления педагогической деятельности с использованием современных образовательных технологий;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками анализа учебно-воспитательных ситуаций

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Раздел 1. Воспитание и педагогический процесс		
1.1	Основные категории педагогики. Воспитание и педагогический процесс /Лек/	1	8
1.2	Посещение библиотеки, работа со специальной литературой по выбранной теме, составление конспекта прочитанного, анализ прочитанного, подготовка презентации /Ср/	1	20
1.3	Семинар по теме лекции /Пр/	1	8
1.4	Семья как субъект педагогического взаимодействия. Педагогические технологии /Лек/	1	8
1.5	Посещение библиотеки, работа со специальной литературой по выбранной теме, составление конспекта прочитанного, анализ прочитанного, подготовка презентации /Ср/	1	20
1.6	Семинар по теме лекции /Пр/	1	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	Шерифзянов, Р. Ш.	Взаимосвязь учебного и творческого аспектов в процессе обучения академическому рисунку. На примере подготовки художника-педагога: монография	Москва: Прометей, 2013	http://www.iprbooks-hop.ru/58114.html
Л.1.2	Кириллова, О. С., Рамзаева, Е. Н.	Современные проблемы художественно-педагогических исследований: учебное пособие	Волгоград: Волгоградский государственный социально-педагогический университет, «Перемена», 2020	http://www.iprbooks-hop.ru/96745.html
Л.1.3	Узунов, Ф. В., Узунов, В. В., Узунова, Н. С.	Современные образовательные технологии: учебное пособие	Симферополь: Университет экономики и управления, 2016	https://www.iprbookshop.ru/54717.html
Л.1.4	Шарипов, Ф. В.	Педагогика и психология высшей школы: учебное пособие	Москва: Логос, 2012	https://www.iprbookshop.ru/9147.html
Л.1.5	Лазутова, М. Н., Львова, Л. С., Григорьева, Е. Е., Комиссаров, С. Н., Скворчевский, К. А., Ханнанов, А. Д., Лазутова, М. Н.	Модели художественного воспитания обучающихся в крупных образовательных комплексах мегаполиса: монография	Москва: Логос, 2015	http://www.iprbooks-hop.ru/48344.html
Л.1.6	Пузырева, И. А.	Пластическое воспитание (танец в драматическом театре): учебное пособие для студентов вузов искусств и культуры	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2012	http://www.iprbooks-hop.ru/22059.html
Л.1.7	Зименкова, Ф. Н.	Воспитание творческой личности школьника на уроках технологии и внеклассных занятиях: монография	Москва: Прометей, 2013	https://www.iprbookshop.ru/18559.html
Л.1.8	Сухонина, Н. С.	Методика музыкального воспитания детей с нарушением интеллекта: учебное пособие для студентов направления подготовки 44.03.03 специальное (дефектологическое) образование (олигофренопедагогика)	Саратов: Вузовское образование, 2018	https://www.iprbookshop.ru/72893.html

1. Акимов, С. С. Психология и педагогика : 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 с. — ISBN 978-5-7937-1929-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/118414.html>
2. Безрукова, В. С. Педагогика : учебное пособие / В. С. Безрукова. — Москва, Вологда : Инфра-Инженерия, 2021. — 324 с. — ISBN 978-5-9729-0628-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/115241.html>
3. Демидко, В. В. Педагогика : учебно-методическое пособие / В. В. Демидко, М. Н. Демидко. — 2-е изд. — Минск : Республиканский институт профессионального образования (РИПО), 2024. — 208 с. — ISBN 978-985-895-167-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/143039.html>
4. Елкина, М. В. Арт-педагогика : учебно-методическое пособие / М. В. Елкина, Л. Г. Пушкарева, Т. В. Слепцова. — Омск : Сибирский государственный университет физической культуры и спорта, 2023. — 224 с. — ISBN 978-5-91930-238-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/148710.html>
5. Недоповз, И. И. Педагогика и методика игровой деятельности : учебное пособие (практикум) / И. И. Недоповз. — Ставрополь : Северо-Кавказский федеральный университет, 2021. — 95 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/135720.html>
6. Писарева, Т. А. Общие основы педагогики : учебное пособие / Т. А. Писарева. — 2-е изд. — Саратов : Научная книга, 2019. — 127 с. — ISBN 978-5-9758-1759-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/81035.html>
7. Резепов, И. Ш. Психология и педагогика : учебное пособие / И. Ш. Резепов. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2025. — 107 с. — ISBN 978-5-4497-3821-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/144368.html>
8. Рысь, Ю. И. Психология и педагогика : учебное пособие. Рекомендовано методсоветом по направлению / Ю. И. Рысь, В. Е. Степанов, В. П. Ступницкий. - М. : Академический проект ; Екатеринбург : Деловая книга ; М. : Изд-во науч.-образ. литературы, 1999. - 308 с.
9. Самойлов, В. Д. Педагогика и психология высшей школы : учебник / В. Д. Самойлов. — Москва, Вологда : Инфра-Инженерия, 2021. — 248 с. — ISBN 978-5-9729-0719-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/114950.html>
10. Таранова, Т. Н. Общая педагогика : учебное пособие / Т. Н. Таранова, А. А. Гречкина. — Ставрополь : Северо-Кавказский федеральный университет, 2017. — 151 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/69413.html>
11. Узунов, Ф. В. Современные образовательные технологии : учебное пособие / Ф. В. Узунов, В. В. Узунов, Н. С. Узунова. — Симферополь : Университет экономики и управления, 2016. — 113 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/54717.html>

6.2. Электронные учебные издания и электронные образовательные ресурсы

Э1	Федеральный портал Российское образование [Электронный ресурс]	http://www.edu.ru
Э2	Всемирная история [Электронный ресурс]	http://historic.ru
Э3	Библиотека Гумер - гуманитарные науки [Электронный ресурс]	http://www.gumer.info
Э4	Библиотека Максима Мошкова [Электронный ресурс]	http://lib.ru
Э5	Электронная библиотека modernlib.ru [Электронный ресурс]	http://www.modernlib.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
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)

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

Обучающимся следует посещать все занятия, выполнять задания по дисциплине, стараться сразу же задавать вопросы в случаях, когда материал не полностью понятен. Своевременное обращение к преподавателю поможет не допустить ошибок в выполнении работ по дисциплине.

На лекциях следует записывать основные положения разбираемых тем, отмечать важные события, записывать даты и имена. Следует отмечать отдельно те факты, которые подчеркивает в лекции преподаватель. Следует обращаться к учебникам и информационным ресурсам, на которые указывает преподаватель: посещать библиотеки, интернет-сайты по анализируемому вопросу, читать тексты по курсу в полном объеме, а не в пересказе.

Работа на практических занятиях предполагает предъявление ситуаций профессионально ориентированного общения, а также широкое использование, наряду с печатными, электронных источников информации.

При изучении дисциплины «Педагогика» научно-исследовательская работа включает следующие виды проблемно-ориентированных заданий: поиск, обработка и сравнение информации по печатным и электронным источникам по заданной проблеме курса; подготовка сообщения/доклада/презентации с привлечением печатных и электронных источников информации. Анализ проблем проводится в форме групповых дискуссий по поводу проблем, поднимаемых в анализируемых текстах; по поводу индивидуальных студенческих сообщений на различные темы по материалу курса. Так формируется умение аргументированно выражать согласие и несогласие, одобрение, предпочтения; умение обсуждать научные проблемы, готовность к ведению эффективной профессиональной коммуникации.

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.

Художественный опыт в историческом контексте рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра теории и истории пространственных искусств**

Учебный план 54.04.01_МК_2026.plx
54.04.01 Дизайн
Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

Квалификация **магистр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72 Виды контроля в семестрах:

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 38

контактная работа во время
промежуточной аттестации (ИКР) 0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	1 (1.1)		Итого	
	УП	РП	УП	РП
Неделя	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):

кандидат культурологии, доцент, Лекус Елена Юрьевна; кандидат искусствоведения, доцент, Бандорина Ксения Валерьевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - магистратура по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004)

составлена на основании учебного плана:

54.04.01 Дизайн

Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от _____ 2026 г. № ____

Срок действия программы: 2026-2028 уч.г.

Зав. кафедрой Горбунова Татьяна Васильевна

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Цели освоения дисциплины: развитие профессиональных компетенций, формирующих научные, аналитические, прогностические знания магистрантов, их креативные способности в исследовательской и проектной арт- и дизайн-деятельности
-----	--

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Стратегия креативного мышления
2.1.2	Теория и методология дизайн-проектирования
2.1.3	Учебная практика, научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Информационные технологии в дизайне
2.2.2	Системное проектирование
2.2.3	Стратегия креативного мышления
2.2.4	Теория и методология дизайн-проектирования
2.2.5	Учебная практика, научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)
2.2.6	Диалог культур
2.2.7	Методика научных исследований
2.2.8	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

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 и дизайна 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, историю и теорию дизайна;	В результате освоения дисциплины учащийся должен знать: - генезис основных направлений и тенденций мирового искусства и дизайна в историческом и социокультурном контекстах; - основные теоретические концепции искусства и дизайна; - профессиональную терминологию в области искусства и дизайна; - социокультурную проблематику и актуальные тренды современного искусства и 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;	В результате освоения дисциплины учащийся должен уметь: - анализировать многообразие форм искусства и дизайна в различных контекстах: социокультурном, историческом, философском, эстетическом, тем самым осуществляя системное комплексное рассмотрение продуктов исторического и современного творчества (трансдисциплинарный подход); - выявлять и исследовать актуальные проблемы как в области искусства и дизайна, так и те, которые решаются при помощи этих форм творческой деятельности; - использовать при анализе произведений искусства и дизайна разные области гуманитарного знания (междисциплинарный подход); - прогнозировать тенденции и тренды в современном искусстве и дизайне.

ИД-3.ОПК-1: Владеет: методикой анализа особенностей выразительных средств объектов искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте;	В результате освоения дисциплины учащийся должен иметь навыки в: - анализе стилевых особенностей, концепций и проблематики искусства и дизайна; - в определении актуальных проблем современного искусства и дизайна в социокультурном, историческом, эстетическом контекстах; - применении полученных знаний при проведении самостоятельных исследований.
--	--

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)			
Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Вводное занятие		
1.1	Ознакомление с программой курса. Обсуждение основных проблем современного искусства и дизайна в социокультурном контексте. Разбор тем для групповых научно-исследовательских проектов. /Лек/	1	2
1.2	Самостоятельная групповая работа над творческими научно-исследовательскими проектами. Все участники курса в randomном порядке разделяются на исследовательские проектные группы с целью совместного междисциплинарного сотрудничества в изучении исторических и социокультурных предпосылок основных проблем современного искусства и дизайна. В ходе освоения дисциплины учащиеся самостоятельно (под кураторством преподавателей курса) с позиции своих творческих специальностей проводят исследования по следующим темам: 1. Экологический тренд в искусстве и дизайне 2. Эмоциональный капитализм 3. Глобализация и глокализация: противонаправленные тенденции в искусстве и дизайне 4. Семиотика в реальном и виртуальном мирах 5. Творческие коллаборации и полихудожественность в креативной индустрии 6. Гуманизация общественного пространства средствами искусства и дизайна 7. Искусство и дизайн креативного общества /Ср/	1	20
	Раздел 2. История искусства как эволюция художественного сознания.		
2.1	Специфика художественного сознания и художественно-образного мышления. Основные художественные картины мира (миметическая, немиметическая и постмиметическая) в контексте эстетических парадигм (классической, неклассической и постнеклассической). Мимесис, конструкция и деконструкция - основные творческие методы искусства. Особенности. Характеристики. /Лек/	1	2
2.2	Изучение материалов, посвященных исследованию вопросов классической, неклассической и постнеклассической эстетики. Анализ примеров использования универсальных творческих методов искусства - мимесиса, конструкции, деконструкции в работах отечественных и зарубежных художников. /Ср/	1	2
	Раздел 3. Дизайн как феномен культуры		
3.1	Сущность, характеристики и функции дизайна в пространстве общества и культуры. Соотнесение искусства, дизайна и ДПИ: тождества и различия. /Лек/	1	2
	Раздел 4. Пространственные искусства Древнего Востока, Античности, Средних веков, Ренессанса, Нового времени: художественный образ как субъективный слепок объективной реальности		
4.1	Особенности миметического отражения в пространственных искусствах Древнего Востока, Античности, Средних веков, Ренессанса, Нового времени: - адекватное отображение действительности (изображение вещей такими, «как они были или есть»), - деятельность творческого воображения (изображение вещей такими, «как о них говорят и думают»), - идеализация действительности (изображение вещей такими, «какими они должны быть»). Трансформация представлений о мироустройстве и управляющих им закономерностях, специфика социокультурной среды и исторических условий как факторы влияния на эволюцию миметического образа в пространственных искусствах. /Лек/	1	2
4.2	Изучение примеров миметического искусства на разных исторических этапах (из мировой художественной практики). Анализ противоречий миметического искусства. /Ср/	1	2

	Раздел 5. Дизайн в эпоху модернизма		
5.1	Дизайн как феномен индустриального общества. Принципы модернистского дизайна. Ключевые фигуры и знаковые произведения. /Лек/	1	2
	Раздел 6. Искусство модернизма: художественный образ-знак как ментальная конструкция		
6.1	Основные тенденции Авангарда/Модернизма: - эстетический бунт внутри традиции, но не против нее (обновление языка искусства и средств художественной выразительности при сохранении традиционных тем искусства) - эстетический бунт против традиции в любых формах ее проявления (коренная трансформация всех основ искусства, начиная с тем и заканчивая художественными материалами). Художник не подражает реальности такой, какой оно ее видит, а означает свое восприятие реальности ("Я изображаю предметы так, как я думаю о них, а не так, какими я их вижу". Пикассо). Трансформация представлений о мироустройстве и управляющих им закономерностях, специфика социокультурной среды и исторических условий как факторы влияния на генезис немиметического образа (образа-знака) в художественных практиках авангарда/модернизма. /Лек/	1	4
6.2	Изучение принципов немиметического искусства, особенностей художественного формообразования в искусстве модернизма на примерах из мировой художественной практики. /Ср/	1	2
	Раздел 7. Современное состояние дизайна		
7.1	Современное состояние дизайна. Обзор проблематики дизайна на рубеже XX-XXI вв. Концепция дизайна как «образа жизни». «Тотальный» дизайн. Современные «герои» дизайна (персоналии). Дизайн как «сторителлинг» (нарративная функция дизайна). Феномен актуальной дизайн-практики - «дизайн как искусство». /Лек/	1	2
7.2	Самостоятельное изучение литературы, посвященной исследованию разных аспектов проблематики современного дизайна: "дизайн как образ жизни", "тотальный дизайн", "дизайн как сторителлинг", "дизайн как искусство". Анализ примеров. /Ср/	1	2
	Раздел 8. Постмодернистский культурный проект: художественный образ как симулякр (копия без оригинала)		
8.1	Феномен симулякра: знак, не отсылающий ни к какому означаемому в связи с отсутствием последнего. Деконструкция (разборка-сборка) как основной принцип стиля. Почему постмодернизм – это все-таки стиль, а не эклектика или повторяющееся кризисное состояние художественной культуры. Трансформация представлений о мироустройстве и управляющих им закономерностях, специфика социокультурной среды и исторических условий как факторы, повлиявшие на возникновение нового типа художественного образа - симулякра. /Лек/	1	4
8.2	Изучение литературы, посвященной исследованию разных аспектов постмодернистских арт-практик: Постмодернизм – стиль, «интеллектуальное состояние» эпохи, культурная парадигма? «Смерть автора» в дискурсе постмодернистских арт-практик. Постмодернизм – искусство, антиискусство, постискусство? /Ср/	1	3
	Раздел 9. "Экологический подход" в дизайне		
9.1	Эко-дизайн. Основные понятия и термины. История возникновения «экологического подхода» в дизайне. Принципы эко-дизайна. Рисайклинг (вторичное использование) в дизайне. Экологический стиль в дизайне мебели, интерьера, моды, предметном и промышленном дизайне, архитектуре. Скандинавский стиль в дизайне. Экологическая маркировка товаров и упаковки. /Лек/	1	4
9.2	Исследование примеров использования экологического тренда в отечественном и зарубежном дизайне. Изучение вопросов: - В чем суть экологического тренда? - Преломление экологической темы в художественном творчестве и дизайне. - Экология жизни, общества, природы, человека, мировоззрения, культуры, промышленного производства, науки, образования и т.д. – темы искусства и дизайна в контексте актуальных социокультурных проблем. /Ср/	1	4
	Раздел 10. Арт-дизайн как феномен современной проектной культуры.		

10.1	Дизайн как художественная деятельность. Художественные возможности дизайна. Проблема соотношения искусства и дизайна в искусствознании и художественной критике. Зарождение и основные этапы становления арт-дизайна. Арт-дизайн как явление постмодернистской проектной культуры (Алхимия, Мемфис и др.). Арт-дизайн в современной практике проектирования мебели (1990-2000е гг.). Арт-мода (влияние моды на дизайн). Игровое начало в дизайне. Гибридность как проектная парадигма. /Лек/	1	4
10.2	Самостоятельное исследование вопросов: - специфика дизайна и искусства как двух форм творческой деятельности. - сущность и проявления арт-дизайн в современной культуре. /Ср/	1	3
Раздел 11. Прогнозирование трендов в дизайне и моде			
11.1	Работа «трендсеттеров» и «бюро стиля». Обзор дизайн-тенденций 2000-х гг. Тенденции в современном мебельном дизайне и проектировании предметно-пространственной среды (интерьер). Обзор новинок крупнейших международных выставок дизайна (imm cologne, Salone del Mobile и др.). /Лек/	1	2
11.2	Самостоятельное изучение разных направлений Trend forecasting в современном мировом дизайне и принципов работы в "предсказании трендов". /Лек/	1	2
Раздел 12. Художественный опыт в проектной работе			
12.1	Итоговая конференция по защите результатов групповых творческих научно-исследовательских проектов /Лек/	1	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	Савицкий, С.	Взгляд на петербургское искусство 2000-х годов: сборник статей	Санкт-Петербург: Петрополис, 2011	http://www.iprbooks.hop.ru/27044.html
Л.1.2	Зинюк, О. В.	Современный дизайн. Методы исследования: монография	Москва: Московский гуманитарный университет, 2011	http://www.iprbooks.hop.ru/8444.html
Л.1.3	Музалевская, Ю. Е.	Дизайн-проектирование: методы творческого исполнения дизайн-проекта: учебное пособие	Саратов: Ай Пи Эр Медиа, 2019	http://www.iprbooks.hop.ru/83264.html
Л.1.4	Пигулевский, В. О., Стефаненко, А. С.	История дизайна. Вещи и бренды: учебное пособие	Саратов: Вузовское образование, 2018	http://www.iprbooks.hop.ru/75952.html
Л.1.5	Быстрова, Т., Колясников, В. А	Вещь, форма, стиль. Введение в философию дизайна	Москва, Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2018	http://www.iprbooks.hop.ru/74999.html
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.iprbooks.hop.ru/66376.html
Л.1.7	Храпач, В. В.	Ландшафтный дизайн: учебное пособие	Ставрополь: Северо-Кавказский федеральный университет, 2014	http://www.iprbooks.hop.ru/63243.html
Л.1.8	Глазычев, В.	Дизайн как он есть: монография	Москва: Европа, 2006	http://www.iprbooks.hop.ru/11619.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.9	Быстрова, Т. Ю., Вершинин, С. Е.	Философия дизайна: учебно-методическое пособие	Екатеринбург: Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2015	http://www.iprbooks.hop.ru/66212.html
Л.1.10	Хамматова, В. В., Салахова, А. Ф., Вильданова, А. И.	Дизайнеры России, США, Японии и Германии XX века: учебное пособие	Казань: Казанский национальный исследовательск ий технологически й университет, 2013	http://www.iprbooks.hop.ru/61967.html
Л.1.11	Пендикова, И. Г.	Концептуализм как творческий метод дизайна и рекламы: учебное пособие	Омск: Омский государственны й технический университет, 2016	http://www.iprbooks.hop.ru/60878.html
Л.1.12	Кухта, М. С., Куманин, В. И., Соколова, М. Л., Гольдшмидт, М. Г., Голубятников, И. В., Кухта, М. С.	Промышленный дизайн: учебник	Томск: Томский политехнически й университет, 2013	http://www.iprbooks.hop.ru/34704.html
Л.1.13	Куманин, В. И., Кухт, М. С.	Дизайн. Материалы. Технологии: энциклопедический словарь	Томск: Томский политехнически й университет, 2011	http://www.iprbooks.hop.ru/34664.html
Л.1.14	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.iprbooks.hop.ru/26469.html
Л.1.15	Смолицкая, Т. А.	Дизайн интерьеров: учебное пособие	Москва: Российский новый университет, 2011	http://www.iprbooks.hop.ru/21269.html
Л.1.16	Муртазина, С. А., Хамматова, В. В.	История графического дизайна и рекламы: учебное пособие	Казань: Казанский национальный исследовательск ий технологически й университет, 2013	http://www.iprbooks.hop.ru/61972.html
Л.1.17	Криулина, А. А.	Эргодизайн образовательного пространства (Размышления психолога)	Москва: ПЕР СЭ, 2003	http://www.iprbooks.hop.ru/7456.html
Л.1.18	Смирнова, Л. Э.	История и теория дизайна: учебное пособие	Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2014	http://www.iprbooks.hop.ru/84210.html
Л.1.19	Музалевская, Ю. Е.	Основы дизайн-проектирования: исторические аспекты развития, этапы и методы художественного проектирования в дизайне: учебное пособие	Санкт- Петербург: Санкт- Петербургский государственны й университет промышленных технологий и дизайна, 2019	http://www.iprbooks.hop.ru/102454.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.20	Прозорова, Е. С.	Современные проблемы дизайна: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2018	http://www.iprbooks.hop.ru/102676.html
Л.1.21	Вишневская, Е. В.	История дизайна, науки и техники. Ретроспектива развития графического дизайна: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017	http://www.iprbooks.hop.ru/102626.html
Л.1.22	Петрова, Е. И.	Дизайн-проектирование. Методология дизайн-проектирования костюма: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2018	http://www.iprbooks.hop.ru/102616.html
Л.1.23	Кобяк, А. Ю., Лавренко, Г. Б.	Графический дизайн: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017	http://www.iprbooks.hop.ru/102611.html
Л.1.24	Гаврилов, В. А., Игнатов, В. А.	Арт-дизайн: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	http://www.iprbooks.hop.ru/102606.html
Л.1.25	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.iprbooks.hop.ru/102462.html
Л.1.26	Пигулевский, В. О., Стефаненко, А. С.	Дизайн визуальных коммуникаций: учебное пособие	Саратов: Вузовское образование, 2021	http://www.iprbooks.hop.ru/102235.html
Л.1.27	Пигулевский, В. О., Стефаненко, А. С., Бердник, Т. О.	Мастера дизайна автомобиля: учебное пособие	Саратов: Вузовское образование, 2019	http://www.iprbooks.hop.ru/86444.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.28	Веселова, Ю. В., Лосинская, А. А., Ложкина, Е. А.	Промышленный дизайн и промышленная графика. Методы создания прототипов и моделей: учебное пособие	Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2019	http://www.iprbooks.hop.ru/98730.html
Л.1.29	Валиева, Р. З., Вазиева, А. Р.	Технология и дизайн-проектирование изделий прикладного творчества: учебно-методическое пособие	Набережные Челны: Набережночелнинский государственный педагогический университет, 2019	http://www.iprbooks.hop.ru/97103.html
Л.1.30	Сайкин, Е. А.	Основы дизайна: учебное пособие	Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2018	http://www.iprbooks.hop.ru/91291.html
Л.1.31	Курушин, В. Д.	Графический дизайн и реклама	Саратов: Профобразование, 2019	http://www.iprbooks.hop.ru/87990.html
Л.1.32	Пигулевский, В. О., Стефаненко, А. С.	Мастера промышленного дизайна: учебное пособие	Саратов: Вузовское образование, 2019	http://www.iprbooks.hop.ru/86447.html
Л.1.33	Пигулевский, В. О., Стефаненко, А. С., Карпова, М. А.	Мастера дизайна среды: учебное пособие	Саратов: Вузовское образование, 2019	http://www.iprbooks.hop.ru/86446.html
Л.1.34	Пигулевский, В. О., Стефаненко, А. С., Бердник, Т. О.	Мастера дизайна костюма: учебное пособие	Саратов: Вузовское образование, 2019	http://www.iprbooks.hop.ru/86445.html
Л.1.35	Арсланов, В. Г.	Теория и история искусствознания. XX век. Духовно-исторический метод. Социология искусства. Иконология: учебное пособие для вузов	Москва: Академический проект, 2020	http://www.iprbooks.hop.ru/110022.html
Л.1.36	Кандинский, В.	Теория искусства	Москва: Академический проект, 2020	http://www.iprbooks.hop.ru/111547.html
Л.1.37	Арсланов, В. Г.	Теория и история искусствознания. XX век. Постмодернизм: учебное пособие для вузов	Москва: Академический проект, 2020	http://www.iprbooks.hop.ru/110020.html
Л.1.38	Вильчинская-Бутенко, М. Э., Судакова, О. Н.	Введение в стрит-арт: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	http://www.iprbooks.hop.ru/102404.html
Л.1.39	Оганесян, Г. Н.	Скульптура: учебно-методическое пособие	Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2019	http://www.iprbooks.hop.ru/98736.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.40	Малинина, Е. Е.	Искусство, рождённое Безмолвием: монография	Новосибирск: Новосибирский государственный университет, 2016	http://www.iprbooks hop.ru/93456.html
Л.1.41	Келли, Гровье, Гаврикова, О., Васильева, Е.	Искусство с 1989 года	Москва: Ад Маргинем Пресс, 2019	http://www.iprbooks hop.ru/92785.html
Л.1.42	Посохина, М. В.	История отечественного искусства и культуры: конспект лекций	Санкт- Петербург: Санкт- Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017	http://www.iprbooks hop.ru/102433.html
Л.1.43	Шило, А. В.	Искусствоведение - искусствознание - искусствовидение: монография	Белгород: Белгородский государственный технологически университет им. В.Г. Шухова, ЭБС АСВ, 2017	http://www.iprbooks hop.ru/80417.html
Л.1.44	Ахметшина, А. К.	История изобразительного искусства: учебно- методическое пособие	Набережные Челны: Набережночелн инский государственный педагогический университет, 2015	http://www.iprbooks hop.ru/70476.html
Л.1.45	Гильдебранд, Адольф, Розенфельд, Н. Б., Фаворский, В. А., Котляров, А. С.	Проблема формы в изобразительном искусстве и собрание статей	Москва: Логос, 2014	http://www.iprbooks hop.ru/66327.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.46	Агеева, Т. В., Алексеев, А. Г., Балаганская, Л. И., Безрукова, Е. А., Борздун, В. Н., Булгаева, Г. Д., Воронова, И. В., Гук, А. А., Джумагалиева, А. М., Елисеенков, Г. С., Иванова, А. А., Казарин, С. Н., Казарина, Т. Ю., Карпенко, В. О., Коробейников, В. Н., Кравчук, В. П., Крупина, Е. А., Макулик, Т. Ф., Масалова, Т. Б., Маханбетжанова, Г. М., Мелкова, С. В., Мирчун, Г. А., Мишова, В. В., Мхитарян, Г. Ю., Носова, Е. А., Пономарева, К. В., Попова, Н. С., Светлаков, Ю. Я., Светлакова, Е. Ю., Соловьева, И. Ф., Спекторова, Н. А., Ткаченко, А. В., Ткаченко, Л. А., Треска, В. В., Фролова, Т. В., Фурсова, К. А., Хилько, Н. Ф., Кудрина, Е. Л., Попова, Н. С., Елисеенков, Г. С., Ткаченко, Л. А., Гук, А. А., Казарина, Т. Ю., Щербинина, А. А.	Визуальные искусства в современном художественном и информационном пространстве: сборник научных статей	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016	http://www.iprbooks hop.ru/55755.html
Л.1.47	Астахов, Ю. А.	50 великих художников мира	Москва: Белый город, 2010	http://www.iprbooks hop.ru/50412.html
Л.1.48	Шахов, М., Григорьева, А.	Ню: живопись, скульптура, история	Москва: Белый город, 2010	http://www.iprbooks hop.ru/50170.html
Л.1.49	Крючкова, В.	Группа «Наби»	Москва: Белый город, 2008	http://www.iprbooks hop.ru/50130.html
Л.1.50	Гуменюк, А. Н., Пендикова, И. Г.	Пространство искусств: учебное пособие	Омск: Омский государственный технический университет, 2017	http://www.iprbooks hop.ru/78459.html
Л.1.51	Савельева, А. С., Пацукевич, А. А.	Искусство фотографии: учебное пособие для студентов вузов	Санкт- Петербург: Санкт- Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	http://www.iprbooks hop.ru/102625.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.52	Назарова, М. С.	История искусства и архитектуры Древнего мира: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019	http://www.iprbooks.hop.ru/102431.html
Л.1.53	Мамонова, В. А.	История зарубежного искусства XX века: историческая динамика развития авангардного искусства в системе культуры: учебное пособие для студентов вузов	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2018	http://www.iprbooks.hop.ru/102430.html
Л.1.54	Чужанова, Т. Ю.	История искусств: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017	http://www.iprbooks.hop.ru/102628.html
Л.1.55	Флиер, А. Я.	Культурология для культурологов: учебное пособие для магистрантов, аспирантов и соискателей	Москва: Согласие, 2015	http://www.iprbooks.hop.ru/43929.html
Л.1.56	Хренов, Н. А.	Искусство в исторической динамике культуры	Москва: Согласие, 2015	http://www.iprbooks.hop.ru/43928.html
Л.1.57	Доброштан, В. М.	Искусство и мировоззрение: монография	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2018	http://www.iprbooks.hop.ru/102427.html
Л.1.58	Горбовец, Л. О.	Постмодернизм. Взгляд изнутри. Статьи, заметки, размышления	Екатеринбург: Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2016	http://www.iprbooks.hop.ru/66191.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.59	Аманн, А., Алейникова, Н. Г., Бердалиева, Р. Ш., Бондаренко, Ю. Б., Васина, А. Р., Гаро, С. А., Дружинина, Ю. В., Жукова, Н. А., Калабухова, Е. В., Карташева, В. А., Корнева, Е. В., Ксенжик, А. Л., Лукашенко, Е. С., Лыткина, А. Е., Маркелова, Н. В., Михайлов, А. Н., Новикова, Н. В., Перебейнос, А. Н., Петрова, Е. В., Рыбакова, А. Р., Сагова, Д. Д., Суркова, Я. Н., Фролова, К. А., Харатокова, А. В., Цветкова, В. А., Шакин, В. С., Шишков, К. А., Шолохов, А. В.	Вопросы искусствоведения, философии, культурологии, истории и лингвистики: Материалы I Международной научно-практической конференции (30 ноября 2015 г.): сборник научных трудов	Москва: Издательство «Перо», Центр научной мысли, 2015	http://www.iprbooks hop.ru/59055.html
Л.1.60	Шумилкина, Т. В., Федулова, Т. Р.	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»	Нижний Новгород: Нижегородский государственный архитектурно- строительный университет, ЭБС АСВ, 2013	http://www.iprbooks hop.ru/54937.html
Л.1.61	Быковская, Т. В., Гасилина, Р. Н., Девятайкина, Н. И., Измайлов, Р. Р., Кекова, С. В., Климова, Н. В., Крючков, С. В., Фомина, З. В., Фомина, З. В.	Автор. Произведение. Текст: коллективная монография	Саратов: Саратовская государственная консерватория имени Л.В. Собинова, 2015	http://www.iprbooks hop.ru/54391.html
Л.1.62	Крючкова, В.	Группа «Наби»	Москва: Белый город, 2008	http://www.iprbooks hop.ru/50130.html
Л.1.63	Киргизов, Ю. В.	Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей. Персонажи: учебное пособие	Санкт- Петербург: Санкт- Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017	http://www.iprbooks hop.ru/102641.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.64	Посохина, М. В.	История отечественного искусства и культуры: конспект лекций	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017	http://www.iprbooks.hop.ru/102433.html
Л.1.65	Маньковская, Н. Б., Бычков, В. В.	Современное искусство как феномен техногенной цивилизации	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011	http://www.iprbooks.hop.ru/30638.html
Л.1.66	Чернышев, А., Сейфулина, А., Карелин, В., Мухамадеева, В., Зеленская, Г., Гусман, Д. С., Зубов, Д., Петров, Д., Дэвлет, Е., Косолобова, Е., Барабаш, И., Бузукашвили, И., Вузман, И., Губченко, И., Дьяков, Л., Лоджевская, М., Заболотская, М., Чуличкова, Н., Гришина, О., Наумова, О., Обухова, С., Федотова, Т., Чамова, Т., Хорхе, Анхель, Фараминьян, Хуан, Морозова, Ю.	Тайнопись искусства: сборник статей	Москва: Новый Акрополь, 2014	http://www.iprbooks.hop.ru/27155.html
Л.1.67	Турчин, В. С.	Образ двадцатого...	Москва: Прогресс-Традиция, 2003	http://www.iprbooks.hop.ru/21513.html
Л.1.68	Ядровская, Е. Р., Маранцман, В. Г., Колкова, Н. А., Яковлева, М. В., Дорофеева, М. Г., Ядровская, Е. Р.	Интерпретация текстов искусства: учебное пособие	Санкт-Петербург: Свое издательство, 2011	http://www.iprbooks.hop.ru/21349.html
Л.1.69	Амиржанова, А. Ш.	Традиционное народное искусство в развитии художественного восприятия студентов направления «Дизайн»: учебное пособие	Омск: Омский государственный институт сервиса, Омский государственный технический университет, 2013	http://www.iprbooks.hop.ru/18264.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.70	Посохина, М. В.	История искусства: русское искусство: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017	http://www.iprbooks.hop.ru/102910.html
Л.1.71	Смолицкая, Т. А.	Дизайн интерьеров: учебное пособие	Москва: Российский новый университет, 2011	http://www.iprbooks.hop.ru/21269.html
Л.1.72	Приказчикова, Н. П., Беседина, И. В.	Основы и язык визуальной культуры: учебное пособие для студентов 1–3 курсов направления 07.00.03 «дизайн архитектурной среды»	Астрахань: Астраханский инженерно-строительный институт, ЭБС АСВ, 2016	http://www.iprbooks.hop.ru/76106.html
<p>1. Абдрашитова, М. А. Формирование музейного пространства города: музей на службе обществу : монография / М. А. Абдрашитова, А. Ю. Тихонова. — Ульяновск : Ульяновский государственный педагогический университет имени И.Н. Ульянова, 2020. — 118 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/108540.html</p> <p>2. Андреева, Е. Ю. Постмодернизм: Искусство второй половины XX- начала XXI века. : научное издание / Е. Ю. Андреева. - СПб. : Азбука-классика, 2007. - 488 с. : ил.</p> <p>3. 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.</p> <p>4. Бандорина К. В., Лекус Е.Ю. Художественный опыт в историческом контексте: учебно-методическое пособие / ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А. Л. Штиглица». — Санкт-Петербург: СПГХПА им. А. Л. Штиглица, 2023. 56 с.</p> <p>5. Бернштейн, Б. Визуальный образ и мир искусства. Исторические очерки. Санкт-Петербург / Б. Бернштейн. — Санкт-Петербург : Петрополис, 2006. — 566 с. — ISBN 5-9676-0060-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/27045.html</p> <p>6. Бычков, В. В. Триалог. Живая эстетика и современная философия искусства : монография / В. В. Бычков, Н. Б. Маньковская, В. В. Иванов. — Москва : Прогресс-Традиция, 2012. — 840 с. — ISBN 5-89826-325-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/7258.html</p> <p>7. Вдовин, Г. В. Персона — Индивидуальность — Личность : опыт самопознания в искусстве русского портрета XVIII века / Г. В. Вдовин. — Москва : Прогресс-Традиция, 2005. — 248 с. — ISBN 5-89826-230-X. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/21519.html</p> <p>8. Вопросы искусствознания и культурологии : научное издание. - СПб. : Астерион. - Текст : непосредственный. Вып. 4. Сборник научных трудов преподавателей и аспирантов. - 2006. - 216 с.</p> <p>9. Гильдебранд, Адольф Проблема формы в изобразительном искусстве и собрание статей / Адольф Гильдебранд ; перевод Н. Б. Розенфельд, В. А. Фаворский, А. С. Котляров. — Москва : Логос, 2014. — 144 с. — ISBN 978-5-98704-608-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/66327.html</p> <p>10. Горбунова, Татьяна Васильевна (Доктор философских наук, профессор, зав. каф. Искусствоведения). Изобразительное искусство в истории культуры (Опыт культурологического анализа) : к изучению дисциплины / Т. В. Горбунова. - СПб. : Лениздат, 1997. - 201 С. : ил.</p> <p>11. Еныгин, Д. В. Зарубежный опыт педагогического дизайна : монография / Д. В. Еныгин, В. О. Мидова, Дж. И. Арреги. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2021. — 93 с. — ISBN 978-5-4497-1157-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/107933.html</p> <p>12. Искусство и искусствоведение. Теория и опыт. От классики к постмодерну. Выпуск 12 : сборник научных трудов / А. В. Безручко, Г. Д. Булгаева, М. А. Быченкова [и др.] ; под редакцией Н. Л. Прокопова ; перевод Т. А. Григорьянц. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2014. — 372 с. — ISBN 978-5-8154-0284-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/29669.html</p> <p>13. Исторические традиции и формы художественно-образного и пространственно-средового взаимодействия архитектуры, дизайна и декоративно-прикладного искусства: коллективная монография : научное издание / МГХПА им. С. Г. Строганова. - М. : [б. и.], 2012. - 287 с. : ил.</p> <p>14. Кирюхина, Е. М. Средневековье как источник вдохновения в творчестве прерафаэлитов и их последователей : монография / Е. М. Кирюхина. — Москва : Русский Фонд Содействия Образованию и Науке, 2019. — 272 с. — ISBN 978-5-91244-260-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/103202.html</p> <p>15. Лекус Е.Ю., Бандорина К. В. Проблемное мышление в дизайн-исследованиях : учебно-методическое пособие / ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А. Л. Штиглица». — Санкт-Петербург : СПГХПА им. А. Л. Штиглица, 2023. 52 с.</p>				

16. Ленинградская школа дизайна: Опыт подготовки дизайнеров в ЛВХПУ им. В. И. Мухиной : методический материал / ВНИИТЭ. - М. : ВНИИТЭ, 1990. - 100 с. : ил.
17. 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>
18. Саблин, И. Д. Проблема классической картины в отечественном искусствознании / И. Д. Саблин ; под редакцией Ю. М. Зислин. — Санкт-Петербург : Петрополис, 2019. — 492 с. — ISBN 978-5-86845-202-4, 978-5-9676-0730-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/84665.html>
19. Сборник статей и методических пособий : научное издание. Вып.1. К 50-летию основания кафедры теории и истории архитектуры и искусств / СПГХПА. Санкт-Петербургская художественно-промышленная академия ; сост. В. С. Сперанская. - СПб. : СПГХПА, 1998. - 115 с.
20. Сперанская, Варвара Сергеевна. Из опыта недавних дней. К проблеме развития монументально-декоративной скульптуры Санкт-Петербурга / В. С. Сперанская. - Текст : непосредственный // Сборник статей и методических пособий : научное издание / СПГХПА. Санкт-Петербургская художественно-промышленная академия. - СПб. : СПГХПА, 1998. - Вып.1 : К 50-летию основания кафедры теории и истории архитектуры и искусств. - С. 60-66.
21. Художественное наследие и современность: сборник научных трудов. Вып. 4 : научное издание. - СПб. : Астерион, 2007. - 208 с.
22. Худяков, Ю. С. Искусство древних и средневековых кочевников Южной Сибири и Центральной Азии : учебное пособие / Ю. С. Худяков ; под редакцией В. И. Молодина. — 2-е изд. — Новосибирск : Новосибирский государственный университет, 2015. — 99 с. — ISBN 978-5-4437-0411-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/93455.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. Штигица [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-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	Зачёт	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)

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

Лекционное занятие — это систематическое, последовательное, устное изложение лектором учебного материала. Занятие «лекция» носит, прежде всего, обзорный характер, охватывая весь круг выносимых на изучение учебных вопросов. Лекции, как правило, читаются не по всем, а по наиболее сложным темам курса, не дублируют учебники, а содержат новейшие научные данные и примеры.

Самостоятельная работа является важной организационной формой индивидуального изучения студентами программного материала, преследуя цели углубления понимания теории и методики предмета. Самостоятельная исследовательская работа с источниками и специальной литературой должна способствовать формированию у студентов навыков научной исследовательской деятельности. Самостоятельная работа по данной дисциплине осуществляется не только в учебных аудиториях, но и в библиотеке, в системе профильных электронных ресурсов, на музейных и галерейных выставочных площадках. Подготовка материала к итоговой конференции по дисциплине включает подготовку к защите:

1. Экологический тренд в искусстве и дизайне
2. Эмоциональный капитализм
3. Глобализация и глокализация: противонаправленные тенденции в искусстве и дизайне
4. Семиотика в реальном и виртуальном мирах
5. Творческие коллаборации и полихудожественность в креативной индустрии
6. Гуманизация общественного пространства средствами искусства и дизайна
7. Искусство и дизайн креативного общества

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по УР

_____ И.С. Голикова

05.03.2026 г.

Теория и методология дизайн-проектирования рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра промышленного дизайна**

Учебный план 54.04.01_МК_2026.plx
 54.04.01 Дизайн
 Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

Квалификация **магистр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **4 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 144 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)		2 (1.2)		Итого	
	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Неделя	17 1/6		16 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Лекции	34	34	16	16	50	50
Практические			16	16	16	16
Итого ауд.	34	34	32	32	66	66
Контактная работа	34	34	32	32	66	66
Сам. работа	20	20	22	22	42	42
Часы на контроль	18	18	18	18	36	36
Итого	72	72	72	72	144	144

Программу составил(и):

канд. иск., профессор, Якуничев Николай Геннадьевич _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - магистратура по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004)

составлена на основании учебного плана:

54.04.01 Дизайн

Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от _____ 2026 г. № ____

Срок действия программы: 2026-2028 уч.г.

Зав. кафедрой Якуничев Николай Геннадьевич

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	- формирование представления о посреднической миссии искусственной среды и следующих из этого закономерностях ее организации и развития;
1.2	- формирование представления о месте дизайна в истории развития формообразующей деятельности и его качественных системных особенностях.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:		Б1.О
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Методика научных исследований	
2.1.2	Художественный опыт в историческом контексте	
2.1.3	Информационные технологии в дизайне	
2.1.4	Системное проектирование	
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Системное проектирование	
2.2.2	Производственная практика, проектная	
2.2.3	Производственная практика, преддипломная	
2.2.4	Проектный менеджмент	

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ**УК-1: Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий**

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-1: Знает: методы критического анализа проблемной ситуации как системы, выявляя ее составляющие и связи между ними;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать: - основы системного подхода; - способы выявления системных связей; - методы критического анализа;
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь: - определять приоритетность составляющих проблемы; - формулировать задачи решения проблемных ситуаций в их иерархической последовательности.
ИД-3.УК-1: Владеет: навыками разработки и аргументации стратегии действий, обеспечивающих решения проблемных ситуаций на основе системного подхода;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками реализации поставленных проектных задач.

УК-2: Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-2: Знает: требования действующего законодательства и нормативных актов по проектированию; последовательность этапов разработки, реализации и контроля качества проекта;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать алгоритм реализации разработки проекта и контроля его качества.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь обеспечивать системность обоснования, согласования и реализации разделов проекта
ИД-3.УК-2: Владеет: навыками разработки, управления и оценки эффективности реализации проекта на всех этапах жизненного цикла;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен овладеть навыками проектного менеджмента на основе системного подхода.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)			
Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Феномен дизайна. Состояние вопроса.		
1.1	Феномен дизайна (варианты определений). Истоки дизайна: техника, наука, искусство. Основные этапы развития отечественного дизайна. Особенность современного состояния развития предметной среды и проблема инноваций. Необходимость поиска общих закономерностей развития предметной среды на этапе ее качественных изменений. /Лек/	1	8
1.2	Особенность современного состояния развития предметной среды и проблема инноваций. /Ср/	1	5
	Раздел 2. Искусственная форма как предмет исследования общих закономерностей морфологического развития предметной среды.		
2.1	Искусственный объект как «посредник». Амбивалентность искусственной предметной формы. Модели организационного подобия. Ручной инструмент как объект морфоструктурных исследований. Этапы исторического развития ручного инструмента. Алгоритм морфоструктурных изменений ручного инструмента от «элемента окружающей среды» к «искусственному организму». /Лек/	1	8
2.2	Ручной инструмент как объект морфоструктурных исследований. Этапы исторического развития ручного инструмента. /Ср/	1	5
	Раздел 3. Закономерности организационного развития предметно-пространственной среды.		
3.1	Этапы морфоструктурных изменений предметно-пространственной (жилой) среды. Тенденция развития: от «фрагмента среды» к «органомподобию». Роль дизайна в системной реорганизации искусственной среды. Особенности будущего этапа ее развития. /Лек/	1	9
3.2	Тенденция развития: от «фрагмента среды» к «органомподобию». /Ср/	1	5
	Раздел 4. Основные закономерности организационного развития изобразительного искусства Запада		
4.1	Этапы морфоструктурных изменений изобразительного пространства произведений Запада. Тенденция развития: от изображения окружающей среды к отображению субъективной реальности. Параллелизм и цикличность развития изобразительного искусства, перспективы его организационных изменений. Дизайн как преемник искусства /Лек/	1	9
4.2	Этапы морфоструктурных изменений изобразительного пространства произведений Запада. /Ср/	1	5
	Раздел 5. Особенности организационного развития изобразительного искусства Востока		
5.1	Особенности развития искусства дальневосточного региона. Роль модели подобия Органической целостности в становлении самобытной культуры Востока. Синтетичный характер восточной культуры. Культура Востока как источник «инновационных прорывов». /Лек/	2	3
5.2	1.Особенности развития искусства дальневосточного региона. 2.Роль модели подобия Органической целостности в становлении самобытной культуры Востока. Синтетичный характер восточной культуры. 3.Культура Востока как источник «инновационных прорывов». /Пр/	2	3
5.3	Культура Востока как источник «инновационных прорывов». /Ср/	2	5
	Раздел 6. Модели подобия как фактор развития культуры		
6.1	Шпенглер о подобию развития различных сторон западной культуры. Морфоструктурный алгоритм развития изобразительного искусства как отражение развития сознания. /Лек/	2	4
6.2	Шпенглер о подобию развития различных сторон западной культуры /Ср/	2	6

6.3	1.Представление о мире как проекции отношений противоположных сил в исторических культурах прошлого. 2.Апполоновская пластика как параллель эвклидовской математики. Современная физическая картина мира как параллель композиционного искусства. 3.Аутоволевой характер Универсального алгоритма развития изобразительного искусства как отражение этапов развития сознания. /Пр/	2	4
Раздел 7. Универсальный алгоритм и процессуальная эволюция предметной деятельности.			
7.1	Этапы организационных изменений алгоритмов предметной деятельности: - этапы развития эксплуатационной предметной деятельности; - этапы развития формообразующей предметной деятельности. Универсальный характер алгоритма предметно-процессуальной эволюции: от специализации к универсализации. /Лек/	2	3
7.2	Этапы организационных изменений алгоритмов предметной деятельности /Ср/	2	4
7.3	1.Этапы организационных изменений алгоритмов предметной деятельности; 2. Этапы развития эксплуатационной предметной деятельности; 3. Этапы развития формообразующей предметной деятельности. 4.Универсальный характер алгоритма предметно-процессуальной эволюции. /Пр/	2	3
Раздел 8. Модели организационного подобия в эволюционном процессе			
8.1	Структурное подобие в этапах развития материальных систем различных уровней. Феномен параллелизма в организации форм естественной и искусственной среды. Создание искусственной среды как вид морфогенеза и свернутая форма эволюционного процесса. /Лек/	2	3
8.2	Феномен параллелизма в организации форм естественной и искусственной среды. /Ср/	2	4
8.3	1. Кризисы отношений «человек – природа» и «человек – искусственная среда». 2. Природа как аналог будущего состояния предметной среды. 3. Параллелизм в этапах организационного развития естественной и искусственной среды. 4. Перспективы отношений «человек-искусственная среда-природа». /Пр/	2	3
Раздел 9. Место дизайна в истории развития формообразующей деятельности.			
9.1	Проблема интеграции как центральный вопрос современной методологии проектной деятельности. История искусства как область формирования интегрирующих методов. Дизайн как преемник интегрирующих методов искусства. Роль дизайна на этапе качественных организационных изменений проектной деятельности. Перспективы развития дизайна. /Лек/	2	3
9.2	История искусства как область формирования интегрирующих методов. /Ср/	2	3
9.3	1. Проблема интеграции как центральный вопрос современной методологии проектной деятельности. 2. История искусства как область формирования интегрирующих методов. 3. Дизайн как преемник интегрирующих методов искусства. Роль дизайна на этапе качественных организационных изменений проектной деятельности. 4. Перспективы развития дизайна. /Пр/	2	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	Якуничев Н. Г.	Экстремальные условия деятельности как фактор инноваций. К проблеме обучения методам дизайн-проектирования: Учебно-методическое пособие для направления подготовки: 54.03.01 - Дизайн. Профиль подготовки - Промышленный дизайн: учебное пособие	СПБ.: СПГХПА, 2016	

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.2	Ракитин К. В., Якуничев Н. Г.	Системные особенности дизайн-проектирования: Учебно-методическое пособие по дисциплине "Проектирование" для 54.04.01 - Дизайн "Промышленный дизайн"	СПб.: СПГХПА, 2020	
Л.1.3	Якуничев Н. Г.	Предметная форма как зеркало эволюции. К вопросу о принципиальных закономерностях формообразования: научное издание	Спб.: Ника, 2007	
Л.1.4	Якуничев Н. Г.	Проблемы инноваций и модели подобию предметной формы: Методическое пособие по организации процессов современного формообразования: учебно -методический комплекс	Saarbrücken: Lambert Academic Publishing, 2014	
Л.1.5	Пигулевский, В. О., Стефаненко, А. С.	Мастера промышленного дизайна: учебное пособие	Саратов: Вузовское образование, 2019	http://www.iprbooks.hop.ru/86447.html
Л.1.6	Тухбатуллина, Л. М., Сафина, Л. А., Хамматова, В. В., Фаттахова, Р. Г., Ибрагимова, З. М.	Организация проектной деятельности: учебное пособие	Казань: Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2018	https://www.iprbookshop.ru/96548.html
Л.1.7	Кобяк, А. Ю., Лавренко, Г. Б.	Графический дизайн: учебное пособие	Санкт- Петербург: Санкт- Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017	http://www.iprbooks.hop.ru/102611.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.8	Balasso, A., Borisenko, A., Gorglatch, 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., 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., Казиминова, 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.,	Виртуальное моделирование, прототипирование и промышленный дизайн: материалы международной научно-практической конференции	Тамбов: Тамбовский государственны й технический университет, ЭБС АСВ, 2015	https://www.iprbookshop.ru/63844.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
	Котова, Е. А., Краснянский, М. Н., Лишук, В. А., Лукина, Д. С., Ван, Хонг, Майникова, Н. Ф., Мальгин, 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., Рябинин, В. С., Сергеев, А. И., Сердюк, А. И., Синдеев, С. В., Синельников, А. Г., Скопинцева, Т. В., Соколов, М. В., Соснина, О. А., Столчев, 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.,			

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
	Штурмина, Т. В., Щавелев, Е. В., Щеголев, А. В., Щигарева, М. В., Ярмизина, А. Ю., Немтинов, В. А.			
Л.1.9	Кухта, М. С., Куманин, В. И., Соколова, М. Л., Гольдшмидт, М. Г., Голубятников, И. В., Кухта, М. С.	Промышленный дизайн: учебник	Томск: Томский политехнически й университет, 2013	https://www.iprbookshop.ru/34704.html

1. Аббасов, И. Б. Компьютерное моделирование в промышленном дизайне : учебно-методический комплекс / И. Б. Аббасов. - М. : ДМК Пресс, 2013. - 91 с. : ил.
2. 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.
3. Благова, Т. Ю. Теория дизайна : учебное пособие для СПО / Т. Ю. Благова. — Саратов : Профобразование, 2021. — 89 с. — ISBN 978-5-4488-1158-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/105160.html>
4. Благова, Т. Ю. Теория и методология дизайна. Креативные методы дизайна : учебное пособие для СПО / Т. Ю. Благова. — Саратов : Профобразование, 2021. — 78 с. — ISBN 978-5-4488-1159-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/105161.html>
5. Веселова, Ю. В. Промышленный дизайн и промышленная графика. Методы создания прототипов и моделей : учебное пособие / Ю. В. Веселова, А. А. Лосинская, Е. А. Ложкина. — 2-е изд. — Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2023. — 144 с. — ISBN 978-5-7782-5175-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/156755.html>
6. Виртуальное моделирование, прототипирование и промышленный дизайн : материалы международной научно-практической конференции / А. Balasso, A. Borisenko, S. Gorlatch [и др.] ; под редакцией В. А. Немтинов. — Тамбов : Тамбовский государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2015. — 375 с. — ISBN 978-5-8265-1379-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/63844.html>
7. Грашин А. А. Методология дизайн - проектирования элементов предметной среды. Дизайн унифицированных и агрегированных объектов: учебное пособие. /Рек. УМО. - М.: Архитектура-С, 2005.
8. Ковешникова, Н. А. История дизайна [Текст] : учебное пособие / Н. А. Ковешникова. - 3-е изд., испр. - М. : Омега-Л, 2014. - 256 с. : ил.
9. Коськов, М. А. Лики дизайна : иллюстрированная монография / М. А. Коськов, П. Г. Алексеев ; Ленинградский государственный университет им. А. С. Пушкина. - СПб. : ЛГУ им. А. С. Пушкина, 2021. - 399 с. : ил.
10. Лаврентьев, А.Н. История дизайна : учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности 052400 Дизайн / А. Н. Лаврентьев. — М. : Гардари-ки, 2006. — 303 с.
11. Новиков, Н. В. Проектная графика: Методические рекомендации по использованию традиционных модельно-графических средств в академическом дизайне : учебно-методический комплекс. Рек УС СПГХПА / Н. В. Новиков ; СПГХПА. - СПб. : СПГХПА, 1996. - 62 с. : ил.
12. Организация проектной деятельности : учебное пособие / Л. М. Тухбатуллина, Л. А. Сафина, В. В. Хамматова [и др.]. — Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2018. — 100 с. — ISBN 978-5-7882-2373-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/96548.html>
13. 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 // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/86447.html>
14. Проектирование и моделирование промышленных изделий: Учеб. для вузов / под. ред .С.А. Васина, А.Ю. Талашука.-М.: Машиностроение, 2004-692 с., ил.
15. Промышленный дизайн : учебник / М. С. Кухта, В. И. Куманин, М. Л. Соколова, М. Г. Гольдшмидт ; под редакцией И. В. Голубятников, М. С. Кухта. — Томск : Томский политехнический университет, 2013. — 311 с. — ISBN 978-5-4387-0205-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/34704.html>
16. Якуничев, Н. Г. Дизайн-проектирование ручного инструмента. Учебно-методическое пособие для направления подготовки: 54.03.01 - Дизайн. Профиль подготовки - Промышленный дизайн : учебное пособие / Н. Г. Якуничев ; СПГХПА им. А. Л. Штиглица. - СПб. : СПГХПА, 2016. - 29 с. : ил.
17. Якуничев, Н. Г. Предметная форма как зеркало эволюции. К вопросу о принципиальных закономерностях формообразования : научное издание / Н. Г. Якуничев. - Спб. : Ника, 2007. - 150 с. : цв.ил.
18. Якуничев, Н. Г. Проблемы инноваций и модели подобию предметной формы: Методическое пособие по организации процессов современного формообразования : [: Текст : Электронный ресурс] : учебно-методический комплекс / Н. Г. Якуничев. - Электрон. текстовые дан. - Saarbrücken : Lambert Academic Publishing, 2014. - 59 с. : ил. + 1 on-line.
19. Якуничев, Н. Г. Экстремальные условия деятельности как фактор инноваций. К проблеме обучения методам дизайн-проектирования: Учебно-методическое пособие для направления подготовки: 54.03.01 - Дизайн. Профиль подготовки - Промышленный дизайн : учебное пособие / Н. Г. Якуничев ; СПГХПА. - СПб. : СПГХПА, 2016. - 41 с. : ил + 1 on-line

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-316	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Пр	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)
Ч-316	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	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-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	Экзамен	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

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

Обучаемому необходимо освоить навыки реализации аналитической части методологии дизайн-проектирования, построения логического заключения, следующего из базового положения о морфологической двойственности искусственного посредника, на примере исторических исследований развития различных областей предметной среды и направлений предметной деятельности. Выработать способности видеть системную связь между организацией предметной среды и организацией предметной деятельности.

Сформировать представление о дизайне с позиции исторических изменений организации предметно-пространственной среды и тенденции организационных изменений предметной деятельности, о качественном системном отличии дизайна от традиционной формы стилиобразования предметной среды.

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по УР

И.С. Голикова

05.03.2026 г.

Диалог культур

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Кафедра общественных дисциплин и истории искусств		
Учебный план	54.04.01_MIK_2026.plx 54.04.01 Дизайн Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента		
Квалификация	магистр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	2 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	72	Виды контроля в семестрах:	
в том числе:			
аудиторные занятия	0		
самостоятельная работа	40		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	2 (1.2)		Итого	
	УП	РП	УП	РП
Неделя	16 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	16	16	16	16
В том числе инт.	10	10	10	10
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, доктор философских наук, Преод., Панфилов Никита Владимирович _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - магистратура по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004)

составлена на основании учебного плана:

54.04.01 Дизайн

Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от _____ 2026 г. № ____

Срок действия программы: 2026-2028 уч.г.

Зав. кафедрой Панфилов Никита Владимирович

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Целями освоения дисциплины (модуля) «Диалог культур» являются:
1.2	- Формирование комплексного представления о культурно-историческом своеобразии России, её месте в мировой и европейской цивилизации; систематизированных знаний об основных закономерностях и особенностях всемирно-исторического процесса с акцентом на изучение проблем, связанных с диалогом культур Запада и Востока.
1.3	- Формирование представления о специфике философии как способе познания и духовного освоения мира философии культуры, о философских проблемах и методах их исследования; овладение базовыми принципами и приемами философского познания; введение в круг философско-культурологических проблем, связанных с областью будущей профессиональной деятельности.
1.4	Исходя из вышесказанного, логика курса "Диалог культур", 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.

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 обучающегося предусматриваются на предыдущем уровне образования при изучении студентами общественными дисциплинами к началу изучения курса имеются, такими как: «История», «Философия»,
2.1.2	
2.1.3	Иностранный язык в профессиональной деятельности
2.1.4	Учебная практика, научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)
2.1.5	Иностранный язык в профессиональной деятельности
2.1.6	Учебная практика, научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Иностранный язык в профессиональной деятельности
2.2.2	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.3	Учебная практика, научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ	
УК-4: Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-4: Знает: современные коммуникативные технологии, правила и особенности деловой коммуникации на русском и иностранном языках;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать: основные отличия деловой коммуникации носителей различных культур Запада и Востока.
ИД-2.УК-4: Умеет: применять на практике современные коммуникативные технологии, использовать профессиональную терминологию, в том числе на иностранном языке;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь: Основные направления, проблемы, теории и методы философского анализа, содержание различных подходов к проблемам межкультурного взаимодействия.
ИД-3.УК-4: Владеет: навыками деловой коммуникации для академического и профессионального взаимодействия, в том числе на иностранном(ых) языке (ах);	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть: Способностью к деловой коммуникации в процессе академического и профессионального взаимодействия, принимая во внимание особенности различных культур.

УК-5: Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)

ИД-1.УК-5: Знает: характеристику различных мировых культур; принципы эффективного межкультурного взаимодействия;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать: Основные направления и характеристику различных мировых культур, проблемы, теории и методы философского анализа, содержание различных подходов к проблемам межкультурного взаимодействия.
ИД-2.УК-5: Умеет: проводить анализ разнообразия культур и учитывать его в процессе профессиональной коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь: Формировать и аргументированно отстаивать собственную позицию по различным проблемам социокультурного взаимодействия в ходе диалога культур, использовать положения и категории философии для оценивания и анализа различных культур и учитывать его в процессе профессиональной коммуникации.
ИД-3.УК-5: Владеет: методами и навыками эффективного межкультурного взаимодействия;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть: Мировоззренческими основами восприятия культурно-цивилизационного многообразия окружающего мира, самоидентификации себя в нем.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1.		
1.1	Введение. Понятие диалога в контексте диалога культур /Лек/	2	2
1.2	Раздел I Культура и цивилизация 1.1. Цивилизация. Культура. Духовная культура. Духовная жизнь общества как часть социума. Проблема диалога культур Запада и Востока в мировой культуре. Мировоззренческие, культурные и политические аспекты проблемы. Положение, статус индивида в группе и обществе в целом. Преимущественно светская или религиозная ориентация в господствующем мировоззрении. Отношение к традициям и новаторству, выражающееся в направленности на изменения или на консервацию, сохранение и воспроизведение наличных структур. 1.2. Общие критерии дихотомного сопоставления социокультурных оснований Запада и Востока. 1.3. Духовная культура восточных цивилизаций. Индийская (индо-буддийская), дальневосточная (китайско-конфуцианская), исламская (арабо-мусульманская), их роль, особенности и отличие от цивилизаций европейского типа: западно-христианская (католическая и протестантская), православная. Традиционный Китай — концентрация наиболее характерных черт «Востока». 1.4. Многообразие культур, цивилизаций, форм социального опыта. Цивилизация как основная типологическая единица осознания истории. Понимание цивилизации как непрогрессивной формы существования человеческих сообществ. Феномен Востока как вариант циклического существования человеческих сообществ. Проблемы модернизации общества восточного типа и их философское осмысление. Западная (европейская) цивилизация как вариант прогрессивного существования человеческих сообществ. Проблемы и перспективы развития. Россия в мировом сообществе цивилизаций (российский и западный подходы). /Лек/	2	4

1.3	<p>Раздел I Культура и цивилизация</p> <p>1.1. Цивилизация. Культура. Духовная культура. Духовная жизнь общества как часть социума. Проблема диалога культур Запада и Востока в мировой культуре. Мировоззренческие, культурные и политические аспекты проблемы. Положение, статус индивида в группе и обществе в целом. Преимущественно светская или религиозная ориентация в господствующем мировоззрении. Отношение к традициям и новаторству, выражающееся в направленности на изменения или на консервацию, сохранение и воспроизведение наличных структур.</p> <p>1.2. Общие критерии дихотомного сопоставления социокультурных оснований Запада и Востока.</p> <p>1.3. Духовная культура восточных цивилизаций. Индийская (индо-буддийская), дальневосточная (китайско-конфуцианская), исламская (арабо-мусульманская), их роль, особенности и отличие от цивилизаций европейского типа: западно-христианская (католическая и протестантская), православная. Традиционный Китай — концентрация наиболее характерных черт «Востока».</p> <p>1.4. Многообразие культур, цивилизаций, форм социального опыта. Цивилизация как основная типологическая единица осознания истории. Понимание цивилизации как непрогрессивной формы существования человеческих сообществ. Феномен Востока как вариант циклического существования человеческих сообществ. Проблемы модернизации общества восточного типа и их философское осмысление. Западная (европейская) цивилизация как вариант прогрессивного существования человеческих сообществ. Проблемы и перспективы развития. Россия в мировом сообществе цивилизаций (российский и западный подходы). /Пр/</p>	2	4
1.4	<p>Раздел I Культура и цивилизация</p> <p>1.1. Цивилизация. Культура. Духовная культура. Духовная жизнь общества как часть социума. Проблема диалога культур Запада и Востока в мировой культуре. Мировоззренческие, культурные и политические аспекты проблемы. Положение, статус индивида в группе и обществе в целом. Преимущественно светская или религиозная ориентация в господствующем мировоззрении. Отношение к традициям и новаторству, выражающееся в направленности на изменения или на консервацию, сохранение и воспроизведение наличных структур.</p> <p>1.2. Общие критерии дихотомного сопоставления социокультурных оснований Запада и Востока.</p> <p>1.3. Духовная культура восточных цивилизаций. Индийская (индо-буддийская), дальневосточная (китайско-конфуцианская), исламская (арабо-мусульманская), их роль, особенности и отличие от цивилизаций европейского типа: западно-христианская (католическая и протестантская), православная. Традиционный Китай — концентрация наиболее характерных черт «Востока».</p> <p>1.4. Многообразие культур, цивилизаций, форм социального опыта. Цивилизация как основная типологическая единица осознания истории. Понимание цивилизации как непрогрессивной формы существования человеческих сообществ. Феномен Востока как вариант циклического существования человеческих сообществ. Проблемы модернизации общества восточного типа и их философское осмысление. Западная (европейская) цивилизация как вариант прогрессивного существования человеческих сообществ. Проблемы и перспективы развития. Россия в мировом сообществе цивилизаций (российский и западный подходы). /Ср/</p>	2	10

1.5	<p>Раздел II: Человек в мировоззрении Запада и Востока: "гуманизм" или "человеколюбие"? (Трактовка места человека в мире в рамках двух различных цивилизационных подходов)</p> <p>2.1 Человек в мировоззрении Востока. Запад - Восток: гуманизм или человеколюбие? Конфуцианское учение о человеке (Конфуций, Мэнь Цзи, Сюнь цзи, Хань Юй, Чжи Си, Ван Ямин). Учение чань (дзэн) буддизма о человеческой природе и индивидуальности (Хуэйинэн, Ван Вэй. Го Си). Человеческое бытие в учении веданты (Свами Вивеканда, Ауробиндо Гхош, Махатма Ганди). Суфийская концепция человека (аль-Халладж, Джалаледдин Руми, Мухаммад Икбал)</p> <p>2.2 Основные традиции понимания человека в христианстве и западноевропейской философии. Христианская антропология (Августин Блаженный, М. Лютер, Ж. Кальвин, В. С. Соловьев. Н. А. Бердяев). Идеалистическое направление (И. Кант, Г.-В.-Ф. Гегель, И.-Г. Фихте). 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). /Лек/</p>	2	4
1.6	<p>Раздел II: Человек в мировоззрении Запада и Востока: "гуманизм" или "человеколюбие"? (Трактовка места человека в мире в рамках двух различных цивилизационных подходов)</p> <p>2.1 Человек в мировоззрении Востока. Запад - Восток: гуманизм или человеколюбие? Конфуцианское учение о человеке (Конфуций, Мэнь Цзи, Сюнь цзи, Хань Юй, Чжи Си, Ван Ямин). Учение чань (дзэн) буддизма о человеческой природе и индивидуальности (Хуэйинэн, Ван Вэй. Го Си). Человеческое бытие в учении веданты (Свами Вивеканда, Ауробиндо Гхош, Махатма Ганди). Суфийская концепция человека (аль-Халладж, Джалаледдин Руми, Мухаммад Икбал)</p> <p>2.2 Основные традиции понимания человека в христианстве и западноевропейской философии. Христианская антропология (Августин Блаженный, М. Лютер, Ж. Кальвин, В. С. Соловьев. Н. А. Бердяев). Идеалистическое направление (И. Кант, Г.-В.-Ф. Гегель, И.-Г. Фихте). 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). /Пр/</p>	2	4

1.7	<p>Раздел II: Человек в мировоззрении Запада и Востока: "гуманизм" или "человеколюбие"? (Трактовка места человека в мире в рамках двух различных цивилизационных подходов)</p> <p>2.1 Человек в мировоззрении Востока. Запад - Восток: гуманизм или человеколюбие? Конфуцианское учение о человеке (Конфуций, Мэнь Цзи, Сюнь цзи, Хань Юй, Чжи Си, Ван Ямин). Учение чань (дзэн) буддизма о человеческой природе и индивидуальности (Хуэйинэн, Ван Вэй. Го Си). Человеческое бытие в учении веданты (Свами Вивеканда, Ауробиндо Гхош, Махатма Ганди). Суфийская концепция человека (аль-Халладж, Джалаледдин Руми, Мухаммад Икбал)</p> <p>2.2 Основные традиции понимания человека в христианстве и западноевропейской философии. Христианская антропология (Августин Блаженный, М. Лютер, Ж. Кальвин, В. С. Соловьев. Н. А. Бердяев). Идеалистическое направление (И. Кант, Г.-В.-Ф. Гегель, И.-Г. Фихте). 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). /Ср/</p>	2	10
1.8	<p>Раздел III : Диалог культур Запада и Востока в художественной культуре</p> <p>3.1. Художник, поэт, философ, чиновник в восточном обществе. Были ли они личностями? Индивидуальность и личность. «Восток» и «Запад». Образ «личности» в художественной культуре традиционного Китая. Философ, поэт, чиновник в китайской традиции. Художник и пространственная среда. Образ жизни. Люди «ветра и потока». Концепция («фэн лю»).</p> <p>3.2. Роль традиции в китайской и японской живописи. Рождение традиции. Классический пейзаж в эпоху Сун. Мастера и школы. Стиль. Живописная традиция «людей культуры.»</p> <p>3.3. Философия искусства по-китайски. Художественное пространство и его символизм. Композиционные принципы. Синтез — синкретизм живописи и графики. «Ци» и «созвучие энергий». Символизация цвета и воздушной дымки. Метапространство и принципы его бытия. Форма и ее метаморфозы. Художество, воля, интуиция, творчество.</p> <p>3.4. Синтез «пейзажной лирики» и живописи в культуре традиционного Востока. Взаимосвязь между живописью, каллиграфией и поэзией в культуре Китая и Японии (В. М. Алексеев, Н. И. Конрад, Е. А. Завадская, С. Н. Соколов, Н. А. Виноградова, И. С. Лисевич, В. В. Малявин). Европейское учение о единстве искусств и Дао как первооснова синтеза китайской живописи и поэзии. Пейзажная лирика. Основные сюжеты традиционной китайской живописи и их специфика.</p> <p>3.5. Китайский и Японский эрос в поэзии, литературе, живописи. Образы маскулинности - фемининности и супружеских отношений в культуре традиционного Китая. Сексуальность как особый колорит китайской и японской традиционной живописи. Образы-символы в китайской и японской поэзии и искусстве.</p> <p>3.6. Дзэн в японской культурной традиции. О японском искусстве и роли дзэн как первоосновы для его понимания европейцем. Дзэн о природе, месте в ней человека и стремлении к жизни в «простоте». Дзэн и самурайский дух, образ жизни и смерти, Кодекс Бусидо. О сакральности чайной церемонии. Дух дзэн в японской поэзии или явление его Миру. /Лек/</p>	2	4

1.9	<p>Раздел III : Диалог культур Запада и Востока в художественной культуре</p> <p>3.1. Художник, поэт, философ, чиновник в восточном обществе. Были ли они личностями? Индивидуальность и личность. «Восток» и «Запад». Образ «личности» в художественной культуре традиционного Китая. Философ, поэт, чиновник в китайской традиции. Художник и пространственная среда. Образ жизни. Люди «ветра и потока». Концепция («фэн лю»).</p> <p>3.2. Роль традиции в китайской и японской живописи. Рождение традиции. Классический пейзаж в эпоху Сун. Мастера и школы. Стиль. Живописная традиция «людей культуры.»</p> <p>3.3. Философия искусства по-китайски. Художественное пространство и его символизм. Композиционные принципы. Синтез — синкретизм живописи и графики. «Ци» и «созвучие энергий». Символизация цвета и воздушной дымки. Метапространство и принципы его бытия. Форма и ее метаморфозы. Художество, воля, интуиция, творчество.</p> <p>3.4. Синтез «пейзажной лирики» и живописи в культуре традиционного Востока. Взаимосвязь между живописью, каллиграфией и поэзией в культуре Китая и Японии (В. М. Алексеев, Н. И. Конрад, Е. А. Завадская, С. Н. Соколов, Н. А. Виноградова, И. С. Лисевич, В. В. Малявин). Европейское учение о единстве искусств и Дао как первооснова синтеза китайской живописи и поэзии. Пейзажная лирика. Основные сюжеты традиционной китайской живописи и их специфика.</p> <p>3.5. Китайский и Японский эрос в поэзии, литературе, живописи. Образы маскулинности - фемининности и супружеских отношений в культуре традиционного Китая. Сексуальность как особый колорит китайской и японской традиционной живописи. Образы-символы в китайской и японской поэзии и искусстве.</p> <p>3.6. Дзэн в японской культурной традиции. О японском искусстве и роли дзэн как первоосновы для его понимания европейцем. Дзэн о природе, месте в ней человека и стремлении к жизни в «простоте». Дзэн и самурайский дух, образ жизни и смерти, Кодекс Бусидо. О сакральности чайной церемонии. Дух дзэн в японской поэзии или явление его Миру.</p> <p>/Пр/</p>	2	4
1.10	<p>Раздел III : Диалог культур Запада и Востока в художественной культуре</p> <p>3.1. Художник, поэт, философ, чиновник в восточном обществе. Были ли они личностями? Индивидуальность и личность. «Восток» и «Запад». Образ «личности» в художественной культуре традиционного Китая. Философ, поэт, чиновник в китайской традиции. Художник и пространственная среда. Образ жизни. Люди «ветра и потока». Концепция («фэн лю»).</p> <p>3.2. Роль традиции в китайской и японской живописи. Рождение традиции. Классический пейзаж в эпоху Сун. Мастера и школы. Стиль. Живописная традиция «людей культуры.»</p> <p>3.3. Философия искусства по-китайски. Художественное пространство и его символизм. Композиционные принципы. Синтез — синкретизм живописи и графики. «Ци» и «созвучие энергий». Символизация цвета и воздушной дымки. Метапространство и принципы его бытия. Форма и ее метаморфозы. Художество, воля, интуиция, творчество.</p> <p>3.4. Синтез «пейзажной лирики» и живописи в культуре традиционного Востока. Взаимосвязь между живописью, каллиграфией и поэзией в культуре Китая и Японии (В. М. Алексеев, Н. И. Конрад, Е. А. Завадская, С. Н. Соколов, Н. А. Виноградова, И. С. Лисевич, В. В. Малявин). Европейское учение о единстве искусств и Дао как первооснова синтеза китайской живописи и поэзии. Пейзажная лирика. Основные сюжеты традиционной китайской живописи и их специфика.</p> <p>3.5. Китайский и Японский эрос в поэзии, литературе, живописи. Образы маскулинности - фемининности и супружеских отношений в культуре традиционного Китая. Сексуальность как особый колорит китайской и японской традиционной живописи. Образы-символы в китайской и японской поэзии и искусстве.</p> <p>3.6. Дзэн в японской культурной традиции. О японском искусстве и роли дзэн как первоосновы для его понимания европейцем. Дзэн о природе, месте в ней человека и стремлении к жизни в «простоте». Дзэн и самурайский дух, образ жизни и смерти, Кодекс Бусидо. О сакральности чайной церемонии. Дух дзэн в японской поэзии или явление его Миру.</p> <p>/Ср/</p>	2	10
1.11	<p>Заключение.</p> <p>«Запад» - «Восток»: два пути развития культуры, две ценностные ориентации, различие структур и систем (А. Тойнби, Лайсаку Икеда, Н. И. Конрад). Межкультурный диалог Запада и Востока в современном мире (предпосылки, перспективы, последствия).</p> <p>/Лек/</p>	2	2

1.12	Заключение. «Запад» - «Восток»: два пути развития культуры, две ценностные ориентации, различие структур и систем (А. Тойнби, Лайсаку Икеда, Н. И. Конрад). Межкультурный диалог Запада и Востока в современном мире (предпосылки, перспективы, последствия). /Пр/	2	4
1.13	Заключение. «Запад» - «Восток»: два пути развития культуры, две ценностные ориентации, различие структур и систем (А. Тойнби, Лайсаку Икеда, Н. И. Конрад). Межкультурный диалог Запада и Востока в современном мире (предпосылки, перспективы, последствия). /Ср/	2	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	Зуев М. Н.	История России: учебник	М.: Высшее образование, 2005	
Л.1.2	Барабанов В. В.	История России с древнейших времен до конца XX века: Учебно-справ. пособие: справочное издание	М.: Астрель, 2004	
Л.1.3	Булычева, Е. И.	Культурология: рабочая программа и методические рекомендации	Нижний Новгород: Нижегородская государственная консерватория (академия) им. М.И. Глинки, 2012	http://www.iprbooks.hop.ru/24105.html
Л.1.4	Васильев Л. С.	История Востока: В 2 т.	М.: Высшая школа, 2005	
Л.1.5	Быстрова, Т. Ю., Ган, О. И., Вожева, Л. Б., Журавлева, Н. И., Мельникова, С. В., Булатова, А. В., Головнева, Е. В., Кабанова, К. И., Bloshenko, E. V., Алабушева, Н. С., Ган, О. И.	Культурология: учебник для спо	Саратов, Екатеринбург: Профобразование, Уральский федеральный университет, 2024	https://www.iprbookshop.ru/139549.html
Л.1.6	Владимирова, Н. В., Мезенцев, Е. А., Мосиенко, Л. И., Плотникова, Ю. С., Шашкова, Я. В.	Культурология: учебное пособие	Омск: Омский государственный технический университет, 2022	https://www.iprbookshop.ru/131203.html
Л.1.7	Астахов, О. Ю.	Теория и методика социокультурного проектирования: практикум для обучающихся по направлению подготовки 51.03.01 «культурология», профиль подготовки «социокультурное проектирование», квалификация (степень) выпускника «бакалавр»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2020	https://www.iprbookshop.ru/108581.html

1. Азизян, И. А. Диалог искусств Серебряного Века : научное издание / И. А. Азизян. - М. : Прогресс-Традиция, 2001. - 400 с.
2. Астафьева, О. Н. Культурология. Теория культуры : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по направлению «Культурология», по социально-гуманитарным специальностям / О. Н. Астафьева, Т. Г. Грушевицкая, А. П. Садохин. — 3-е изд. — Москва : ЮНИТИ-ДАНА, 2017. — 487 с. — ISBN 978-5-238-02238-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/81652.html>
3. Боров, Ю. Б. Художественная культура XX века (теоретическая история) : учебник / Ю. Б. Боров. - М. : Юнити-Дана, 2007. - 495 с
4. Диалог культур в современном образовательном пространстве : сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции / Н. М. Асратян, А. М. Ахметов, Г. М. Бахаева [и др.] ; под редакцией А. Г. Мухаметшин. — Набережные Челны : Набережночелнинский государственный педагогический университет, 2015. — 217 с. — ISBN 978-5-98452-123-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/60698.html>
5. Информационная эпоха: новые парадигмы культуры и образования : монография / Н. Б. Кириллова, Л. Б. Зубанова, С. Б. Синецкий [и др.] ; под редакцией Н. Б. Кирилловой. — Екатеринбург : Издательство Уральского университета, 2019. — 292 с. — ISBN 978-5-7996-2527-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/106377.html>
6. История. Культура. Общество: Междисциплинарные подходы: Программы специализированных курсов и тексты лекций : в 2 ч. - М. : Аспект Пресс, 2003 - . - ISBN 5-7567-0314-4. - Текст : непосредственный. Ч. II : История и культурология / ред. Л. П. Репина. - 623 с.
7. История культуры: от первобытности до современности : учебное пособие / Н. Л. Быстров, М. Ю. Гудова, Т. А. Круглова [и др.] ; под редакцией М. Ю. Гудовой. — Екатеринбург : Издательство Уральского университета, 2018. — 238 с. — ISBN 978-5-7996-2409-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/106386.html>
8. Мировая художественная культура. XX век. Изобразительное искусство и дизайн : учебное пособие / Российская академия образования ; ред. Е. П. Кабакова. - СПб. : Питер, 2007. - 464 с. : ил.
9. Ражева, Е. С. Межкультурная коммуникация : практикум для магистрантов / Е. С. Ражева. — Саратов : Вузовское образование, 2021. — 68 с. — ISBN 978-5-4487-0797-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/110120.html>
10. Рот, Ю. Межкультурная коммуникация. Теория и тренинг : учебно-методическое пособие / Ю. Рот, Г. Коптельцева. — Москва : ЮНИТИ-ДАНА, 2017. — 223 с. — ISBN 5-238-01056-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/81799.html>
11. Ртищева, О. В. Межкультурная коммуникация : практикум для обучающихся по направлению подготовки 51.04.04 «Социально-культурная деятельность», профиль подготовки «Менеджмент социально-культурной деятельности», квалификация (степень) выпускника «магистр» / О. В. Ртищева, С. А. Золотарева. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2020. — 42 с. — ISBN 978-5-8154-0550-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/108561.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 Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU [Электронный ресурс]: URL: <https://elibrary.ru/>

6.3.2.4 Реферативная и справочная база данных рецензируемой литературы Scopus [Электронный ресурс]. URL: <https://www.scopus.com>

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Ауд	Назначение	Вид Работ	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	Пр	Учебная мебель (столы, 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 базовых сведений о своеобразии культурных, религиозно-философских, этических традиций в контексте диалога "Запад-Восток";
- формирование навыков критического, исследовательского отношения к предъявляемой аргументации, развитие способности схватывания и понимания особенностей многотысячелетних традиций в китайском и японском обществе;
- развитие и совершенствование способностей к межкультурному диалогу, к формированию и логически аргументированному обоснованию собственной позиции по тому или иному вопросу;
- развитие и совершенствование творческих способностей при самостоятельном изучении созидательного потенциала отечественной культуры как исторического феномена взаимопроникновения и творческого взаимообогащения в процессе межкультурного диалога "Запад-Восток".

Одним из основных видов самостоятельной работы студентов художественного вуза является подготовка и написание студенческой научной работы по согласованной с преподавателем теме. Работа должна представлять собой оригинальное произведение (см. Панфилов Н. В. Организация самостоятельной работы студентов...СПб.: 2019), посвящённое какой-либо значимой классической либо современной теме, в рамках проблематики читаемой дисциплины. 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.

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по УР

И.С. Голикова

05.03.2026 г.

Методика научных исследований рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Кафедра анимации и медиадизайна		
Учебный план	54.04.01_ММК_2026.plx 54.04.01 Дизайн Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента		
Квалификация	магистр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	2 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	72	Виды контроля в семестрах:	
в том числе:			
аудиторные занятия	0		
самостоятельная работа	40		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	2 (1.2)		Итого	
	УП	РП	УП	РП
Неделя	16 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):

канд. иск., доцент, Петрухина О.В. _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - магистратура по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004)

составлена на основании учебного плана:

54.04.01 Дизайн

Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от _____ 2026 г. № _____

Срок действия программы: 2026-2028 уч.г.

Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Цель: формирование у магистров целостного представления о научноисследовательской деятельности и овладение методологическим инструментарием
1.2	исследований в области дизайна; выработка профессиональных компетенций и навыков, необходимых для самостоятельной научной работы.
1.3	Задачи:
1.4	- овладение этапами подготовки диссертационной работы магистранта от выбора темы квалификационных научных работ до их публичной защиты;
1.5	- определение и формулирование проблем в дизайне, требующих дальнейшего исследования;
1.6	- овладение навыками постановки научных задач в области дизайна, разработки гипотез для проведения исследований;
1.7	- освоение методов сбора, анализа и интерпретации данных, включая качественные и количественные методы исследования;
1.8	- развитие критического мышления и аналитических навыков, в контексте дизайна, способность анализировать и оценивать научные работы и исследования в данной области.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Художественный опыт в историческом контексте
2.1.2	Теория и методология дизайн-проектирования
2.1.3	Стратегия креативного мышления
2.1.4	Инфографика
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	Управление проектами и продажи в игровой разработке
2.2.3	Системное проектирование
2.2.4	Продвижение проектов
2.2.5	Системы управления и интерактивные технологии в игровой разработке

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ	
УК-6: Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-6: Знает: современные методики самооценки и саморазвития, в том числе здоровье сбережения;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать методы расстановки приоритетов в собственной деятельности, оценивания ресурсного обеспечения, тайм-менеджмент.
ИД-2.УК-6: Умеет: проводить переоценку накопленного опыта, определять приоритеты личного роста, планировать саморазвитие на основе анализа своих возможностей и требований рынка труда, проявлять самостоятельность, инициативность, самокритичность;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять методы рефлексии при решении задач самоорганизации и саморазвития
ИД-3.УК-6: Владеет: способностью определения и реализации приоритетов собственной деятельности, мотивацией к самосовершенствованию на основе самооценки;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть методологией оценивания ресурсов самоорганизации и саморазвития.

ОПК-2: 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	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)

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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать методологию проведения научноисследовательской работы; способы анализа и обобщения результатов научны исследований, представленных в научной литературе.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь находить причинно-следственные связи в научных исследованиях, делать выводы и обобщать результаты поиска.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть способностью выявлять причинноследственные связи и обобщать результаты научных исследований, применяя современные научные методы.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Методика научных исследований		
1.1	Методологические основы научного познания /Лек/	2	4
1.2	Этапы планирования и выполнения магистерской диссертации /Лек/	2	4
1.3	Этапы планирования и выполнения магистерской диссертации /Пр/	2	6
1.4	Специфика и механизмы творческого мышления в геймдизайне /Лек/	2	4
1.5	Специфика и механизмы творческого мышления в геймдизайне /Пр/	2	6
1.6	Наука и научные методы в гейм-дизайне /Лек/	2	4
1.7	Наука и научные методы в гейм-дизайне /Пр/	2	4
1.8	Работа с научной литературой и подготовка научных публикаций /Ср/	2	20
1.9	Презентация результатов исследования, написание реферата /Ср/	2	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	Кириллова, О. С., Рамзаева, Е. Н.	Современные проблемы художественно-педагогических исследований: учебное пособие	Волгоград: Волгоградский государственный и социально- педагогический университет, «Перемена», 2020	http://www.iprbooks.ru/96745.html
Л.1.2	Дроздова, Г. И.	Научно-исследовательская и творческая работа в семестре: учебное пособие	Омск: Омский государственный институт сервиса, Омский государственный и технический университет, 2013	http://www.iprbooks.ru/18258.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.3	Родионова, Д. Д., Сергеева, Е. Ф.	Основы научно-исследовательской работы (студентов): учебное пособие для студентов укрупненной группы специальностей «культура и искусство»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2010	http://www.iprbooks.hop.ru/22049.html
<p>1. Авдеева, В. В. Магистерская диссертация по направлению «История искусств»: подготовка и защита : учебно-методическое пособие / В. В. Авдеева. — Екатеринбург : Издательство Уральского университета, 2017. — 72 с. — ISBN 978-5-7996-2182-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/106403.html</p> <p>2. Алгазина, Н. В. Подготовка и защита выпускной квалификационной работы магистра (магистерской диссертации) : учебно-методическое пособие / Н. В. Алгазина, О. Ю. Прудовская. — Омск : Омский государственный институт сервиса, Омский государственный технический университет, 2015. — 103 с. — ISBN 978-5-93252-363-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/32790.html</p> <p>3. Котломанов, А. О. Научная работа в области искусства: Учеб. пособие для студентов, обучающихся по специальностям 54.05.01 МДИ, 54.05.02 Живопись, 54.05.03 Графика : учебно-методический комплекс / А. О. Котломанов ; СПГХПА им. А. Л. Штиглица; Кафедра общественных дисциплин и истории искусств. - Электрон. текстовые дан. - СПб. : СПГХПА, 2017. - 99 с. + 1 on-line.</p> <p>4. 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</p> <p>5. Методические рекомендации по подготовке и написанию научных работ гуманитарного направления / составители С. Н. Семенкова. — Тюмень : Государственный аграрный университет Северного Зауралья, 2014. — 56 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/52021.html</p> <p>6. Методология научного творчества : учебное пособие / В. Г. Назаркин, В. Е. Сергеенков, Н. И. Верёвкин, Н. А. Давыдов. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2011. — 32 с. — ISBN 978-5-9227-0282-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/19010.html</p> <p>7. Основы научно-исследовательской работы (студентов) : учебное пособие для студентов специальности 070503 «Музейное дело и охрана памятников» / составители Д. Д. Родионова. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2007. — 116 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/22050.html</p> <p>8. Подготовка магистерской диссертации: методическое пособие : учебно-методический комплекс / СПГХПА; Кафедра искусствоведения и культурологии ; С. М. Балуев. - СПб. : СПГХПА, 2013. - 59 с. on-line.</p> <p>9. Прозорова, Е. С. История и методология дизайн-проектирования : учебное пособие / Е. С. Прозорова. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020. — 79 с. — ISBN 978-5-7937-1847-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/118384.html</p> <p>10. Чекушкина, Е. Н. Методология научного исследования : учебно-методическое пособие / Е. Н. Чекушкина. — Саранск : Средне-Волжский институт (филиал) ВГУЮ (РПА Минюста России), 2025. — 79 с. — ISBN 978-5-6050658-7-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/148499.html</p>				
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	Adobe Bridge			
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	«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	Портал "Инвестиции в искусство" https://artinvestment.ru/		
6.3.2.11	Государственный каталог музейного фонда РФ https://goskatalog.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)

Продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных работ.

Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности. Основу самостоятельной работы студента составляет работа с учебной и научной литературой. Из опыта работы с книгой (текстом) следует определенная последовательность действий, которой целесообразно придерживаться. Сначала прочитать весь текст в быстром

темпе. Цель такого чтения заключается в том, чтобы создать общее представление об изучаемом. Затем прочитать вторично, более медленно, чтобы в ходе чтения понять и запомнить смысл каждой фразы.

Чтение приносит пользу и становится продуктивным, когда сопровождается записями. Это может быть составление плана прочитанного текста, тезисы или выписки, конспектирование и др. Выбор вида записи зависит от характера изучаемого материала и целей работы с ним. Если содержание материала несложное, легко усваиваемое, можно ограничиться составлением плана. Если материал содержит новую и трудно усваиваемую информацию, целесообразно его законспектировать.

Результаты конспектирования могут быть представлены в различных формах:

План – это схема прочитанного материала, краткий (или подробный) перечень вопросов, отражающих структуру и последовательность материала. Подробно составленный план вполне заменяет конспект.

Конспект – это систематизированное, логичное изложение материала источника.

Различаются четыре типа конспектов.

План-конспект – это развернутый детализированный план, в котором достаточно подробные записи приводятся по тем пунктам плана, которые нуждаются в пояснении.

Текстуальный конспект – это воспроизведение наиболее важных положений и фактов источника.

Свободный конспект – это четко и кратко сформулированные (изложенные) основные положения в результате глубокого осмысливания материала. В нем могут присутствовать выписки, цитаты, тезисы; часть материала может быть представлена планом.

Тематический конспект – составляется на основе изучения ряда источников и дает более или менее исчерпывающий ответ по какой-то схеме (вопросу).

В процессе изучения материала источника, составления конспекта нужно обязательно применять различные выделения, подзаголовки, создавая блочную структуру конспекта. Это делает конспект легко воспринимаемым, удобным для работы.

Подготовка к практическому занятию включает 2 этапа:

Первый этап – организационный;

Второй этап - закрепление и углубление теоретических знаний.

На первом этапе студент планирует свою самостоятельную работу, которая включает:

- уяснение задания на самостоятельную работу;
- подбор рекомендованной литературы;
- составление плана работы, в котором определяются основные пункты предстоящей подготовки.

Составление плана дисциплинирует и повышает организованность в работе.

Второй этап включает непосредственную подготовку студента к занятию. Начинать надо с изучения рекомендованной литературы. Необходимо помнить, что на лекции обычно рассматривается не весь материал, а только его часть. Остальная его часть восполняется в процессе самостоятельной работы. В связи с этим работа с рекомендованной литературой обязательна. Особое внимание при этом необходимо обратить на содержание основных положений и выводов, объяснение явлений и фактов, уяснение практического приложения рассматриваемых теоретических вопросов. В процессе этой работы студент должен стремиться понять и запомнить основные положения рассматриваемого материала, примеры, поясняющие его, а также разобраться в иллюстративном материале. Заканчивать подготовку следует составлением плана (конспекта) по изучаемому материалу (вопросу). Это позволяет составить концентрированное, сжатое представление по изучаемым вопросам.

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по УР

И.С. Голикова

05.03.2026 г.

Системное проектирование

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.04.01_МК_2026.plx
 54.04.01 Дизайн
 Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

Квалификация **магистр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **5 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 180 Виды контроля в семестрах:

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 31

контактная работа во время
 промежуточной аттестации (ИКР) 0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	2 (1.2)		3 (2.1)		Итого	
	Неделя		Неделя			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16	32	32
Практические	32	32	48	48	80	80
Контроль самостоятельной работы	5	5	5	5	10	10
Итого ауд.	48	48	64	64	112	112
Контактная работа	53	53	69	69	122	122
Сам. работа	10	10	21	21	31	31
Часы на контроль	9	9	18	18	27	27
Итого	72	72	108	108	180	180

Программу составил(и):

канд. иск., доцент, Петрухина О.В. _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - магистратура по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004)

составлена на основании учебного плана:

54.04.01 Дизайн

Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от _____ 2026 г. № _____

Срок действия программы: 2026-2028 уч.г.

Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	К основным целям освоения дисциплины «Системное проектирование» относится:
1.2	- формирование у студентов навыков построения игровых систем;
1.3	- формирование навыка определения ключевых параметров системы;
1.4	- подготовка специалистов к разработке комплексных игровых проектов;
1.5	- подготовка студентов к деятельности в соответствии с квалификационной характеристикой магистра.
1.6	К основным задачам дисциплины относятся:
1.7	- ознакомление студента с подходами к созданию сложных систем;
1.8	- формирование навыка использования инструментария для создания игровых проектов;
1.9	- ознакомление студента с основными понятиями при разработке игровых проектов;
1.10	- формирование у студента навыка правильного подхода к проекту.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Теория и методология дизайн-проектирования
2.1.2	Информационные технологии в дизайне
2.1.3	Продвинутое 3D моделирование
2.1.4	Пластико-графическое решение игрового проекта
2.1.5	Стратегия креативного мышления
2.1.6	Продвинутая разработка на Unity и Unreal
2.1.7	Визуальные коммуникации. Теория и практика
2.1.8	Инфографика
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	Управление проектами и продажи в игровой разработке
2.2.3	Производственная практика, педагогическая
2.2.4	Продвижение проектов
2.2.5	Моделирование и прототипирование в игровом дизайне
2.2.6	Системы управления и интерактивные технологии в игровой разработке
2.2.7	Портфолио

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ	
УК-1: Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-1: Знает: методы критического анализа проблемной ситуации как системы, выявляя ее составляющие и связи между ними;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основные аспекты коммуникации между заказчиком и исполнителем; особенности восприятия информации человеком
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь выделять целевое назначение системы; подготавливать описание каждого элемента системы; отображать структурированную информацию в графическом виде
ИД-3.УК-1: Владеет: навыками разработки и аргументации стратегии действий, обеспечивающих решения проблемных ситуаций на основе системного подхода;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыком критического мышления.
УК-2: Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)

ИД-1.УК-2: Знает: требования действующего законодательства и нормативных актов по проектированию; последовательность этапов разработки, реализации и контроля качества проекта;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать нормы и требования законодательства, касающиеся разработки, проектирования игровых проектов
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять нормы и требования законодательства, касающиеся разработки, проектирования игровых проектов
ИД-3.УК-2: Владеет: навыками разработки, управления и оценки эффективности реализации проекта на всех этапах жизненного цикла;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть знанием и навыками применения норм и требований законодательства, касающихся разработки, проектирования игровых проектов

ОПК-1: 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

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-1: Знает: историю и теорию искусств, историю и теорию дизайна;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками в анализе стилевых особенностей, концепций и проблематики искусства и дизайна; в определении актуальных проблем современного искусства и дизайна в социокультурном, историческом, эстетическом контекстах; применении полученных знаний при проведении самостоятельных исследований.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь - анализировать многообразие форм искусства и дизайна в различных контекстах: социокультурном, историческом, философском, эстетическом, тем самым осуществляя системное комплексное рассмотрение продуктов исторического и современного творчества (трансдисциплинарный подход); - выявлять и исследовать актуальные проблемы как в области искусства и дизайна, так и те, которые решаются при помощи этих форм творческой деятельности; - использовать при анализе произведений искусства и дизайна разные области гуманитарного знания (междисциплинарный подход); - прогнозировать тенденции и тренды в современном искусстве и дизайне.
ИД-3.ОПК-1: Владеет: методикой анализа особенностей выразительных средств объектов искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать историю и теорию искусств, основные направления и тенденции мирового искусства и дизайна в историческом и социокультурном контекстах; основные теоретические концепции искусства и дизайна; профессиональную терминологию в области искусства и дизайна; социокультурную проблематику и актуальные тренды современного искусства и дизайна

ОПК-2: 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

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать результате освоения практики обучающийся должен знать этико-философскую базу рабочих процессов, историю и теорию искусства, современные методы 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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь профессионально излагать результаты исследований, представлять результаты профессиональной деятельности в докладах и выступлениях на конференциях, форумах, выставках; повышать свою эрудицию в искусствоведческой и проектной областях.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть способностью выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; обобщать и представлять результаты научных исследований

ОПК-3: Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-3: Знает: основные этапы развития дизайна в контексте истории проектной культуры; теорию и методологию дизайн-проектирования;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основные принципы работы с информационными технологиями в дизайне и дизайн-проектировании, способы реализации креативных идей в области игрового дизайна.
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, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления);	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять знания в области создания сайтов при реализации дизайн-проекта.
ИД-3.ОПК-3: Владеет: методами и базовыми принципами проектной деятельности при разработке проектной идеи; навыками творческого проектного мышления;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками реализации креативных идей в области игрового дизайна.

ОПК-4: Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-4: Знает: этапы организации и особенности участия в творческих мероприятиях;	В результате освоения практики обучающийся должен знать принципы организации и участия в творческих мероприятиях
ИД-2.ОПК-4: Умеет: принимать участие, организовывать и проводить художественные выставки, конкурсы, фестивали, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть реализовывать творческие креативные идеи для организации презентаций и выставок
ИД-3.ОПК-4: Владеет: способностью выдвигать и реализовывать концептуальные, экспериментальные и инновационные идеи для организации творческих мероприятий;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь организовывать и проводить презентации проекта

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Основы системного проектирования		
1.1	Введение в системное проектирование игр /Лек/	2	4
1.2	Введение в системное проектирование игр /Пр/	2	2
1.3	Архитектура игровых движков (Unity, Unreal Engine) /Пр/	2	2
1.4	Проектирование игровых механик /Пр/	2	2

1.5	Принципы балансировки игровых систем /Пр/	2	2
1.6	Взаимодействие игровых систем (AI, физика, UI) /Пр/	2	2
1.7	Документирование игровых проектов /Лек/	2	4
1.8	Методы тестирования игровых систем /Пр/	2	2
1.9	Методы тестирования игровых систем /Пр/	2	2
1.10	Выполнение практических заданий /Ср/	2	4
Раздел 2. Разработка и интеграция игровых систем			
2.1	Принципы построения игровых уровней /Лек/	2	2
2.2	Принципы построения игровых уровней /Пр/	2	2
2.3	Работа с игровыми API и плагинами /Лек/	2	2
2.4	Работа с игровыми API и плагинами /Пр/	2	2
2.5	Оптимизация игровых процессов /Пр/	2	2
2.6	Интерактивные сценарии и поведенческие модели /Лек/	2	2
2.7	Выполнение практических заданий /Ср/	2	2
2.8	Физика в играх: симуляции и расчеты /Пр/	2	2
2.9	Выполнение практических заданий /Ср/	2	2
2.10	AI в игровых проектах (поведение NPC, машинное обучение) /Пр/	2	6
2.11	Автоматизация процессов в разработке игр /Лек/	2	2
2.12	Автоматизация процессов в разработке игр /Пр/	2	4
2.13	Выполнение практических заданий, подготовка к защите курсового проекта /Ср/	2	2
Раздел 3. Продвинутое системное проектирование и анализ			
3.1	Инструменты аналитики в разработке игр /Лек/	3	4
3.2	Инструменты аналитики в разработке игр /Пр/	3	6
3.3	Программирование сложных игровых механик /Лек/	3	2
3.4	Программирование сложных игровых механик /Пр/	3	8
3.5	Сетевые технологии и мультиплеерные системы /Лек/	3	2
3.6	Сетевые технологии и мультиплеерные системы /Пр/	3	6
3.7	Проектирование UI/UX в игровых системах /Лек/	3	2
3.8	Проектирование UI/UX в игровых системах /Пр/	3	6
3.9	Разработка и внедрение квестовых систем /Лек/	3	2
3.10	Разработка и внедрение квестовых систем /Пр/	3	6
3.11	Машинное обучение и процедурная генерация в играх /Лек/	3	2
3.12	Машинное обучение и процедурная генерация в играх /Пр/	3	6
3.13	Итоговый проект: создание комплексной игровой системы /Лек/	3	2
3.14	Итоговый проект: создание комплексной игровой системы /Пр/	3	10
3.15	Выполнение практических заданий, подготовка к защите курсового проекта /Ср/	3	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	Алгазина, Н. В., Козлова, Л. Н.	Проектирование. Выставочное пространство: монография	Омск: Омский государственный институт сервиса, Омский государственный технический университет, 2012	http://www.iprbooks.ru/12701.html
Л.1.2	Казарин С.Н.	учебно-методический комплекс дисциплины по направлению подготовки 54.03.01 (072500.62) «Дизайн», профили: «Графический дизайн», «Дизайн костюма»; квалификация (степень) выпускника «бакалавр»	Кемеровский государственный институт культуры, 2015	http://www.iprbooks.ru/55753.html
<p>1. Аббасов, И. Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6 : учебное пособие / И. Б. Аббасов. — 2-е изд. — Саратов : Профобразование, 2021. — 237 с. — ISBN 978-5-4488-0084-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/108004.html</p> <p>2. Вдовин, А. С. Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация : учебное пособие / А. С. Вдовин. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 267 с. — ISBN 978-5-7433-2928-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/76480.html</p> <p>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 с.— Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/44319.html</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>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 с. — ISBN 978-5-87149-121-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/30621.html</p> <p>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</p> <p>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.</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>11. 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</p>				
6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства				
6.3.1.1	Microsoft Office			
6.3.1.2	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	Substance 3D Stager
6.3.1.8	Substance 3D Designer
6.3.1.9	Substance Designer 6
6.3.1.10	Maxon Cinema 4D
6.3.1.11	Autodesk 3ds Max
6.3.1.12	Autodesk Maya
6.3.1.13	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	Российская государственная библиотека искусств . [Электронный ресурс]. URL: http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
6.3.2.10	Научно-исследовательский музей Академии художеств [Электронный ресурс] URL: http://www.nimrah.ru/
6.3.2.11	Портал центра петербурговедения библиотеки им. В. В. Маяковского [Электронный ресурс]. URL: http://mirpeterburga.ru
6.3.2.12	Санкт-Петербург. [Электронный ресурс]. URL: http://opeterburge.ru/history
6.3.2.13	Архив - сообщество художников, коллекционеров и арт-дилеров https://artchive.ru/
6.3.2.14	Электронекрасовка: Оцифрованные фонды Библиотеки им. Н.А. Некрасова https://electro.nekrasovka.ru/
6.3.2.15	Портал "Инвестиции в искусство" https://artinvestment.ru/
6.3.2.16	Государственный каталог музейного фонда РФ https://goskatalog.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)

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

В преподавании дисциплины используются разнообразные образовательные технологии как традиционного, так и инновационного характера, учитывающие практический характер дисциплины:

Практические занятия

Общие требования

Перед выполнением задания необходимо изучить рекомендуемую учебную литературу.

При выполнении работы особое внимание уделяется композиции, качеству и сложности технического исполнения.

Отдельно оценивается качество художественного исполнения, индивидуальность творческого мышления и эстетичность выполненной работы.

Самостоятельная работа студентов включает усвоение теоретического материала, подготовку к практическим занятиям, выполнение самостоятельных заданий, изучение литературных источников, использование Internet-данных, подготовку к текущему контролю знаний, к промежуточной аттестации.

В рамках изучения дисциплины могут быть предусмотрены встречи обучающихся с участием представителей российских и зарубежных компаний, государственных и общественных организаций и проведение мастер-классов экспертов.

Контроль за выполнением самостоятельной работы ведется в процессе изучения курса преподавателем на практических занятиях, а так же при проверке индивидуальных заданий и письменных работ.

Управление самостоятельной работой студента

Формы управления самостоятельной работой:

- консультирование;
- проверка части выполненной работы;
- предложение списка рекомендованной литературы;

План самостоятельной работы:

- повторение материала, подготовка к практическим занятиям.

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по УР

_____ И.С. Голикова

05.03.2026 г.

Проектный менеджмент

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Кафедра промышленного дизайна		
Учебный план	54.04.01_MIK_2026.plx 54.04.01 Дизайн Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента		
Квалификация	магистр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	2 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	72		Виды контроля в семестрах:
в том числе:			
аудиторные занятия	0		
самостоятельная работа	40		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	3 (2.1)		Итого	
	17 1/6			
Неделя	УП	РП	УП	РП
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):

доцент, Петрухина Оксана Валерьевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - магистратура по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004)

составлена на основании учебного плана:

54.04.01 Дизайн

Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от _____ 2026 г. № ____

Срок действия программы: 2026-2028 уч.г.

Зав. кафедрой Якуничев Николай Геннадьевич

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Целью курса является подготовка специалиста, владеющего синтетичностью мышления, междисциплинарной подготовкой,
1.2	способного использовать ключевые концепции курса в рамках своей профессиональной деятельности, а также способного эффективно работать в составе проектных междисциплинарных команд.
1.3	
1.4	Задачи курса
1.5	1. Изучение основных концепций в области менеджмента и маркетинга.
1.6	2. Формирование базовых представлений о понятиях «менеджмент» и «маркетинг» в современном обществе.
1.7	3. Выявление специфики функционирования творческих индустрий.
1.8	4. Обозначение роли дизайнера в процессе разработки, создания и внедрения продукта в рынок.
1.9	5. Формирование понимания важности использования полученной теоретической информации и практических навыков в учебной,
1.10	научной и будущей профессиональной деятельности.
1.11	6. Изучение методик формирования актуального дизайн-мышления.
1.12	7. Формирование представления о роли современного менеджера в рамках современного общества, об управленческой деятельности в контексте творческих индустрий.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Управление проектами и продажи в игровой разработке
2.1.2	Теория и методология дизайн-проектирования
2.1.3	Стратегия креативного мышления
2.1.4	Предпринимательская деятельность
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Авторское право
2.2.2	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.3	Продвижение проектов

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ	
УК-2: Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-2: Знает: требования действующего законодательства и нормативных актов по проектированию; последовательность этапов разработки, реализации и контроля качества проекта;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать нормы и требования законодательства, касающиеся разработки, проектирования игровых проектов
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять нормы и требования законодательства, касающиеся разработки, проектирования игровых проектов
ИД-3.УК-2: Владеет: навыками разработки, управления и оценки эффективности реализации проекта на всех этапах жизненного цикла;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть знанием и навыками применения норм и требований законодательства, касающихся разработки, проектирования игровых проектов

УК-3: Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-3: Знает: основы теории лидерства; особенности организации команды; методы разработки командной стратегии и эффективного руководства коллективами; стили руководства коллективом;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать принципы и технологии выработки стратегии командной работы для достижения поставленной цели, основы лидерства и командообразования, особенности различных стилей лидерства; процессы внутренней динамики команды, технологии и методы кооперации в командной работе

ИД-2.УК-3: Умеет: разрабатывать командную стратегию; формулировать цель и задачи членам команды; применять эффективные стили руководства командой;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять теоретические основы выработки стратегии командной работы для достижения поставленной цели на практике
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками организации совместной работы в команде для достижения поставленной цели.

УК-6: Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-6: Знает: современные методики самооценки и саморазвития, в том числе здоровье сбережения;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать методы расстановки приоритетов в собственной деятельности, оценивания ресурсного обеспечения, тайм-менеджмент.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять методы рефлексии при решении задач самоорганизации и саморазвития
ИД-3.УК-6: Владеет: способностью определения и реализации приоритетов собственной деятельности, мотивацией к самосовершенствованию на основе самооценки;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть методологией оценивания ресурсов самоорганизации и саморазвития.

ОПК-4: Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-4: Знает: этапы организации и особенности участия в творческих мероприятиях;	В результате освоения практики обучающийся должен знать принципы организации и участия в творческих мероприятиях
ИД-2.ОПК-4: Умеет: принимать участие, организовывать и проводить художественные выставки, конкурсы, фестивали, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь организовывать и проводить презентации игрового проекта
ИД-3.ОПК-4: Владеет: способностью выдвигать и реализовывать концептуальные, экспериментальные и инновационные идеи для организации творческих мероприятий;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть умением реализовывать творческие креативные идеи для организации презентаций и выставок

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Раздел 1. Основы управления игровыми проектами		
1.1	1.1 Введение в проектное управление в сфере цифровых игр 1. История становления дисциплины проектного менеджмента. 2. Специфика проектного управления в геймдеве: от идеи до пострелизной поддержки. 3. Этапы жизненного цикла игрового проекта: инициирование, предпроизводство, основная разработка, запуск, поддержка и завершение. 4. Отличие проектного подхода от операционного управления. 5. Ключевые участники и заинтересованные стороны игрового проекта. 6. Типология проектов в индустрии цифровых игр (мобильные, консольные, ПК, VR/AR). /Лек/	3	2

1.2	1.2 Практика управления игровыми проектами 1. Построение целей проекта: иерархия целей и задач. 2. Разработка проектной документации (паспорт проекта, график-гант, описание задач). 3. Распределение ролей и полномочий. 4. Введение в работу с электронными досками задач и системами контроля прогресса (без англоязычных названий). 5. Разбор типичных ошибок на разных этапах проекта. /Пр/	3	2
1.3	1.3. Индивидуальные и групповые доклады по разделу Подготовка презентаций и аналитических записок по моделям управления в игровых проектах с разбором историй успеха и неудач. /Ср/	3	6
	Раздел 2. Раздел 2. Методологии гибкого управления и их применение в игровой индустрии		
2.1	2.1 Основы гибких методов управления проектами 1. Гибкие подходы и их развитие. 2. Принципы адаптивного управления проектами. 3. Манифест гибкой разработки программных продуктов и его переосмысление в игровом контексте. Подходы итерационного и инкрементального планирования. /Лек/	3	3
2.2	2.2 Методология Scrum и её адаптация под игровые команды 1. Основные роли: координатор проекта, владелец продукта, производственная команда. 2. Планирование спринтов и ретроспектив. 3. Управление задачами и визуализация процессов. 4. Обзор адаптаций Scrum для команд с креативным и техническим составом. /Пр/	3	3
2.3	2.3. Командный семинар по адаптации гибких методов Создание собственного плана внедрения гибкой методологии для гипотетического игрового проекта. /Ср/	3	6
	Раздел 3. Раздел 3. Роли и функции команды разработки		
3.1	3.1 Структура производственной команды игрового проекта 1. Основные профессиональные роли: проектировщик игрового процесса, сценарист, художник, программист, специалист по тестированию, аналитик. 2. Иерархия и взаимодействие внутри команды. 3. Коммуникационные модели в распределённой и локальной команде. Особенности взаимодействия с издателями, маркетологами, специалистами поддержки. /Лек/	3	3
3.2	3.2 Практическое моделирование команды проекта 1. Карта ролей команды 2. Составление организационной схемы проекта. 3. Анализ трудозатрат по ролям. 4. Ротация, обучение и управление человеческим ресурсом в динамичных игровых проектах. /Пр/	3	3
3.3	3.3 Групповое моделирование коммуникационной схемы Работа в малых группах по созданию схемы взаимодействия в зависимости от платформы и типа проекта (мобильная игра, VR-игра, многопользовательская игра). /Ср/	3	6
	Раздел 4. Раздел 4. Основы маркетинга цифровых игр		
4.1	4.1 Специфика игрового маркетинга 1. Каналы распространения игр: цифровые платформы, выставки, стриминговые сервисы. 2. Понимание целевой аудитории: сегментация, исследование потребностей, поведенческие модели. 3. Позиционирование игры на рынке: жанровая ниша, уникальное предложение. /Лек/	3	2

4.2	4.2 Разработка маркетинговой стратегии игрового продукта 1. Определить портрет целевой аудитории для игры и придумать слоган, отражающий стиль и фишку игры. 2. Подготовка медиаплана. 3. Календарь маркетинговых активностей. 4. Анализ конкурентной среды. 5. Подбор визуальной и вербальной айдентики продукта. /Пр/	3	2
4.3	4.3 Командный проект: презентация маркетинговой концепции Разработка и защита маркетинговой стратегии для вымышленной игры с учётом платформы, бюджета и жанровых ограничений. /Ср/	3	6
Раздел 5. Раздел 5. Монетизация игровых проектов			
5.1	5.1 Модели монетизации в цифровых играх 1. Разовые продажи, модель с оплатой внутриигровых элементов, подписка, реклама. 2. Стратегии удержания и возврата пользователей. 3. Психология потребительского поведения в играх. 4. Этические аспекты монетизации.	3	3
5.2	5.2 Финансовое моделирование: расчёт доходности 1. Расчёт жизненной ценности игрока. 2. Определение стоимости привлечения пользователя. 3. Анализ точки безубыточности. 4. Построение финансовой воронки. /Пр/	3	3
5.3	5.3 Индивидуальная работа: сбор и анализ статистических данных Работа с публичной финансовой отчётностью игровых компаний, моделирование собственного проекта на основе открытых источников. /Ср/	3	6
Раздел 6. Раздел 6. Продвижение и связи с общественностью (PR) в игровой индустрии			
6.1	6.1 Основы публичного продвижения игровых продуктов 1. Работа с игровыми сообществами. 2. Подготовка и распространение пресс-релизов. 3. Взаимодействие с лидерами мнений и медиаресурсами. Репутационные риски и кризисные коммуникации. /Лек/	3	3
6.2	6.2 Построение кампании связей с общественностью 1. Выбор каналов коммуникации. 2. Подготовка медиа-контента и визуальных материалов. 3. Планирование инфоповодов и мероприятий. /Пр/	3	3
6.3	6.3 Итоговое задание. Разработать Мини-питч проекта Подготовить короткий питч вашей игры (или командной работы) для потенциального инвестора или издателя с учетом технологий ее продвижения /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	Тульчинский Г. Л., Шекова Е. Л.	Менеджмент в сфере культуры: учебное пособие	СПб.: Лань, 2003	

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.2	Никитин, Б. Е., Ивлиев, М. Н.	Теория игр, эконометрика: модели, алгоритмы, компьютерная реализация: учебное пособие	Воронеж: Воронежский государственный университет инженерных технологий, 2019	https://www.iprbookshop.ru/95379.html
Л.1.3	Флягина, Т. А.	Менеджмент в виртуальном пространстве: компьютерная деловая игра «БИЗНЕС-КУРС: Предприятие»: учебно-методическое пособие	Москва: Российский университет транспорта (МИИТ), 2021	https://www.iprbookshop.ru/122113.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	https://www.iprbookshop.ru/76476.html
Л.1.5	Славнецкова, Л. В., Эмих, И. В.	Управление проектами: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2023	https://www.iprbookshop.ru/145625.html
Л.1.6	Тюлепбердинова, Г. А., Тойганбаева, Н. А., Жусупова, А. Б.	Основы компьютерного моделирование: учебно- методический комплекс	Алматы: Нур- Принт, 2015	https://www.iprbookshop.ru/67115.html

1. 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>
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. 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>
4. Никитин, Б. Е. Теория игр, эконометрика: модели, алгоритмы, компьютерная реализация : учебное пособие / Б. Е. Никитин, М. Н. Ивлиев. — Воронеж : Воронежский государственный университет инженерных технологий, 2019. — 92 с. — ISBN 978-5-00032-433-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/95379.html>
6. Ньютон, Р. Управление проектами от А до Я / Р. Ньютон ; перевод А. Кириченко ; под редакцией М. Савиной. — Москва : Альпина Паблишер, 2025. — 180 с. — ISBN 978-5-9614-0539-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/148431.html>
7. Основы компьютерного моделирование : учебно-методический комплекс / составители Г. А. Тюлепбердинова, Н. А. Тойганбаева, А. Б. Жусупова. — Алматы : Нур-Принт, 2015. — 175 с. — ISBN 9965-756-09-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/67115.html>
8. Савон, Д. Ю. Управление проектами : учебник / Д. Ю. Савон, Т. О. Толстых. — Москва : Издательский Дом МИСиС, 2022. — 167 с. — ISBN 978-5-907560-14-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/129538.html>
9. Славнецкова, Л. В. Управление проектами : учебное пособие / Л. В. Славнецкова, И. В. Эмих. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2023. — 106 с. — ISBN 978-5-7433-3541-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/145625.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>
11. Флягина, Т. А. Менеджмент в виртуальном пространстве: компьютерная деловая игра «БИЗНЕС-КУРС: Предприятие» : учебно-методическое пособие / Т. А. Флягина. — Москва : Российский университет транспорта (МИИТ), 2021. — 41 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/122113.html>
12. Штейнбах, О. Л. Компьютерная графика. Моделирование персонажа в программе Blender : учебное пособие для СПО / О. Л. Штейнбах. — Саратов : Профобразование, 2025. — 79 с. — ISBN 978-5-4488-2502-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/150107.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
6.3.1.3	1С.Университет
6.3.1.4	ABBYY FineReader

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Национальная электронная библиотека (НЭБ) [Электронный ресурс]: URL: https://rusneb.ru/
6.3.2.2	Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU [Электронный ресурс]: URL: https://elibrary.ru/
6.3.2.3	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL: http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
6.3.2.4	Санкт-Петербург. [Электронный ресурс]. URL: http://opeterburge.ru/history
6.3.2.5	Портал "Инвестиции в искусство" https://artinvestment.ru/
6.3.2.6	Архив - сообщество художников, коллекционеров и арт-дилеров https://artchive.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	Информкультура Ru [Электронный ресурс]. URL: http://infoculture.rsl.ru/
6.3.2.11	Российская сеть культурного наследия. [Электронный ресурс]. URL: http://www.rchn.org.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	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		
6.3.2.15	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)

Продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных работ.

Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности. Основу самостоятельной работы студента составляет работа с учебной и научной литературой. Из опыта работы с книгой (текстом) следует определенная последовательность действий, которой целесообразно придерживаться. Сначала прочитать весь текст в быстром

темпе. Цель такого чтения заключается в том, чтобы создать общее представление об изучаемом. Затем прочитать вторично, более медленно, чтобы в ходе чтения понять и запомнить смысл каждой фразы.

Чтение приносит пользу и становится продуктивным, когда сопровождается записями. Это может быть составление плана прочитанного текста, тезисы или выписки, конспектирование и др. Выбор вида записи зависит от характера изучаемого материала и целей работы с ним. Если содержание материала несложное, легко усваиваемое, можно ограничиться составлением плана. Если материал содержит новую и трудно усваиваемую информацию, целесообразно его законспектировать.

Результаты конспектирования могут быть представлены в различных формах:

План – это схема прочитанного материала, краткий (или подробный) перечень вопросов, отражающих структуру и последовательность материала. Подробно составленный план вполне заменяет конспект.

Конспект – это систематизированное, логичное изложение материала источника.

Различаются четыре типа конспектов.

План-конспект – это развернутый детализированный план, в котором достаточно подробные записи приводятся по тем пунктам плана, которые нуждаются в пояснении.

Текстуальный конспект – это воспроизведение наиболее важных положений и фактов источника.

Свободный конспект – это четко и кратко сформулированные (изложенные) основные положения в результате глубокого осмысливания материала. В нем могут присутствовать выписки, цитаты, тезисы; часть материала может быть представлена планом.

Тематический конспект – составляется на основе изучения ряда источников и дает более или менее исчерпывающий ответ по какой-то схеме (вопросу).

В процессе изучения материала источника, составления конспекта нужно обязательно применять различные выделения, подзаголовки, создавая блочную структуру конспекта. Это делает конспект легко воспринимаемым, удобным для работы.

Подготовка к практическому занятию включает 2 этапа:

Первый этап – организационный;

Второй этап - закрепление и углубление теоретических знаний.

На первом этапе студент планирует свою самостоятельную работу, которая включает:

- уяснение задания на самостоятельную работу;

- подбор рекомендованной литературы;

- составление плана работы, в котором определяются основные пункты предстоящей подготовки.

Составление плана дисциплинирует и повышает организованность в работе.

Второй этап включает непосредственную подготовку студента к занятию. Начинать надо с изучения рекомендованной литературы. Необходимо помнить, что на лекции обычно рассматривается не весь материал, а только его часть. Остальная его часть восполняется в процессе самостоятельной работы. В связи с этим работа с рекомендованной литературой обязательна. Особое внимание при этом необходимо обратить на содержание основных

положений и выводов, объяснение явлений и фактов, уяснение практического приложения рассматриваемых теоретических вопросов. В процессе этой работы студент должен стремиться понять и запомнить основные положения рассматриваемого материала, примеры, поясняющие его, а также разобраться в иллюстративном материале. Заканчивать подготовку следует составлением плана (конспекта) по изучаемому материалу (вопросу). Это позволяет составить концентрированное, сжатое представление по изучаемым вопросам.

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по УР

И.С. Голикова

05.03.2026 г.

Авторское право

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Кафедра гуманитарных и инженерных дисциплин		
Учебный план	54.04.01_МК_2026.plx 54.04.01 Дизайн Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента		
Квалификация	магистр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	2 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	72	Виды контроля в семестрах:	
в том числе:			
аудиторные занятия	0		
самостоятельная работа	40		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	3 (2.1)		Итого	
	17 1/6			
Неделя	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):

Кандидат юридических наук, доцент, Беневоленская Злата Энгельсиновна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - магистратура по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004)

составлена на основании учебного плана:

54.04.01 Дизайн

Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от _____ 2026 г. № ____

Срок действия программы: 2026-2028 уч.г.

Зав. кафедрой Балаева Светлана Владимировна

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Формирование у обучающихся правильного понимания правовых категорий автора, правообладателя, соавторства, объектов авторского права, авторских договоров; формирование умений составлять авторские договоры и защищать авторские права, в том числе в судебных органах.
-----	---

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:		Б1.О
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Патентно-лицензионная работа	
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	Производственная практика, преддипломная	
2.2.3	Производственная практика, педагогическая	

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ**УК-6: Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки**

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-6: Знает: современные методики самооценки и саморазвития, в том числе здоровье сбережения;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать санитарно-гигиенические требования к организации рабочего места; влияние опасных и вредных производственных факторов на здоровье и безопасность работающего; ответственность за нарушения требований охраны труда
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять полученные теоретические знания для решения практических задач и изучения дисциплин профессионального цикла
ИД-3.УК-6: Владеет: способностью определения и реализации приоритетов собственной деятельности, мотивацией к самосовершенствованию на основе самооценки;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть способностью организации работы творческого коллектива исполнителей, готовностью к принятию профессиональных и управленческих решений, определению порядка выполнения работ и поиску оптимальных решений при создании продукции с учетом требований качества, надежности и стоимости

ОПК-2: 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

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать роль авторского права в создании произведений искусства
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять полученные теоретические знания для решения практических задач и оформления авторских прав в соответствии с действующим законодательством

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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть готовностью к определению порядка выполнения работ и поиску оптимальных решений в области авторских прав при создании произведений искусства
--	---

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Раздел 1. Основные вопросы авторского права		
1.1	Авторское право. Основные понятия /Лек/	3	1
1.2	Решение кейс-заданий, приближенных к правоприменительной практике с осознанием ответственности за неправильно принятое правовое решение; решение тестовых заданий, требующих глубоких теоретических знаний, владения культурой мышления, способностью к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей её достижения /Пр/	3	2
1.3	Понятие личных неимущественных прав автора. Понятие исключительных прав автора. /Ср/	3	6
1.4	Объекты авторского права /Пр/	3	2
1.5	Решение кейс-заданий, приближенных к правоприменительной практике с осознанием ответственности за неправильно принятое правовое решение; решение тестовых заданий, требующих глубоких теоретических знаний, владения культурой мышления, способностью к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей её достижения /Пр/	3	2
1.6	Объективная форма выражения произведений и иных объектов авторских прав /Ср/	3	6
1.7	Личные неимущественные права автора /Лек/	3	1
1.8	Решение кейс-заданий, приближенных к правоприменительной практике с осознанием ответственности за неправильно принятое правовое решение; решение тестовых заданий, требующих глубоких теоретических знаний, владения культурой мышления, способностью к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей её достижения /Пр/	3	2
1.9	Право на обнародование произведения /Ср/	3	6
1.10	Исключительные права автора /Пр/	3	2
1.11	Решение кейс-заданий, приближенных к правоприменительной практике с осознанием ответственности за неправильно принятое правовое решение; решение тестовых заданий, требующих глубоких теоретических знаний, владения культурой мышления, способностью к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей её достижения /Пр/	3	2
1.12	Свободное использование исключительных прав автора. Срок действия исключительного права автора. Общественное достояние /Ср/	3	6
	Раздел 2. Раздел 2. Специальные вопросы в области авторского права и экспертизы		
2.1	Договоры и сделки в сфере авторских прав /Лек/	3	1
2.2	Решение кейс-заданий, приближенных к правоприменительной практике с осознанием ответственности за неправильно принятое правовое решение; решение тестовых заданий, требующих глубоких теоретических знаний, владения культурой мышления, способностью к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей её достижения /Пр/	3	4
2.3	Открытая лицензия на использование произведения. Издательский лицензионный договор. Договор авторского заказа. Наследование авторских прав /Ср/	3	4
2.4	Специальные режимы авторских прав /Пр/	3	2
2.5	Решение кейс-заданий, приближенных к правоприменительной практике с осознанием ответственности за неправильно принятое правовое решение; решение тестовых заданий, требующих глубоких теоретических знаний, владения культурой мышления, способностью к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей её достижения /Пр/	3	2
2.6	Произведения архитектуры. Создание произведений по государственному и муниципальному контракту /Ср/	3	4
2.7	Смежные права. Защита авторских и смежных прав /Лек/	3	1

2.8	Решение кейс-заданий, приближенных к правоприменительной практике с осознанием ответственности за неправильно принятое правовое решение; решение тестовых заданий, требующих глубоких теоретических знаний, владения культурой мышления, способностью к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей её достижения /Пр/	3	3
2.9	Публикации и права публикаторов. Исковое заявление /Ср/	3	4
2.10	Коллективное управление авторскими правами /Пр/	3	2
2.11	Решение кейс-заданий, приближенных к правоприменительной практике с осознанием ответственности за неправильно принятое правовое решение; решение тестовых заданий, требующих глубоких теоретических знаний, владения культурой мышления, способностью к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей её достижения /Пр/	3	3
2.12	Договоры о передаче полномочий по управлению правами /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	Гордон, Кантор, Захаревич, А., Глебовская, А., Булатовского, И.	Альфред Барр и интеллектуальные истоки музея современного искусства	Москва: Ад Маргинем Пресс, 2019	http://www.iprbooks.hop.ru/92786.html
Л.1.2	Алексеев, А. И., Рассолов, М. М., Вишневецкий, В. Г., Ерохина, Ю. В., Малов, Ю. К., Шершнева-Цитульская, И. А., Федорченко, А. А.	Право и история художественной культуры: электронное учебное пособие	Москва: Всероссийский государственный университет юстиции (РПА Минюста России), 2012	http://www.iprbooks.hop.ru/41182.html
Л.1.3	Быковская, Т. В., Гасилина, Р. Н., Девятайкина, Н. И., Измайлов, Р. Р., Кекова, С. В., Климова, Н. В., Крючков, С. В., Фомина, З. В., Фомина, З. В.	Автор. Произведение. Текст: коллективная монография	Саратов: Саратовская государственная консерватория имени Л.В. Собинова, 2015	http://www.iprbooks.hop.ru/54391.html
Л.1.4	Макагонова Н. В., Гаврилова Э. П.	Авторское право. Учебное пособие: научное издание	М.: Юридическая литература, 2000	
Л.1.5	Гонгало, Б. М., Калятин, В. О., Кириллова, М. Я., Корнеев, В. А., Крашенинников, П. В., Новосёлова, Л. А., Павлова, Е. А., Рузакова, О. А., Степанов, П. В., Уваркин, Г. И., Шилохвост, О. Ю., Крашенинников, П. В.	Гражданский кодекс Российской Федерации. Авторское право. Права, смежные с авторскими: постатейный комментарий к главам 69–71	Москва: Статут, 2014	https://www.iprbookshop.ru/29137.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.6	Коршунов Н. М.	Интеллектуальная собственность (Права на результаты интеллектуальной деятельности и средства индивидуализации): учебное пособие	М.: Норма, 2008	
Л.1.7	Кузнецов, А. А., Измалков, А. В., Кузнецов, П. А., Кузьменко, Э. Ю., Набоков, Л. В.	Авторское право: учебное пособие для спо	Липецк, Саратов: Липецкий государственный и технический университет, Профобразование, 2024	https://www.iprbookshop.ru/141013.html
Л.1.8	Просвирина, И. С.	Авторское право и патентование: учебно-методическое пособие для студентов направления 08.03.01 «строительство»	Астрахань: Астраханский государственный и архитектурно- строительный университет, ЭБС АСВ, 2023	https://www.iprbookshop.ru/135146.html
Л.1.9	Кузнецов, А. А., Измалков, А. В., Кузнецов, П. А., Кузьменко, Э. Ю., Набоков, Л. В.	Авторское право: курс лекций	Липецк: Липецкий государственный и технический университет, ЭБС АСВ, 2022	https://www.iprbookshop.ru/133440.html
Л.1.10	Донских, А. Г.	Авторское право в СМИ: учебное пособие	Ростов-на-Дону, Таганрог: Издательство Южного федерального университета, 2022	https://www.iprbookshop.ru/121869.html
Л.1.11	Братусь, Д. А.	Авторское право и Древний Рим: исторический фундамент этической концепции	Москва: Статут, 2018	https://www.iprbookshop.ru/81093.html
Л.1.12	Энтин, В. Л.	Авторское право в виртуальной реальности (новые возможности и вызовы цифровой эпохи)	Москва: Статут, 2017	https://www.iprbookshop.ru/81092.html
Л.1.13	Вишнякова, И. В.	Авторское право: учебное пособие	Казань: Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2017	https://www.iprbookshop.ru/79259.html

1. Авторское право : курс лекций / А. А. Кузнецов, А. В. Измалков, П. А. Кузнецов [и др.]. — Липецк : Липецкий государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2022. — 118 с. — ISBN 978-5-00175-181-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/133440.html>
2. Братусь, Д. А. Авторское право и Древний Рим : исторический фундамент этической концепции / Д. А. Братусь. — Москва : Статут, 2018. — 288 с. — ISBN 978-5-8354-1422-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/81093.html>
3. Братусь, Д. А. Защита авторских и смежных прав / Д. А. Братусь ; под редакцией Б. М. Гонгалю. — Москва : Статут, 2024. — 236 с. — ISBN 978-5-8354-2000-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/147777.html>
4. Вишнякова, И. В. Авторское право : учебное пособие / И. В. Вишнякова. — Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2017. — 112 с. — ISBN 978-5-7882-2280-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/79259.html>
5. Гражданский кодекс Российской Федерации. Авторское право. Права, смежные с авторскими : постатейный комментарий к главам 69–71 / Б. М. Гонгалю, В. О. Калятин, М. Я. Кириллова [и др.] ; под редакцией П. В. Крашенинников. — Москва : Статут, 2014. — 510 с. — ISBN 978-5-8354-1061-3. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/29137.html>
6. Лебедь, В. В. Произведения искусства в авторском праве : монография / В. В. Лебедь. — Москва : Книгодел, 2011. — 112 с. — ISBN 978-5-9659-0070-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/3775.html>
7. Максимова, Л. Г. Авторское право : учебное пособие / Л. Г. Максимова. - М. : Гардарики, 2005. - 384 с.
8. Новокшонова, Н. А. Гражданско-правовая защита авторских прав : монография / Н. А. Новокшонова. — Челябинск : Южно-Уральский институт управления и экономики, 2017. — 187 с. — ISBN 978-5-9909865-4-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/81295.html>
9. Право интеллектуальной собственности. Том 2. Авторское право : учебник / Е. С. Гринь, В. О. Калятин, С. В. Михайлов [и др.] ; под редакцией Л. А. Новоселова. — Москва : Статут, 2017. — 368 с. — ISBN 978-5-8354-1350-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/72392.html>
10. Российская Федерация. Законы. Об авторском праве и смежных правах : законы и законодательные акты / Российская Федерация. Законы. - М. : Омега-л, 2005. - 43 с.
11. Свечникова, И. В. Авторское право. 3-е изд. : учебное пособие / И. В. Свечникова. — Москва : Дашков и К, Ай Пи Эр Медиа, 2012. — 159 с. — ISBN 978-5-394-01651-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/5961.html>
12. Сергеев, А. П. Право интеллектуальной собственности в Российской Федерации : учебник / А. П. Сергеев. - М. : Велби, 2006. - 752 с.
13. Черкасова, О. В. Защита интеллектуальной собственности : учебное пособие / О. В. Черкасова. — Екатеринбург : Издательство Уральского университета, 2017. — 104 с. — ISBN 978-5-7996-2145-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/107034.html>
14. Энтин, В. Л. Авторское право в виртуальной реальности (новые возможности и вызовы цифровой эпохи) / В. Л. Энтин. — Москва : Статут, 2017. — 216 с. — ISBN 978-5-8354-1305-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/81092.html>

6.2. Электронные учебные издания и электронные образовательные ресурсы

Э1	Авторские права [Электронный ресурс]. – Режим доступа:	https://www.copyright.ru/ru/documents/avtorskoe_pravo/avtorskie_prava/
Э2	Авторское право [Электронный ресурс]. – Режим доступа:	https://bigenc.ru/law/text/1850408

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

6.3.1.1	Microsoft Office
6.3.1.2	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru
6.3.2.2	Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU [Электронный ресурс]: URL: https://elibrary.ru/
6.3.2.3	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
C-317	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	Учебная мебель (столы, стулья), переносной мультимедийный комплект (ноутбук, проектор, экран)

C-317	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)

Изучение дисциплины требует от студента максимальной концентрации, усидчивости, работоспособности, внимания в освоении материала, творческого начала при подготовке заданий, участия в интерактивных занятиях, умения находить, обрабатывать и систематизировать информацию, глубокого понимания основополагающей важности курса истории искусства и преданности великому делу изучения и сохранения памятников истории и культуры.

Задания для внеаудиторной самостоятельной работы направлены на систематизацию и закрепление знаний, умений и навыков, совершенствование базовых компетенций при овладении данной дисциплиной.

Индивидуальный характер заданий, выполнение которых направлено на расширение спектра профессиональных и личностных компетенций студентов, обеспечивает самостоятельность выбора студентом тем и методов их осмысления, что максимально соответствует индивидуальным профессиональным интересам.

Вводное занятие включает установку, разъясненную преподавателем, на самостоятельный выбор стратегии при освоении различных разделов курса. В то же время указывается, что обязательный характер имеет задание, выполнение которого проверяется на итоговой аттестации.

При организации самостоятельной работы преподаватель назначает часы индивидуальных консультаций для студентов, в процессе которых студент может получить дополнительную информацию по изучаемым проблемам, устранить затруднения, возникающие в процессе работы.

Преподаватель может использовать современные информационные технологии для поддержания контакта со слушателями в процессе их самостоятельной работы.

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 игровой разработки

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра анимации и медиадизайна**

Учебный план 54.04.01_MIK_2026.plx
 54.04.01 Дизайн
 Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

Квалификация **магистр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **4 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 144 Виды контроля в семестрах:

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 86

контактная работа во время
 промежуточной аттестации (ИКР) 0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	1 (1.1)		Итого	
	Неделя 17 1/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	20	20	20	20
Практические	20	20	20	20
Итого ауд.	40	40	40	40
Контактная работа	40	40	40	40
Сам. работа	86	86	86	86
Часы на контроль	18	18	18	18
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 - магистратура по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004)

составлена на основании учебного плана:

54.04.01 Дизайн

Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от _____ 2026 г. № ____

Срок действия программы: 2026-2028 уч.г.

Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Сформировать у магистрантов системное понимание архитектуры процесса разработки компьютерных игр, методологий управления проектами, а также практические навыки междисциплинарного взаимодействия в команде для создания прототипов игровых продуктов с высоким уровнем готовности к дальнейшей публикации и коммерциализации.
-----	--

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Теория и методология дизайн-проектирования
2.1.2	Информационные технологии в дизайне
2.1.3	Моделирование и прототипирование в игровом дизайне
2.1.4	Стратегия креативного мышления
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Теория и методология дизайн-проектирования
2.2.2	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.3	Управление проектами и продажи в игровой разработке
2.2.4	Системное проектирование
2.2.5	Пластико-графическое решение игрового проекта
2.2.6	Продвинутая разработка на Unity и Unreal
2.2.7	Системы управления и интерактивные технологии в игровой разработке
2.2.8	Моделирование и прототипирование в игровом дизайне

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-2: Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-2: Знает: требования действующего законодательства и нормативных актов по проектированию; последовательность этапов разработки, реализации и контроля качества проекта;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать: юридические аспекты геймдева (лицензии движков, EULA, возрастные рейтинги, авторские права на ассеты); реальные этапы разработки игры — от прототипа до «золотого билда»; как устроен контроль качества в играх (баг-трекинг, playtesting).
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь: собирать дизайн-документ (GDD) и дорожную карту; аргументированно резать фиши, чтобы уложиться в дедлайн; вести проект через все этапы — от идеи до публикации в магазине (Steam, App Store).
ИД-3.УК-2: Владеет: навыками разработки, управления и оценки эффективности реализации проекта на всех этапах жизненного цикла;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками планирования ресурсов (бюджет, люди, время) для игровой команды; методами оценки успеха проекта (удержание, LTV, отзывы, окупаемость).

УК-3: Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-3: Знает: основы теории лидерства; особенности организации команды; методы разработки командной стратегии и эффективного руководства коллективами; стили руководства коллективом;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать: кто нужен в игровой команде (продюсер, геймдизайнер, техлид, художник, аниматор, звукорежиссёр, QA); как работают Scrum и Kanban в геймдеве; когда нужен авторитарный стиль (кризис), а когда — демократический (креатив).
ИД-2.УК-3: Умеет: разрабатывать командную стратегию; формулировать цель и задачи членам команды; применять эффективные стили руководства командой;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь: распределять роли и задачи в команде; проводить дейлики и ретроспективы; мотивировать художников и программистов, которые говорят на разных языках; разрешать конфликты между «фичей» и «техдолгом».

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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками управления творческой командой без выгорания; методами синхронизации дизайна, арта и кода; анализом результатов — почему спринт провален, а фича переделана трижды.
--	---

УК-6: Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-6: Знает: современные методики самооценки и саморазвития, в том числе здоровье сбережения;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать: как оценивать свой грейд в игровой разработке (junior → middle → senior); техники рефлексии после спринтов и геймджемов.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь: анализировать свой опыт на реальных игровых проектах, выявлять зоны роста (например, слабый баланс или плохое знание Unity); выбирать приоритеты — что учить дальше (шейдеры, аналитика, монетизация).
ИД-3.УК-6: Владеет: способностью определения и реализации приоритетов собственной деятельности, мотивацией к самосовершенствованию на основе самооценки;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть способностью ставить личные цели в игровой разработке (выпустить демо, выиграть джем, освоить Unreal) и мотивировать себя к их достижению без внешнего контроля.

ОПК-4: Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-4: Знает: этапы организации и особенности участия в творческих мероприятиях;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать: как устроены игровые фестивали (Indie Cup, DevGAMM, IGF); этапы подачи заявки, отбора, подготовки демо-стенда; форматы презентации — питч, трейлер, интерактивная демка.
ИД-2.ОПК-4: Умеет: принимать участие, организовывать и проводить художественные выставки, конкурсы, фестивали, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь: готовить игру к публичному показу (стабильная сборка, понятный онбординг, эффектный трейлер); выступать перед аудиторией (инвесторами, игроками, жюри); организовать стенд или онлайн-трансляцию.
ИД-3.ОПК-4: Владеет: способностью выдвигать и реализовывать концептуальные, экспериментальные и инновационные идеи для организации творческих мероприятий;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть способностью придумывать нестандартные форматы презентации игры (интерактивный постер, AR-инсталляция, живой перформанс); навыком собирать обратную связь от посетителей и перерабатывать её в дорожную карту.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Игровая индустрия и основы геймдизайна		
1.1	Обзор современного рынка игр: жанры, платформы, бизнес-модели. Что такое игра: ключевые компоненты (правила, цели, взаимодействие, обратная связь). /Лек/	1	2
1.2	Понятие «игрового опыта» и его формирование. /Пр/	1	2
1.3	Выполнение практических заданий /Ср/	1	6
	Раздел 2. Структура игровой разработки		

2.1	Этапы жизненного цикла проекта: препродакшн, продакшн, постпродакшн. Роли в команде разработчиков и их взаимодействие. /Лек/	1	2
2.2	Документирование: дизайн-документ, концепт-документ. /Пр/	1	2
2.3	Выполнение практических заданий /Ср/	1	6
Раздел 3. Игровая логика и правила			
3.1	Формализация игровых процессов: состояния игры, условия победы/поражения. /Лек/	1	2
3.2	Система правил как основа игрового взаимодействия. Примеры логических структур в разных жанрах. /Пр/	1	2
3.3	Выполнение практических заданий /Ср/	1	10
Раздел 4. Игровые механики: типы и функции			
4.1	Базовые механики: действия, прогресс, экономика, взаимодействие. /Лек/	1	2
4.2	Комбинирование механик для создания интересного геймплея. Влияние механик на вовлечённость и удержание игрока. /Пр/	1	2
4.3	Выполнение практических заданий /Ср/	1	8
Раздел 5. Проектирование игровых систем			
5.1	Игровые петли (core loop) и их роль в геймплее. Прогрессия и сложность: как выстроить динамику игры. /Лек/	1	2
5.2	Принципы баланса игровых элементов. /Пр/	1	2
5.3	Выполнение практических заданий /Ср/	1	10
Раздел 6. Нарратив и мир игры			
6.1	Способы интеграции сюжета в игровой процесс. /Лек/	1	2
6.2	Типы повествования: линейное, нелинейное, эмерджентное. Роль окружения, визуальных и аудиоэлементов в создании атмосферы. /Пр/	1	2
6.3	Выполнение практических заданий /Ср/	1	8
Раздел 7. Прототипирование игровых идей			
7.1	Цели и виды прототипов: от бумажных набросков до цифровых макетов. /Лек/	1	2
7.2	Методы быстрого тестирования концепций. Критерии оценки жизнеспособности идеи. /Пр/	1	2
7.3	Выполнение практических заданий /Ср/	1	8
Раздел 8. Тестирование и итеративная разработка			
8.1	Организация плейтестов: выбор аудитории, сбор обратной связи. /Лек/	1	2
8.2	Анализ метрик и поведенческих паттернов игроков. Внесение изменений на основе данных: циклы итераций. /Пр/	1	2
8.3	Выполнение практических заданий /Ср/	1	10
Раздел 9. Пользовательский опыт (UX) в играх			
9.1	Основы UX-дизайна для игровых интерфейсов. /Лек/	1	2

9.2	Интуитивность управления и навигации. Эмоциональный отклик и погружение: как их усилить. /Пр/	1	2
9.3	Выполнение практических заданий /Ср/	1	10
Раздел 10. Итоговый проект и перспективы			
10.1	Разработка и презентация игрового концепта (2–3 механики + нарративная основа). /Лек/	1	2
10.2	Обоснование дизайнерских решений: логика, баланс, UX. Тенденции развития индустрии: VR/AR, ИИ, социальные механики. /Пр/	1	2
10.3	Выполнение практических заданий /Ср/	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	Зинюк, О. В.	Современный дизайн. Методы исследования: монография	Москва: Московский гуманитарный университет, 2011	http://www.iprbooks.hop.ru/8444.html
Л.1.2	Глазычев, В.	Дизайн как он есть: монография	Москва: Европа, 2006	http://www.iprbooks.hop.ru/11619.html
Л.1.3	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.iprbooks.hop.ru/26469.html
Л.1.4	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.iprbooks.hop.ru/66376.html
Л.1.5	Зиновьева, Е. А.	Компьютерный дизайн. Векторная графика: учебно-методическое пособие	Екатеринбург: Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2016	http://www.iprbooks.hop.ru/68251.html
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.iprbooks.hop.ru/76476.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.iprbooks.hop.ru/76480.html
Л.1.8	Розета, Мус, Ойана, Эррера, Мамедова, Т.	Управление проектом в сфере графического дизайна	Москва: Альпина Паблишер, 2020	http://www.iprbooks.hop.ru/96862.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. 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>
3. 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>
4. 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.
5. 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>
6. Райт, Ж. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя [Текст] : учебное пособие / Ж. Э. Райт. - М. : ГИТР, 2006. - 351 с. : ил.
7. 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>
8. Хохлов, В. Н. Хохлова, 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>
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	Maya
6.3.1.4	Adobe After Effects
6.3.1.5	Adobe Premiere Pro
6.3.1.6	Adobe Animate
6.3.1.7	Adobe Character Animator
6.3.1.8	Substance Designer 6
6.3.1.9	Maxon Cinema 4D
6.3.1.10	Lumion 10
6.3.1.11	Autodesk Maya
6.3.1.12	Autodesk 3ds Max
6.3.1.13	Лаборатория Касперского
6.3.1.14	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. Штигица [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)

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

В преподавании дисциплины используются разнообразные образовательные технологии как традиционного, так и инновационного характера, учитывающие практический характер дисциплины:

Практические занятия

Общие требования

Перед выполнением задания необходимо изучить рекомендуемую учебную литературу.

При выполнении работы особое внимание уделяется композиции, качеству и сложности технического исполнения.

Отдельно оценивается качество художественного исполнения, индивидуальность творческого мышления и эстетичность выполненной работы.

Самостоятельная работа студентов включает усвоение теоретического материала, подготовку к практическим занятиям, выполнение самостоятельных заданий, изучение литературных источников, использование Internet-данных, подготовку к текущему контролю знаний, к промежуточной аттестации.

В рамках изучения дисциплины могут быть предусмотрены встречи обучающихся с участием представителей российских и зарубежных компаний, государственных и общественных организаций и проведение мастер-классов экспертов.

Контроль за выполнением самостоятельной работы ведется в процессе изучения курса преподавателем на практических занятиях, а так же при проверке индивидуальных заданий и письменных работ.

Управление самостоятельной работой студента

Формы управления самостоятельной работой:

- консультирование;
- проверка части выполненной работы;
- предложение списка рекомендованной литературы;

План самостоятельной работы:

- повторение материала, подготовка к практическим занятиям.

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.

**Управление проектами и продажи в игровой
разработке**
рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Кафедра анимации и медиадизайна	
Учебный план	54.04.01_MIK_2026.plx 54.04.01 Дизайн Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента	
Квалификация	магистр	
Форма обучения	очная	
Общая трудоемкость	2 ЗЕТ	
Часов по учебному плану	72	Виды контроля в семестрах:
в том числе:		
аудиторные занятия	0	
самостоятельная работа	40	
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0	

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>. <Семестр на курсе>)	1 (1.1)		Итого	
	уп	рп	уп	рп
Неделя	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):

канд.иск., доцент, Петрухина О.В. _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - магистратура по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004)

составлена на основании учебного плана:

54.04.01 Дизайн

Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от _____ 2026 г. № ____

Срок действия программы: 2026-2028 уч.г.

Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Цель: приобретение студентами необходимых знаний и навыков для успешного
1.2	управления проектами в области разработки компьютерных игр. Дисциплина знакомит
1.3	студентов с теоретическими основами, методами и инструментами управления проектами,
1.4	применяемыми специально в контексте игровой индустрии.
1.5	Задачи:
1.6	– изучение с понятийно-категориального аппарата в области управления проектами;
1.7	– формирование знания методов проектирования и управления проектами;
1.8	– формирование умений использования современного инструментария управления
1.9	проектами (декомпозиция, выделение этапов, функций и процессов проекта);
1.10	– формирование навыков и умений подготовки обоснования и разработки плана
1.11	проекта.

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	
2.1.2	Теория и методология дизайн-проектирования
2.1.3	Информационные технологии в дизайне
2.1.4	Стратегия креативного мышления
2.1.5	Моделирование и прототипирование в игровом дизайне
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Проектный менеджмент
2.2.2	Авторское право
2.2.3	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.4	Продвижение проектов

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ	
УК-1: Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-1: Знает: методы критического анализа проблемной ситуации как системы, выявляя ее составляющие и связи между ними;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать этапы разработки стратегии, определение стратегических целей, способы разработки подходов по их достижению
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь находить, критически анализировать и выбирать необходимую информацию по разрешению проблемной ситуации
ИД-3.УК-1: Владеет: навыками разработки и аргументации стратегии действий, обеспечивающих решения проблемных ситуаций на основе системного подхода;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыком выработки стратегий, действий по разрешению проблемной ситуации

ОПК-1: 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	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-1: Знает: историю и теорию искусств, историю и теорию дизайна;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать историю зарубежной и отечественной культуры и искусств, дизайна и проектирования

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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь соотносить различные периоды и направления в развитии отечественного и зарубежного искусства, дизайна и проектирования, оценивать их с учетом современного уровня исторического познания
ИД-3.ОПК-1: Владеет: методикой анализа особенностей выразительных средств объектов искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками работы с научнометодической литературой; навыками отбора и систематизации культурно-исторических фактов и событий; технологиями научного анализа

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Управление проектами и продажи в игровой разработке		
1.1	Основы управления игровыми проектами /Лек/	1	2
1.2	Мини-анализ проектного цикла игры /Пр/	1	2
1.3	Выполнение практических заданий /Ср/	1	4
1.4	Методологии Agile и Scrum в геймдеве /Лек/	1	4
1.5	Спринт-доска в Trello (или Notion) /Пр/	1	4
1.6	Выполнение практических заданий /Ср/	1	4
1.7	Роли и функции команды разработки /Лек/	1	4
1.8	Карта ролей команды /Пр/	1	4
1.9	Выполнение практических заданий /Ср/	1	6
1.10	Основы маркетинга игр /Лек/	1	2
1.11	Целевая аудитория + короткий слоган /Пр/	1	2
1.12	Выполнение практических заданий /Ср/	1	6
1.13	Монетизация игровых проектов /Лек/	1	2
1.14	Монетизация: выбор и обоснование модели /Пр/	1	2
1.15	Выполнение практических заданий /Ср/	1	10
1.16	Продвижение и PR в игровой индустрии /Лек/	1	2
1.17	Мини-медиаплан релиза /Пр/	1	2
1.18	Выполнение практических заданий /Ср/	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	Розета, Мус, Ойана, Эррера, Мамедова, Т.	Управление проектом в сфере графического дизайна	Москва: Альпина Паблишер, 2020	http://www.iprbooks-shop.ru/96862.html
Л.1.2	Новиков, Д. А.	Управление проектами. Организационные механизмы	Москва: ПМСОФТ, 2007	https://www.iprbookshop.ru/8489.html
Л.1.3	Горбовцов, Г. Я.	Управление проектом: учебное пособие	Москва: Евразийский открытый институт, 2009	https://www.iprbookshop.ru/10885.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.4	Матюшка, В. М.	Управление проектами: учебное пособие	Москва: Российский университет дружбы народов, 2010	https://www.iprbookshop.ru/11440.html
Л.1.5	Джоббер, Д., Ланкастер, Дж.	Продажи и управление продажами: учебное пособие для вузов	Москва: ЮНИТИ- ДАНА, 2017	https://www.iprbookshop.ru/81832.html
Л.1.6	Гвозденко, Е. В.	Инстинкт покупать. Успешные продажи с психологическим подходом: практическое пособие	Москва: Дашков и К, Ай Пи Эр Медиа, 2018	https://www.iprbookshop.ru/75221.html
Л.1.7	Никитина, Л. Л., Гаврилова, О. Е.	Психотехнологии продажи товаров: учебное пособие	Казань: Издательство КНИТУ, 2020	https://www.iprbookshop.ru/121034.html

1. Боронина, Л. Н. Основы управления проектами : учебное пособие для СПО / Л. Н. Боронина, З. В. Сенук ; под редакцией Ю. Р. Вишневого. — 4-е изд. — Саратов, Екатеринбург : Профобразование, Уральский федеральный университет, 2024. — 133 с. — ISBN 978-5-4488-0413-7, 978-5-7996-2803-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/139583.html>

2. Джоббер, Д. Продажи и управление продажами : учебное пособие для вузов / Д. Джоббер, Дж. Ланкастер. — Москва : ЮНИТИ-ДАНА, 2017. — 621 с. — ISBN 5-238-00465-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/81832.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. Коложвари, Ю. Б. Управление проектами : учебное пособие / Ю. Б. Коложвари. — Новосибирск : Новосибирский государственный архитектурно-строительный университет (Сибстрин), ЭБС АСБ, 2015. — 57 с. — ISBN 978-5-7795-0750-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/68856.html>

5. Кондрашов, В. М. Управление продажами : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям «Маркетинг» (080111), «Коммерция (торговое дело)» (080301) / В. М. Кондрашов ; под редакцией В. Я. Горфинкеля. — Москва : ЮНИТИ-ДАНА, 2017. — 319 с. — ISBN 978-5-238-01259-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/81577.html>

6. Ли, М. Г. Мультимедийные технологии. Часть 2. Мультимедиа в презентационной деятельности : учебно-методический комплекс дисциплины по направлению подготовки 510306 (071900) «Библиотечно-информационная деятельность», профиль подготовки «Информационно-аналитическая деятельность», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / М. Г. Ли. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2014. — 63 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/55247.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. 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 АСБ, 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. Ульяновский, А. В. Мифодизайн : учебное пособие / А. В. Ульяновский. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2021. — 460 с. — ISBN 978-5-4497-0770-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/101353.html>

10. Управление проектами : учебное пособие / составители Г. Ю. Буторина, Л. Г. Агапитова, Л. Б. Медведева. — Тюмень : Государственный аграрный университет Северного Зауралья, 2024. — 122 с. — ISBN 978-5-98346-181-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/146438.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
6.3.1.3	1С.Университет
6.3.1.4	ABBYY FineReader

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	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	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.znanesvet.com/
6.3.2.10	Архив - сообщество художников, коллекционеров и арт-дилеров https://artchive.ru/
6.3.2.11	Портал "Инвестиции в искусство" https://artinvestment.ru/
6.3.2.12	Санкт-Петербург. [Электронный ресурс]. URL: http://opeterburge.ru/history
6.3.2.13	Российская государственная библиотека искусств . [Электронный ресурс]. URL: http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
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/

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)

Продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных работ. Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельно мыслить, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности. Основу самостоятельной работы студента составляет работа с учебной и научной литературой. Из опыта работы с книгой (текстом) следует определенная последовательность действий, которой целесообразно придерживаться. Сначала прочитать весь текст в быстром темпе. Цель такого чтения заключается в том, чтобы создать общее представление об изучаемом. Затем прочитать вторично, более медленно, чтобы в ходе чтения понять и запомнить смысл каждой фразы. Чтение приносит пользу и становится продуктивным, когда сопровождается записями. Это может быть составление плана прочитанного текста, тезисы или выписки, конспектирование и др. Выбор вида записи зависит от характера изучаемого материала и целей работы с ним. Если содержание материала несложное, легко усваиваемое, можно ограничиться составлением плана. Если материал содержит новую и трудно усваиваемую информацию, целесообразно его законспектировать.

Результаты конспектирования могут быть представлены в различных формах:

План – это схема прочитанного материала, краткий (или подробный) перечень вопросов, отражающих структуру и последовательность материала. Подробно составленный план вполне заменяет конспект. Конспект – это систематизированное, логичное изложение материала источника.

Различаются четыре типа конспектов.

План-конспект – это развернутый детализированный план, в котором достаточно подробные записи приводятся по тем пунктам плана, которые нуждаются в пояснении.

Текстуальный конспект – это воспроизведение наиболее важных положений и фактов источника.

Свободный конспект – это четко и кратко сформулированные (изложенные) основные положения в результате глубокого осмысливания материала. В нем могут присутствовать выписки, цитаты, тезисы; часть материала может быть представлена планом.

Тематический конспект – составляется на основе изучения ряда источников и дает более или менее исчерпывающий ответ по какой-то схеме (вопросу).

В процессе изучения материала источника, составления конспекта нужно обязательно применять различные выделения, подзаголовки, создавая блочную структуру конспекта. Это делает конспект легко воспринимаемым, удобным для работы.

Подготовка к практическому занятию включает 2 этапа:

Первый этап – организационный;

Второй этап - закрепление и углубление теоретических знаний.

На первом этапе студент планирует свою самостоятельную работу, которая включает:

- уяснение задания на самостоятельную работу;

- подбор рекомендованной литературы;
- составление плана работы, в котором определяются основные пункты предстоящей подготовки.

Составление плана дисциплинирует и повышает организованность в работе.

Второй этап включает непосредственную подготовку студента к занятию. Начинать надо с изучения рекомендованной литературы. Необходимо помнить, что на лекции обычно рассматривается не весь материал, а только его часть. Остальная его часть восполняется в процессе самостоятельной работы. В связи с этим работа с рекомендованной литературой обязательна. Особое внимание при этом необходимо обратить на содержание основных положений и выводов, объяснение явлений и фактов, уяснение практического приложения рассматриваемых теоретических вопросов. В процессе этой работы студент должен стремиться понять и запомнить основные положения рассматриваемого материала, примеры, поясняющие его, а также разобраться в иллюстративном материале. Заканчивать подготовку следует составлением плана (конспекта) по изучаемому материалу (вопросу). Это позволяет составить концентрированное, сжатое представление по изучаемым вопросам.

Программу составил(и):

канд.иск., доцент, Бандорина Ксения Валерьевна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - магистратура по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004)

составлена на основании учебного плана:

54.04.01 Дизайн

Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от _____ 2026 г. № ____

Срок действия программы: 2026-2028 уч.г.

Зав. кафедрой Палагута Илья Владимирович

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	— формирование у обучающегося проектной культуры дизайна как
1.2	междисциплинарной, многопрофильной творческой области, при
1.3	которой дизайн-проект является целостной многофакторной
1.4	системой, результирующей накопленный проектный опыт и
1.5	определяющей тенденции развития предметно-пространственной
1.6	среды и современную парадигму проектности;
1.7	— формирование у обучающихся структурных подходов к дизайнпроектированию; практическое освоение методологической базы
1.8	проектирования в дизайне среды; формирование проектного
1.9	мышления как фундамента успешной и эффективной
1.10	профессиональной 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	Информационные технологии в дизайне
2.1.2	Иностранный язык в профессиональной деятельности
2.1.3	Патентно-лицензионная работа
2.1.4	Моделирование и прототипирование в игровом дизайне
2.1.5	Теория и методология дизайн-проектирования
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Проектный менеджмент
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-1: Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-1: Знает: методы критического анализа проблемной ситуации как системы, выявляя ее составляющие и связи между ними;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать — виды современных продуктов дизайна, их назначение, функциональные свойства, особенности технологий дизайнпроектирования
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь вести творческое дизайн-проектирование от постановки задач — через замысел/идею — к проекту; определять методы и подходы к проектированию объектов, сред и систем дизайна среды; — осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; выявлять общие современные требования, предъявляемые к проектированию в области дизайна среды; собирать и использовать информацию по теме дизайнерского исследования;
ИД-3.УК-1: Владеет: навыками разработки и аргументации стратегии действий, обеспечивающих решения проблемных ситуаций на основе системного подхода;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть проектной культурой дизайна; основными методами дизайнпроектирования; пониманием роли смежных дисциплин и междисциплинарных подходов к современной проектной культуре; проектным мышлением;

ОПК-1: 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	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-1: Знает: историю и теорию искусств, историю и теорию дизайна;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать роль и место дизайна объектов, среды и систем в социокультурном развитии современного общества;
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь проводить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов, сред и систем; выявлять существующие и прогнозировать будущие тенденции в сфере дизайна среды; формировать задание (бриф) на проектирование и разработку дизайн-проекта; согласовывать бриф с заказчиком; планировать проектную деятельность
ИД-3.ОПК-1: Владеет: методикой анализа особенностей выразительных средств объектов искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть методами проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; навыками оформления результатов исследований и предоставления их заказчику; приемами согласования с заказчиком проектных задач; навыками планирования проектной деятельности и организации проектных процессов в области дизайна объектов, среды и систем;

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Авторские концепции		
1.1	Современные авторские классификации, дефиниции дизайна, проектной дизайнерской деятельности, проектной культуры дизайна /Лек/	1	6
1.2	Формирование концепции. Создание возможных решений проектных задач. Принципы фиксации концептуальных идей объектов архитектурнопространственной среды /Пр/	1	6
1.3	Предпроектные исследования. Анализ и синтез проектных условий, сбор, анализ, обобщение, концептуализация информации; уточнение проектного задания комплекта объектов или комплекса архитектурнопространственной среды /Ср/	1	12
	Раздел 2. Методики разработки концепции.		

2.1	Техники и приемы оформления и подачи дизайн-проектов на разных стадиях проектирования. Методы обоснования и защиты проектных решений /Лек/	1	6
2.2	Постановка проектных задач на дизайнпроектирование (бриф) /Пр/	1	4
2.3	Формирование концепции. Создание возможных решений проектных задач. /Ср/	1	14
2.4	Проектные методики. Методы разработки и развития предметных, конструкторских, объемнопространственных, концептуальных и прочих проектных решений /Лек/	1	4
2.5	оформления и подачи дизайн-проектов на разных стадиях проектирования. Методы обоснования и защиты проектных решений /Пр/	1	6
2.6	Принципы контроля и авторского надзора за реализацией дизайнпроектов /Ср/	1	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	Зинюк, О. В.	Современный дизайн. Методы исследования: монография	Москва: Московский гуманитарный университет, 2011	http://www.iprbooks.hop.ru/8444.html
Л.1.2	Глазычев, В.	Дизайн как он есть: монография	Москва: Европа, 2006	http://www.iprbooks.hop.ru/11619.html
Л.1.3	Смолицкая, Т. А.	Дизайн интерьеров: учебное пособие	Москва: Российский новый университет, 2011	http://www.iprbooks.hop.ru/21269.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.iprbooks.hop.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.iprbooks.hop.ru/26469.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.6	Смородина, Е. И.	Компьютерная и проектная графика. Программный пакет Adobe Photoshop: учебное пособие	Омск: Омский государственный технический университет, 2022	https://www.iprbookshop.ru/131200.html
Л.1.7	Кабанов, В. Н., Михайлова, Е. В.	Проектная и производственная подготовка: учебно-методическое пособие	Москва: МИСИ-МГСУ, ЭБС АСВ, 2020	https://www.iprbookshop.ru/126051.html
Л.1.8	Бусарова, Ю. Д.	Проектная деятельность: учебное пособие	Омск: Омский государственный технический университет, 2023	https://www.iprbookshop.ru/140857.html

1. Autodesk Inventor Professional. Этапы выполнения чертежа : методические указания к выполнению графических работ по курсу «Инженерная и компьютерная графика» / составители В. В. Телегин, И. В. Телегин. — Липецк : Липецкий государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2015. — 24 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/55623.html>
2. Горбовцов, Г. Я. Системы управления проектом : учебное пособие / Г. Я. Горбовцов. — М. : Евразийский открытый институт, 2011. — 344 с. — ISBN 978-5-374-00316-1. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/10827.html>
3. Грашин, А. А. Методология дизайн-проектирования элементов предметной среды. Дизайн унифицированных и агрегированных объектов : учебное пособие / А. А. Грашин. - М. : Архитектура-С, 2005. - 232 с. : ил.
4. Дизайн. Материалы. Технологии : энциклопедический словарь / под редакцией В. И. Куманин, М. С. Кухт. — Томск : Томский политехнический университет, 2011. — 320 с. — ISBN 978-5-98298-774-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/34664.html>
5. Кокорина, Е. В. Теоретические основы моделирования процесса создания архитектурной идеи проекта : учебное пособие / Е. В. Кокорина. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2021. — 120 с. — ISBN 978-5-4497-1085-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/108344.html>
6. Ласкова, М. К. Композиция и архитектура формы в дизайне : учебно-методическое пособие / М. К. Ласкова. — Армавир : Армавирский государственный педагогический университет, 2019. — 121 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/85912.html>
7. Музалевская, Ю. Е. Основы дизайн-проектирования: исторические аспекты развития, этапы и методы художественного проектирования в дизайне : учебное пособие / Ю. Е. Музалевская. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019. — 105 с. — ISBN 978-5-7937-1683-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102454.html>
8. Основные требования к проектной и рабочей документации : учебно-методическое пособие / А. Ю. Борисова, О. В. Крылова, М. В. Царева, В. А. Шалунов. — Москва : МИСИ-МГСУ, ЭБС АСВ, 2020. — 58 с. — ISBN 978-5-7264-2134-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/101808.html>
9. Основы компьютерного моделирование : учебно-методический комплекс / составители Г. А. Тюлепбердинова, Н. А. Тойганбаева, А. Б. Жусупова. — Алматы : Нур-Принт, 2015. — 175 с. — ISBN 9965-756-09-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/67115.html>
10. Панкина, М. В. Экологический дизайн: учебное пособие для бакалавриата и магистратуры. Рек. УМО ВО : учебно-методический комплекс / М. В. Панкина, С. В. Захарова. - 2-е изд., испр. и доп. - М. : Юрайт-Издат, 2018. - 197 с. : ил.
11. Проектирование и моделирование промышленных изделий : учебник / С. А. Васин, А. Ю. Талашук, В. Г. Бандорин, Ю. А. Грабовенко ; СПГХПА. - М. : Машиностроение-1, 2004. - 692 с. : цв. ил.
12. Проектная графика и макетирование : учебное пособие для студентов специальности 072500 «Дизайн» / составители С. Б. Тонковид. — Липецк : Липецкий государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2012. — 190 с. — ISBN 978-5-88247-535-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/17703.html>
13. Прозорова, Е. С. История и методология дизайн-проектирования : учебное пособие / Е. С. Прозорова. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020. — 79 с. — ISBN 978-5-7937-1847-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/118384.html>
14. Розенсон И.А. Основы теории дизайна: Стандарт третьего поколения / И.А. Розенсон. — СПб.: Питер, 2016. — 240 с.
15. 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>
16. Якуничев, Н. Г. Предметная форма как зеркало эволюции. К вопросу о принципиальных закономерностях формообразования : научное издание / Н. Г. Якуничев. - СПб. : Ника, 2007. - 150 с. : цв.ил.
17. Якуничев, Н. Г. Экстремальные условия деятельности как фактор инноваций. К проблеме обучения методам дизайн-проектирования: Учебно-методическое пособие для направления подготовки: 54.03.01 - Дизайн. Профиль подготовки - Промышленный дизайн : учебное пособие / Н. Г. Якуничев ; СПГХПА. - СПб. : СПГХПА, 2016. - 41 с. : ил
18. Якуничев, Н. Г. Дизайн-проектирование ручного инструмента. Учебно-методическое пособие для направления подготовки: 54.03.01 - Дизайн. Профиль подготовки - Промышленный дизайн [Текст] : учебное пособие / Н. Г. Якуничев ; СПГХПА им. А. Л. Штиглица. - СПб. : СПГХПА, 2016. - 29 с. : ил.

6.2. Электронные учебные издания и электронные образовательные ресурсы

Э1	Портал «Единое окно доступа к образовательным ресурсам» http://window.edu.ru/window . — Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник http://archizona.ru/disain_illustrirovanniy_slovar_spravochnik.htm — Словарь терминов по архитектуре и дизайну https://www.vira.ru/exp/glossary_design/ — Словарь дизайнерских терминов https://blog.romashin-design.com/dictionary_designer — Термины дизайна – Словарь основных дизайн терминов http://miloskiy.com/terminy-dizajna-slovar-dizajn-terminov/ — 48 терминов из дизайна https://www.amocrm.ru/blog/22/15023920/ — Словарь дизайнера https://point.bangbangeducation.ru/sovet-po-kulture/designers-dictionary — Словарь дизайн-терминов https://rosdesign.com/design/slovarofdesign.htm — Словарь «дизайнерского сленга» от А до W http://www.lookatme.ru/mag/live/experience-news/210307-desig		
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	AutoCAD		
6.3.1.5	3ds Max		
6.3.1.6	Corel DRAW Graphics Suite 2020		
6.3.1.7	AutoCAD		
6.3.1.8	Autodesk 3ds Max		
6.3.1.9	Лаборатория Касперского		
6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем			
6.3.2.1	Портал "Инвестиции в искусство" https://artinvestment.ru/		
6.3.2.2	Справочно-информационный портал «Русский язык» [Электронный ресурс]. URL: http://www.gramota.ru/		
6.3.2.3	База данных исследований Центра стратегических разработок [Электронный ресурс]. URL: https://www.csr.ru/issledovaniya/		
6.3.2.4	Комплексные исследования информационного агентства InterMedia [Электронный ресурс]. URL: https://www.intermedia.ru/		
6.3.2.5	Библиотека графических изображений Pixabay [Электронный ресурс]. URL: https://www.pixabay.com		
6.3.2.6	«Знание»: Международный гуманитарный общественный фонд [Электронный ресурс]. URL: http://www.znaniesvet.com/		
6.3.2.7	Информкультура Ru [Электронный ресурс]. URL: http://infoculture.rsl.ru/		
6.3.2.8	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL: http://liart.ru/ru/pages/catalogs/		
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
Ч-228	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы	Лек	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)
Ч-228	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)			
Самостоятельная работа по дисциплине заключается в освоении			

достаточно обширного теоретического, методического и практического материала. При выполнении самостоятельной работы необходимо четко представлять себе специфику истории дизайна как научной дисциплины, ее гуманитарный характер, относительность и вариативность используемых методов исследования истории дизайна (стилистический, иконографический, хронологические методы и др.) и самого дизайна.

Самостоятельная работа студента по данной дисциплине включает в себя: изучение литературы и источников по теме, изучение профильных электронных ресурсов, работа над лекционным материалом, подготовка мини-реферата, подготовка к семинарскому занятию, работа на выставках, подготовка к тестированию.

необходимо обратить внимание, что дизайн – особая сфера в системе искусствознания и культурологии, ориентированная на

создание с одной стороны коммерчески успешного продукта, и в тоже время эстетического продукта как запроса общества и массовой культуры. При знакомстве с формами и видами дизайна деятельности необходимо учитывать экономическую и этическую составляющую.

Её необходимо рассматривать в двух аспектах:

-история экономических отношений

-история технических изобретений и индустриального общества

История развития дизайна подразумевает рассматривать особенности взаимодействия экономического и эстетического.

История дизайна затрагивает особенности выстраивания концептуального стиля и работы с новой эстетикой.

Анализируя и сопоставляя процессы развития дизайна в разных обществах и на разных этапах своего развития необходимо помнить о целях и задачах самой профессии, потребителях дизайна, положении самого проектного процесса в социальной среде. Система понятий дизайна, начав свое формирование на ранних этапах профессии, модифицируется и корректируется с изменением не только этических норм, но и индустриализации общества.

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по УР

И.С. Голикова

05.03.2026 г.

Специальный рисунок

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра рисунка**

Учебный план 54.04.01_МК_2026.plx
 54.04.01 Дизайн
 Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

Квалификация **магистр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **4 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 144 Виды контроля в семестрах:
 в том числе:
 аудиторные занятия 0
 самостоятельная работа 11
 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	
	Неделя		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	3	3	8	8	11	11
Часы на контроль	9	9			9	9
Итого	72	72	72	72	144	144

Программу составил(и):

Доцент, Юдин Олег Николаевич _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - магистратура по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004)

составлена на основании учебного плана:

54.04.01 Дизайн

Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от _____ 2026 г. № ____

Срок действия программы: 2026-2028 уч.г.

Зав. кафедрой Константинов Константин Константинович

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Развивать и совершенствовать профессиональное мышление
1.2	Развивать и 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.В
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Художественный опыт в историческом контексте
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	Цифровая живопись

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ	
ПК-3: Способен владеть рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и приемами работы с цветом и цветовыми композициями, способностью к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту, в том числе с использованием искусственного интеллекта	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	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
ИД-2.ПК-3: Умеет: осуществлять поиск авторского оригинального графического языка, создавать живописные композиции различной степени сложности, в том числе с использованием систем искусственного 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;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь грамотно изобразить окружающую реальность как в объемно-пространственном ключе, в условно-плоскостном графическом, так и в линейно конструктивном; профессионально организовать изобразительную плоскость в соответствии с законами изобразительной композиции
ИД-3.ПК-3: Владеет: техническими приемами быстрых набросков и зарисовок, средствами эскизирования, создания произведений живописи и графики, в том числе с использованием технологии 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;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен владеть навыками использования арсенала средств рисования уникальной графики, алгоритмами и приемами ведения работы, критериями оценки и выбора ценностей для совершенствования своей индивидуальности и своих творческих умений

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)			
Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Образ. Композиция. Стиль.		
1.1	Рисование предметов (натюрморт: предметы быта, музыкальные инструменты и т.д.). Изобразительные средства – линия или пятно: - Степень объёмности и уплощенности - Подробность и тщательность прорисовки - Степень преувеличения в пропорциях и пластике - Способы изобразить фактуры и текстуры Формат: А4 (5 листов). Материал: карандаш, тушь, перо кисть /Пр/	1	8
1.2	Городской пейзаж. - Натюрные зарисовки на пленэре - Интенсивное рисование - Деревья и ритм - Архитектурный портрет (три плана) Формат: А4 (4 листа), А5 (3 листа). Материал: карандаш, тушь, перо кисть /Пр/	1	12
1.3	Рисование кистей рук. Анатомический разбор. Графические переложения. Формат: А3 (2-4 листа). Материал: графитный карандаш. /Пр/	1	12
1.4	Зарисовки головы натурщика. Натюрные зарисовки головы человека, направленные на передачу на эмоций. Анатомический разбор. Графические переложения. Формат: А3 (2-4 листа). Материал: мягкий материал, уголь, сепия, сангина. /Пр/	1	12
1.5	Подготовительные эскизы к заданию "Автопортрет на фоне города" /Ср/	1	3
1.6	Графическая композиция "Автопортрет на фоне города" Выявление пластических связей портрета и среды. Формат: А2 (1 лист). Материал: Любой графический. /Пр/	1	16
	Раздел 2. Композиционный анализ		
2.1	Зарисовки интерьеров Академии Штиглица. Освоение графических приемов для изображения пространства. Объёмно пространственное решение. Декоративно- плоскостное решение Формат: А3 (не менее 2 листов). Материал:любой графический /Пр/	2	10
2.2	Зарисовки интерьеров Академии Штиглица. /Ср/	2	3
2.3	Зарисовки обнаженной и одетой фигуры. Фигура обнаженная. Фигура одетая. Фигура в интерьере. Формат: А3 (1 лист), А4 (4 листа). Материал: графитный карандаш, тушь, кисть /Пр/	2	9
2.4	Обнаженная фигура человека. Постановка с натуры на одном листе. Формат: А1 (1 лист). Материал: уголь, сепия, сангина. /Пр/	2	15
2.5	Фигура в движении. Аналитический разбор на движение по воображению: кубические люди, проработка ракурсов. Подбор материала для включения их в интерьерные мотивы задания "Архитектурная композиция с включением людей". Формат: А4 (6 листов). Материал: любой графический /Пр/	2	9
2.6	Фигура в движении. Аналитический разбор на движение по воображению. /Ср/	2	2
2.7	Архитектурная композиция с включением людей. Композиционный архитектурный рисунок по мотивам интерьеров художественно-промышленной Академии им. А.Л. Штиглица: "Моя Академия». Выявление пластических связей фигур между собой и пространством среды. Формат: А2 (1 лист). Материал: мягкие материалы, уголь, сепия, сангина. /Пр/	2	21
2.8	Архитектурная композиция с включением людей. /Ср/	2	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	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.1.2	Киба, М. П.	Рисунок: методическое пособие по выполнению практических работ	Сочи: Сочинский государственный университет, 2020	http://www.iprbooks.hop.ru/106587.html
Л.1.3	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.1.4	Лавренко, Г. Б.	Рисунок: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017	http://www.iprbooks.hop.ru/102675.html
Л.1.5	Белов, С. А.	Техника рисования тушью пером и гелевой ручкой: учебное пособие	Омск: Омский государственный университет, 2008	https://www.iprbookshop.ru/60883.html
Л.1.6	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.iprbooks.hop.ru/76328.html
Л.1.7	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

1. Гришова, Т. А. Рисунок архитектора. В 2 частях. Ч. 1 : учебное пособие / Т. А. Гришова, С. Н. Михалева. — Тамбов : Тамбовский государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2020. — 81 с. — ISBN 978-5-8265-2272-1 (ч.1), 978-5-8265-2271-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/115743.html>
2. 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>
3. Лециус, Е. П. Построение теней и перспективы ряда архитектурных форм : учебное пособие / Е. П. Лециус. - М. : Архитектура-С, 2005. - 144 с.
4. 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>
5. 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>
6. 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>
7. Пятахин, Н. П. Формирование композиционного мышления. Часть 4. Интерьер. Система заданий по дисциплине Рисунок : учебно-методическое пособие / Н. П. Пятахин. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2011. — 48 с. — ISBN 978-5-9227-0332-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/19052.html>
8. 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.
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. Храмова, М. В. Декоративные приёмы и техники исполнения в графических композициях : учебное пособие / М. В. Храмова. — Астрахань : Астраханский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2019. — 100 с. — ISBN 978-5-93026-082-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/93077.html>
11. 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>
12. 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>
13. 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

6.3.2 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/>

6.3.2.3 | Государственная Третьяковская галерея [Электронный ресурс]. URL: <http://www.tretyakovgallery.ru/>

6.3.2.4 | Российский этнографический музей [Электронный ресурс]. URL: <http://ethnomuseum.ru>

6.3.2.5 | Русский музей [Электронный ресурс]. URL: <http://rusmuseum.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.gpha.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
С-306	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		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		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		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		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		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		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		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		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		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		Мольберты, стулья, табуреты, подиумы, тумбы, ширмы, шкафы, софиты, изделия из гипса, скелеты, черепа, бытовые предметы
Ч-418	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		Мольберты, табуретки, стулья, подставки для н/м, подиумы, инвентарь постановочный, реквизит, выставочные рамы
С-421	Учебная аудитория для проведения учебных занятий, помещение для самостоятельной работы		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. 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.

Пластико-графическое решение игрового проекта рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Кафедра анимации и медиадизайна		
Учебный план	54.04.01_ММК_2026.plx 54.04.01 Дизайн Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента		
Квалификация	магистр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	3 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	108	Виды контроля в семестрах:	
в том числе:			
аудиторные занятия	0		
самостоятельная работа	20		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	2 (1.2)		Итого	
	16 2/6			
Неделя	УП	РП	УП	РП
Лекции	12	12	12	12
Практические	76	76	76	76
Итого ауд.	88	88	88	88
Контактная работа	88	88	88	88
Сам. работа	20	20	20	20
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 - магистратура по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004)

составлена на основании учебного плана:

54.04.01 Дизайн

Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от _____ 2026 г. № _____

Срок действия программы: 2026-2028 уч.г.

Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Цель: формирование у магистров профессиональные компетенции в области геймдизайна и создании анимации в игровой графике, обучение классических основ анимационного искусства и применения их в процессе создания анимационных персонажей игр.
1.2	Задачи:
1.3	- рассмотреть методы креативного подхода в создании анимации;
1.4	- раскрыть принципы построения движения различных объектов в анимации;
1.5	- продемонстрировать особенности основ классического построения персонажей и пространства в компьютерных играх.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Информационные технологии в дизайне
2.1.2	Теория и методология дизайн-проектирования
2.1.3	Стратегия креативного мышления
2.1.4	Моделирование и прототипирование в игровом дизайне
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Информационные технологии в дизайне
2.2.2	Производственная практика, педагогическая
2.2.3	Системное проектирование
2.2.4	Продвинутое 3D моделирование
2.2.5	Моделирование и прототипирование в игровом дизайне
2.2.6	Продвинутая разработка на Unity и Unreal
2.2.7	Визуальные коммуникации. Теория и практика
2.2.8	Портфолио
2.2.9	Производственная практика, технологическая практика
2.2.10	Производственная практика, проектная
2.2.11	Производственная практика, преддипломная
2.2.12	Учебная практика, научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ	
ПК-1: Способен выполнять предпроектные исследования, формулировать концепцию мультимедийного и игрового контента	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать способы и методы поиска необходимой информации в области видеоигровой продукции, научные основы разработки исследований, технической документации, методы проектирования, правила разработки и оформления результатов исследований
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь организовывать сбор информации для разработки и создания видеоигровой продукции, разрабатывать новые и пересматривать результаты исследований, технические документы по созданию к видеоигровой продукции.

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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыком поиска необходимой научно-технической информации для обобщения результатов анализа, навыкам разработки исследований и технической документации по регулированию качества создания видеоигровой продукции.
ПК-2: Способен проектировать объекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации с использованием современных информационных технологий	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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 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	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна, составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне; способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию геймдизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами, проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимущества или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами
ИД-3.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; навыками работы и пониманием особенностей git workflow (прим. GitHub, PlasticSCM, Perforce);	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать владеть навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработке геймдизайна, методиками проведения вертикального среза и методами проведения анализа конкурентоспособности дизайн-проекта на рынке

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Пластико-графическое решение игрового проекта		
1.1	Основы визуального стиля игры /Лек/	2	2
1.2	Основы визуального стиля игры /Пр/	2	8
1.3	Разработка концепт-арта и стилизация /Лек/	2	2
1.4	Разработка концепт-арта и стилизация /Пр/	2	12
1.5	Принципы композиции и цветовой теории /Лек/	2	2

1.6	Принципы композиции и цветовой теории /Пр/	2	10
1.7	Выполнение практических заданий /Ср/	2	10
1.8	Создание 2D-ассетов для игр /Лек/	2	2
1.9	Создание 2D-ассетов для игр /Пр/	2	12
1.10	Влияние визуального стиля на геймплей /Лек/	2	2
1.11	Влияние визуального стиля на геймплей /Пр/	2	10
1.12	Анимация в игровой графике /Пр/	2	12
1.13	Визуальные эффекты и спецэффекты /Лек/	2	2
1.14	Визуальные эффекты и спецэффекты /Пр/	2	12
1.15	Выполнение практических заданий, подготовка к просмотру /Ср/	2	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	Зинюк, О. В.	Современный дизайн. Методы исследования: монография	Москва: Московский гуманитарный университет, 2011	http://www.iprbooks.hop.ru/8444.html
Л.1.2	Глазычев, В.	Дизайн как он есть: монография	Москва: Европа, 2006	http://www.iprbooks.hop.ru/11619.html
Л.1.3	Абилов, А. Ж., Турекулова, А. И., Барова, К. Д., Каракова, Т. В., Шамбина, С. Л., Казарян, А. А., Мосин, В. Г.	Математические методы в архитектуре и дизайне: материалы межвузовской научной конференции (15 мая 2012 года)	Самара: Самарский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2013	http://www.iprbooks.hop.ru/20514.html
Л.1.4	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.iprbooks.hop.ru/26469.html
Л.1.5	Халиуллина, О. Р., Грашин, А. А.	Проектные технологии современного дизайна с учётом гендерного фактора: монография	Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, Всероссийский научно-исследовательский институт технической эстетики, 2015	http://www.iprbooks.hop.ru/54146.html
Л.1.6	Макарова, Т. В.	Веб-дизайн: учебное пособие	Омск: Омский государственный технический университет, 2015	http://www.iprbooks.hop.ru/58086.html
Л.1.7	Пендикова, И. Г.	Концептуализм как творческий метод дизайна и рекламы: учебное пособие	Омск: Омский государственный технический университет, 2016	http://www.iprbooks.hop.ru/60878.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
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	http://www.iprbooks.com.ru/76480.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	https://www.iprbookshop.ru/102614.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. 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>

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. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/30616.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. 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. 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>

7. 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.. СПб: Питер, 2001

8. Шишкин, В. В. Разработка логических компьютерных игр с графическим интерфейсом в среде Python : 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>

9. Штейнбах, О. Л. Компьютерная графика. Моделирование персонажа в программе Blender : учебное пособие для СПО / О. Л. Штейнбах. — Саратов : Профобразование, 2025. — 79 с. — ISBN 978-5-4488-2502-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/150107.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	Maya
6.3.1.4	Adobe After Effects
6.3.1.5	Adobe Character Animator
6.3.1.6	Adobe Fresco
6.3.1.7	Adobe Dimension
6.3.1.8	Substance 3D Stager
6.3.1.9	Substance 3D Designer
6.3.1.10	Substance Designer 6

6.3.1.1 1	Substance 3D Sampler
6.3.1.1 2	Maxon Cinema 4D
6.3.1.1 3	Autodesk 3ds Max
6.3.1.1 4	Autodesk Maya
6.3.1.1 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	Информкультура Ru [Электронный ресурс]. URL: http://infoculture.rsl.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	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		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)

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, компетентного 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.

Моделирование и прототипирование в игровом дизайне

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Кафедра анимации и медиадизайна	
Учебный план	54.04.01_MIK_2026.plx 54.04.01 Дизайн Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента	
Квалификация	магистр	
Форма обучения	очная	
Общая трудоемкость	7 ЗЕТ	
Часов по учебному плану	252	Виды контроля в семестрах:
в том числе:		
аудиторные занятия	0	
самостоятельная работа	100	
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0	

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	1 (1.1)		2 (1.2)		Итого	
	уп	рп	уп	рп	уп	рп
Неделя	17 1/6		16 2/6			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп	уп	рп
Лекции	16	16	16	16	32	32
Практические	48	48	36	36	84	84
Итого ауд.	64	64	52	52	116	116
Контактная работа	64	64	52	52	116	116
Сам. работа	71	71	29	29	100	100
Часы на контроль	9	9	27	27	36	36
Итого	144	144	108	108	252	252

Программу составил(и):

канд. иск., доцент, Петрухина О.В. _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - магистратура по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004)

составлена на основании учебного плана:

54.04.01 Дизайн

Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от _____ 2026 г. № _____

Срок действия программы: 2026-2028 уч.г.

Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Цели: Сформировать компетенции обучающегося в области современных направлений развития гейм-дизайна и разработки видеоигр.
1.2	Задачи дисциплины:
1.3	• Исследовать теорию проектирования игр и аналитические основы игрового дизайна.
1.4	• Рассмотреть приемы быстрого прототипирования игр.
1.5	• Показать особенности межплатформенной среды разработки игр.
1.6	• Рассмотреть технологию импорта и создания игровых ресурсов.
1.7	• Рассмотреть способы реализации интерактивных устройств и элементов в игре.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Специальный рисунок
2.1.2	Теория и методология дизайн-проектирования
2.1.3	Пластико-графическое решение игрового проекта
2.1.4	Методика научных исследований
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	Информационные технологии в дизайне
2.2.3	Производственная практика, педагогическая
2.2.4	Системное проектирование
2.2.5	Продвинутое 3D моделирование
2.2.6	Продвинутая разработка на Unity и Unreal
2.2.7	Системы управления и интерактивные технологии в игровой разработке
2.2.8	Учебная практика, научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)
2.2.9	Портфолио
2.2.10	Производственная практика, технологическая практика
2.2.11	Производственная практика, проектная
2.2.12	Производственная практика, преддипломная

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ	
ПК-1: Способен выполнять предпроектные исследования, формулировать концепцию мультимедийного и игрового контента	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать способы и этапы создания мультимедийного и игрового контента
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь формулировать концепцию, анализировать творческую задачу, поэтапно вести проектирование.

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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть умением и приемами разработки концепции медиапроекта, навыками проектирования объектов визуальной информации
ПК-3: Способен владеть рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и приемами работы с цветом и цветовыми композициями, способностью к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту, в том числе с использованием искусственного интеллекта	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать профессиональную терминологию в области дизайна, цветоделение, показатели качества воспроизведения изображения объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, способы оценки параметров цветопередачи изображений объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, способы моделирования и прототипирования игрового контента
ИД-2.ПК-3: Умеет: осуществлять поиск авторского оригинального графического языка, создавать живописные композиции различной степени сложности, в том числе с использованием систем искусственного 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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь пользоваться профессиональной терминологией в области дизайна, оценивать параметры цветопередачи изображений объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, моделировать игровой контент, выполнять прототипирование.
ИД-3.ПК-3: Владеет: техническими приемами быстрых набросков и зарисовок, средствами эскизирования, создания произведений живописи и графики, в том числе с использованием технологии 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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть терминологией в области дизайна, навыками моделирования и прототипирования игрового контента

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Основы 3D-моделирования и прототипирования		
1.1	Введение в 3D-моделирование: базовые принципы /Лек/	1	2
1.2	Введение в 3D-моделирование: базовые принципы /Пр/	1	6
1.3	Выполнение практических заданий /Ср/	1	10
1.4	Создание простых игровых моделей (props, environment) /Лек/	1	3
1.5	Создание простых игровых моделей (props, environment) /Пр/	1	6
1.6	Выполнение практических заданий /Ср/	1	10

1.7	Развертка UV и основы текстурирования /Лек/	1	2
1.8	Развертка UV и основы текстурирования /Пр/	1	6
1.9	Выполнение практических заданий /Ср/	1	10
1.10	Основы анимации в 3D-графике /Лек/	1	2
1.11	Основы анимации в 3D-графике /Пр/	1	8
1.12	Выполнение практических заданий /Ср/	1	10
1.13	Прототипирование игровых уровней /Лек/	1	3
1.14	Прототипирование игровых уровней /Пр/	1	8
1.15	Оптимизация 3D-моделей для реального времени /Лек/	1	2
1.16	Оптимизация 3D-моделей для реального времени /Пр/	1	6
1.17	Выполнение практических заданий /Ср/	1	10
1.18	Использование игровых движков для прототипирования /Лек/	1	2
1.19	Выполнение практических заданий /Ср/	1	10
1.20	Использование игровых движков для прототипирования /Пр/	1	8
1.21	Выполнение практических заданий /Ср/	1	11
Раздел 2. Продвинутое моделирование и интерактивное прототипирование			
2.1	Высокополигональное моделирование персонажей и окружения /Лек/	2	4
2.2	Высокополигональное моделирование персонажей и окружения /Пр/	2	6
2.3	PBR-текстурирование и работа с материалами /Лек/	2	2
2.4	PBR-текстурирование и работа с материалами /Пр/	2	6
2.5	Применение процедурного моделирования /Лек/	2	2
2.6	Применение процедурного моделирования /Пр/	2	6
2.7	Выполнение практических заданий /Ср/	2	10
2.8	Визуальные эффекты и симуляции (VFX, Particle Systems) /Лек/	2	2
2.9	Визуальные эффекты и симуляции (VFX, Particle Systems) /Пр/	2	4
2.10	Создание интерактивных элементов в игровых прототипах /Лек/	2	2
2.11	Создание интерактивных элементов в игровых прототипах /Пр/	2	4
2.12	Выполнение практических заданий /Ср/	2	10
2.13	Тестирование и доработка прототипов на основе фидбэка /Лек/	2	2
2.14	Итоговый проект: создание прототипа игры /Лек/	2	2
2.15	Итоговый проект: создание прототипа игры /Пр/	2	4
2.16	Тестирование и доработка прототипов на основе фидбэка /Пр/	2	6
2.17	Выполнение практических заданий /Ср/	2	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
---------------------	----------	---------------	--------

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Зинюк, О. В.	Современный дизайн. Методы исследования: монография	Москва: Московский гуманитарный университет, 2011	http://www.iprbooks.hop.ru/8444.html
Л.1.2	Глазычев, В.	Дизайн как он есть: монография	Москва: Европа, 2006	http://www.iprbooks.hop.ru/11619.html
Л.1.3	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.iprbooks.hop.ru/26469.html
Л.1.4	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.iprbooks.hop.ru/66376.html
Л.1.5	Зиновьева, Е. А.	Компьютерный дизайн. Векторная графика: учебно-методическое пособие	Екатеринбург: Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2016	http://www.iprbooks.hop.ru/68251.html
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.iprbooks.hop.ru/76476.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.iprbooks.hop.ru/76480.html
Л.1.8	Розета, Мус, Ойана, Эррера, Мамедова, Т.	Управление проектом в сфере графического дизайна	Москва: Альпина Паблишер, 2020	http://www.iprbooks.hop.ru/96862.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. 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>
3. 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>
4. 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.
5. 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>
6. Райт, Ж. Э. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя [Текст] : учебное пособие / Ж. Э. Райт. - М. : ГИТР, 2006. - 351 с. : ил.
7. 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>
8. Хохлов, В. Н. Хохлова, 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>
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	Maya
6.3.1.4	Adobe After Effects
6.3.1.5	Adobe Premiere Pro
6.3.1.6	Adobe Animate
6.3.1.7	Adobe Character Animator
6.3.1.8	Substance Designer 6
6.3.1.9	Maxon Cinema 4D
6.3.1.10	Lumion 10
6.3.1.11	Autodesk Maya
6.3.1.12	Autodesk 3ds Max
6.3.1.13	Лаборатория Касперского
6.3.1.14	Другое - указать в приложении

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	«Культура» – информационный портал. [Электронный ресурс]. URL: http://www.kultura-portal.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	Русский музей [Электронный ресурс]. URL: http://rusmuseum.ru
6.3.2.12	Культура городов Азиатской России : информационно-справочная система [Электронный ресурс]. URL: http://asiaros.ru
6.3.2.13	Официальный сайт Лувра. [Электронный ресурс]. URL: http://www.louvre.fr
6.3.2.14	Государственная Третьяковская галерея [Электронный ресурс]. URL: http://www.tretyakovgallery.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)

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

В преподавании дисциплины используются разнообразные образовательные технологии как традиционного, так и инновационного характера, учитывающие практический характер дисциплины:

Практические занятия

Общие требования

Перед выполнением задания необходимо изучить рекомендуемую учебную литературу.

При выполнении работы особое внимание уделяется композиции, качеству и сложности технического исполнения.

Отдельно оценивается качество художественного исполнения, индивидуальность творческого мышления и эстетичность выполненной работы.

Самостоятельная работа студентов включает усвоение теоретического материала, подготовку к практическим занятиям, выполнение самостоятельных заданий, изучение литературных источников, использование Internet-данных, подготовку к текущему контролю знаний, к промежуточной аттестации.

В рамках изучения дисциплины могут быть предусмотрены встречи обучающихся с участием представителей российских и зарубежных компаний, государственных и общественных организаций и проведение мастер-классов экспертов.

Контроль за выполнением самостоятельной работы ведется в процессе изучения курса преподавателем на практических занятиях, а так же при проверке индивидуальных заданий и письменных работ.

Управление самостоятельной работой студента

Формы управления самостоятельной работой:

- консультирование;
- проверка части выполненной работы;
- предложение списка рекомендованной литературы;

План самостоятельной работы:

- повторение материала, подготовка к практическим занятиям.

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.

Системы управления и интерактивные технологии в игровой разработке рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Кафедра анимации и медиадизайна		
Учебный план	54.04.01 МИК_2026.plx 54.04.01 Дизайн Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента		
Квалификация	магистр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	3 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	108	Виды контроля в семестрах:	
в том числе:			
аудиторные занятия	0		
самостоятельная работа	26		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	2 (1.2)		Итого	
	уп	рп	уп	рп
Неделя	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	26	26	26	26
Часы на контроль	18	18	18	18
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 - магистратура по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004)

составлена на основании учебного плана:

54.04.01 Дизайн

Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от _____ 2026 г. № ____

Срок действия программы: 2026-2028 уч.г.

Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Цель: освоение магистрами основных методов и средств применения современных интерактивных в игровой разработке; дать обучающимся навыки уверенного использования возможностей современных информационных систем и технологий, специализированных программ, используемых для проектной разработки; владеть современными методами поиска и доступа к информационным ресурсам, расположенным в локальных и глобальных компьютерных сетях.
1.2	Задачи:
1.3	– получение основных практических знаний, принципов построения и функционирования информационных инновационных систем и технологий, применяющихся при организации процесса проектной разработки по направлению геймдизайн;
1.4	– выработка практических навыков пользования современными программными средствами и технологиями, предоставляющими пользователю широкий спектр возможностей.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Пластико-графическое решение игрового проекта
2.1.2	Моделирование и прототипирование в игровом дизайне
2.1.3	Системное проектирование
2.1.4	Художественный опыт в историческом контексте
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	Системное проектирование
2.2.3	Продвинутое 3D моделирование
2.2.4	Продвинутая разработка на Unity и Unreal
2.2.5	Визуальные коммуникации. Теория и практика

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ	
УК-3: Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-3: Знает: основы теории лидерства; особенности организации команды; методы разработки командной стратегии и эффективного руководства коллективами; стили руководства коллективом;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать принципы и технологии выработки стратегии командной работы для достижения поставленной цели, основы лидерства и командообразования, особенности различных стилей лидерства; процессы внутренней динамики команды, технологии и методы кооперации в командной работе;
ИД-2.УК-3: Умеет: разрабатывать командную стратегию; формулировать цель и задачи членам команды; применять эффективные стили руководства командой;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять теоретические основы выработки стратегии командной работы для достижения поставленной цели на практике;
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками организации совместной работы в команде для достижения поставленной цели.

ПК-1: Способен выполнять предпроектные исследования, формулировать концепцию мультимедийного и игрового контента	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать способы и этапы создания мультимедийного и игрового контента

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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь формулировать концепцию, анализировать творческую задачу, поэтапно вести проектирование.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть умением и приемами разработки концепции медиапроекта, навыками проектирования объектов визуальной информации

ПК-4: Способен руководить деятельностью по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать организационные принципы разработки игрового контента, методы и инструменты сбора, обработки, хранения и передачи мультимедийной информации; современные стандарты хранения и передачи мультимедийных данных; особенности разработки объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
ИД-2.ПК-4: Умеет: 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 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	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь создавать, модифицировать игровой контент; использовать современные стандарты в области игровой разработки, стандарты составления технической документации процессов разработки и сопровождения мультимедийного и игрового контента, осуществлять руководство проектированием игрового контента.
ИД-3.ПК-4: 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.	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками создания, модификации и сопровождения мультимедийного и игрового контента и руководства разработкой игровых проектов.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Системы управления и интерактивные технологии в игровой разработке		
1.1	Основы программирования в игровых движках /Лек/	2	2

1.2	Задание 1. Простая интерактивная сцена (скрипт взаимодействия) Создать базовую игровую сцену с объектом, реагирующим на действия игрока (например: открытие двери, включение света, счётчик очков). Инструменты: Unity (C#) или Unreal (Blueprints). /Пр/	2	6
1.3	Выполнение практических заданий /Ср/	2	4
1.4	Разработка UI/UX для игр /Лек/	2	2
1.5	Задание 2. Прототип интерфейса HUD или меню Создать простой пользовательский интерфейс: HUD (жизни, счёт, энергия) или стартовое меню. Продумать читаемость и доступность. Формат: работающая сцена + 2–3 скриншота + пояснение логики UI. /Пр/	2	8
1.6	Выполнение практических заданий /Ср/	2	3
1.7	Искусственный интеллект в играх /Лек/	2	3
1.8	Задание 3. Простое поведение NPC (патруль или реакция) Реализовать базовый искусственный интеллект: NPC патрулирует зону или реагирует на игрока (прячется, атакует, убегает). Инструменты: Unity NavMesh / Unreal Behavior Tree или Blueprints. /Пр/	2	8
1.9	Выполнение практических заданий /Ср/	2	3
1.10	Физические симуляции и игровые механики /Лек/	2	4
1.11	Задание 4. Реализация простой физической механики Собрать интерактивный объект с физическим поведением: бросок мяча, падение ящика, столкновение с откатом. Настроить параметры массы, трения, упругости. Формат: демонстрационная сцена + короткое видео (или live-демо). /Пр/	2	8
1.12	Выполнение практических заданий /Ср/	2	3
1.13	Реализация интерактивных элементов /Лек/	2	3
1.14	Задание 5. Мини-система взаимодействия игрока с миром Создать объект, с которым игрок может взаимодействовать (например: предмет, который можно поднять, активировать, комбинировать с другим). Обеспечить визуальную обратную связь (звук, свет, изменение состояния). Формат: сцена в движке + описание взаимодействия. /Пр/	2	10
1.15	Выполнение практических заданий /Ср/	2	3
1.16	VR и AR технологии в игровой индустрии /Лек/	2	2
1.17	Задание 6. Концепт AR/VR-сцены (бутафорный прототип) Создать простой прототип или описание сцены в VR/AR (например: интерфейс внутри VR-шлема или AR-навигация в реальном пространстве). Можно реализовать базовый 3D UI с имитацией VR/AR логики. Формат: скриншот или видео + схема/описание. Можно использовать AR Foundation, WebAR, или имитацию в обычной сцене. /Пр/	2	8
1.18	Выполнение практических заданий. Итоговый проект: Мини-проект: Интерактивная сцена с UI, AI и физикой Создать небольшую рабочую игровую сцену, где сочетаются: – пользовательский интерфейс, – один NPC с базовым поведением, – один интерактивный физический объект. Можно сделать это в любом жанре: шутер, платформер, квест. /Ср/	2	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	Торопова, О. А., Кумова, С. В.	Анимация и веб-дизайн: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственны й технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015	<a href="http://www.iprbooks
hop.ru/76476.html">http://www.iprbooks hop.ru/76476.html
Л.1.2	Вдовин, А. С.	Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственны й технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015	<a href="http://www.iprbooks
hop.ru/76480.html">http://www.iprbooks hop.ru/76480.html
Л.1.3	Киргизов, Ю. В.	Дизайн интерфейса в игровой графике: учебное наглядное пособие	Санкт- Петербург: Санкт- Петербургский государственны й университет промышленных технологий и дизайна, 2019	<a href="https://www.iprbook
shop.ru/102614.html">https://www.iprbook shop.ru/102614.html
Л.1.4	Халиуллина, О. Р., Грашин, А. А.	Проектные технологии современного дизайна с учётом гендерного фактора: монография	Оренбург: Оренбургский государственны й университет, ЭБС АСВ, Всероссийский научно- исследовательск ий институт технической эстетики, 2015	<a href="http://www.iprbooks
hop.ru/54146.html">http://www.iprbooks hop.ru/54146.html
Л.1.5	Зинюк, О. В.	Современный дизайн. Методы исследования: монография	Москва: Московский гуманитарный университет, 2011	<a href="http://www.iprbooks
hop.ru/8444.html">http://www.iprbooks hop.ru/8444.html
Л.1.6	Пендикова, И. Г.	Концептуализм как творческий метод дизайна и рекламы: учебное пособие	Омск: Омский государственны й технический университет, 2016	<a href="http://www.iprbooks
hop.ru/60878.html">http://www.iprbooks hop.ru/60878.html
Л.1.7	Яцкевич, М. О., Кумыков, Э. А., Курташкин, М. Р.	Разработка компьютерных игр на Unreal Development Kit. Первый год обучения: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственны й технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2012	<a href="https://www.iprbook
shop.ru/80114.html">https://www.iprbook shop.ru/80114.html
Л.1.8	Суворов, А. В., Медведков, В. В., Саблина, Г. В., Шахтшнейдер, В. Г.	Программирование технологических контроллеров в среде Unity: учебное пособие	Новосибирск: Новосибирский государственны й технический университет, 2016	<a href="https://www.iprbook
shop.ru/91721.html">https://www.iprbook shop.ru/91721.html
Л.1.9	Аббасов, И. Б.	Основы трехмерного моделирования в 3ds Max 2018: учебное пособие	Саратов: Профобразован ие, 2019	<a href="http://www.iprbooks
hop.ru/88001.html">http://www.iprbooks hop.ru/88001.html

1. 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>
2. Высоцкая, А. Да начнется игра! : руководство по внедрению игровых форматов в обучение / А. Высоцкая ; под редакцией Л. Смилевской. — Москва : Альпина ПРО, 2025. — 208 с. — ISBN 978-5-206-00409-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/149389.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. Куликова, Н. Ю. Методические особенности создания интерактивных мультимедийных образовательных ресурсов для уроков информатики : учебно-методическое пособие / Н. Ю. Куликова. — Волгоград : Волгоградский государственный социально-педагогический университет, «Перемена», 2016. — 60 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/40728.html>
5. 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>
6. Нигматуллина, И. В. Игра как метод интерактивного обучения : учебное пособие для преподавателей / И. В. Нигматуллина. — Москва : Прометей, 2018. — 62 с. — ISBN 978-5-907003-22-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/94423.html>
7. Пономарёв, В. Д. Игровая культура праздника: теория, технология, профессиональная культура : учебное пособие / В. Д. Пономарёв. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2021. — 177 с. — ISBN 978-5-8154-0594-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/121310.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. Ульченко, Е. Н. Разработка интерактивных мультимедийных ресурсов при помощи социальных сервисов сети интернет : материалы научных исследований / Е. Н. Ульченко. — Волгоград : Волгоградский государственный социально-педагогический университет, «Перемена», 2012. — 64 с. — ISBN 978-5-9935-0277-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/21457.html>

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

6.3.1.1	Illustrator
6.3.1.2	Adobe Creative Cloud
6.3.1.3	3ds Max
6.3.1.4	Maya
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	Substance Designer 6
6.3.1.1 0	Maxon Cinema 4D
6.3.1.1 1	Lumion 10
6.3.1.1 2	Autodesk 3ds Max
6.3.1.1 3	Autodesk Maya
6.3.1.1 4	Другое - указать в приложении
6.3.1.1 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	Российский архитектурный портал. [Электронный ресурс]. URL: http://archi.ru/		
6.3.2.6	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		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-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)

В преподавании дисциплины используются разнообразные образовательные технологии как традиционного, так и инновационного характера, учитывающие практический характер дисциплины:

Практические занятия

Общие требования

Перед выполнением задания необходимо изучить рекомендуемую учебную литературу.

При выполнении работы особое внимание уделяется композиции, качеству и сложности технического исполнения.

Отдельно оценивается качество художественного исполнения, индивидуальность творческого мышления и эстетичность выполненной работы.

Самостоятельная работа студентов включает усвоение теоретического материала, подготовку к практическим занятиям, выполнение самостоятельных заданий, изучение литературных источников, использование Internet-данных, подготовку к текущему контролю знаний, к промежуточной аттестации.

В рамках изучения дисциплины могут быть предусмотрены встречи обучающихся с участием представителей российских и зарубежных компаний, государственных и общественных организаций и проведение мастер-классов экспертов.

Контроль за выполнением самостоятельной работы ведется в процессе изучения курса преподавателем на практических занятиях, а так же при проверке индивидуальных заданий и письменных работ.

Управление самостоятельной работой студента

Формы управления самостоятельной работой:

- консультирование;
- проверка части выполненной работы;
- предложение списка рекомендованной литературы;

План самостоятельной работы:

- повторение материала, подготовка к практическим занятиям.

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по УР

И.С. Голикова

05.03.2026 г.

Цифровая живопись

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Кафедра анимации и медиадизайна		
Учебный план	54.04.01_MIK_2026.plx 54.04.01 Дизайн Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента		
Квалификация	магистр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	2 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	72	Виды контроля в семестрах:	
в том числе:			
аудиторные занятия	0		
самостоятельная работа	40		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	2 (1.2)		Итого	
	16 2/6			
Неделя	УП	РП	УП	РП
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Практические	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):

Преод., Мелоян Р.К. _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - магистратура по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004)

составлена на основании учебного плана:

54.04.01 Дизайн

Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от _____ 2026 г. № _____

Срок действия программы: 2026-2028 уч.г.

Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Целью освоения дисциплины является:
1.2	- формирование у студентов твердых теоретических знаний и практических навыков в части аппаратных и программных средств создания и обработки изображений,
1.3	- изучение способов представления растровых и векторных изображений,
1.4	- изучение методов обработки, редактирования и преобразования различных типов изображений;
1.5	- изучение техники создания и подготовки комбинированных изображений для различных технологий воспроизведения;
1.6	- рассмотрение современных технических средств работы с изображениями.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Информационные технологии в дизайне
2.1.2	Специальный рисунок
2.1.3	Пластико-графическое решение игрового проекта
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	Системное проектирование
2.2.3	Моделирование и прототипирование в игровом дизайне
2.2.4	Визуальные коммуникации. Теория и практика
2.2.5	Портфолио

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ	
ПК-3: Способен владеть рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и приемами работы с цветом и цветовыми композициями, способностью к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту, в том числе с использованием искусственного интеллекта	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать сущность и структуру творческо-конструкторской деятельности как вида общественно-полезной деятельности по преобразованию окружающей природной и предметной среды, созданию социально значимых материальных ценностей
ИД-2.ПК-3: Умеет: осуществлять поиск авторского оригинального графического языка, создавать живописные композиции различной степени сложности, в том числе с использованием систем искусственного 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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь разрабатывать авторскую концепцию, используя различные материалы в разных цифровых техниках, оформлять полученное решение, защищать его и находить пути для его внедрения

ИД-3.ПК-3: Владеет: техническими приемами быстрых набросков и зарисовок, средствами эскизирования, создания произведений живописи и графики, в том числе с использованием технологии 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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками творческого использования композиционных закономерностей и особенностей их реализации с помощью цифровых технологий
--	---

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Векторная и растровая графика		
1.1	Работа в векторных и растровых графических редакторах. Продвинутый уровень. Методы и инструменты технической и художественной ретуши изображений. /Пр/	2	2
1.2	Работа в векторных и растровых графических редакторах. /Ср/	2	6
	Раздел 2. Приемы стилизации		
2.1	Разработка графического языка. Методы стилизаций /Пр/	2	2
2.2	Система встроенных и подключаемых Plugin's графического редактора. Приемы стилизации, имитации и эффекты. /Пр/	2	2
2.3	Выполнение практических заданий /Ср/	2	4
	Раздел 3. Работа с графическим планшетом		
3.1	Техники цифрового рисования и живописи. Графический планшет для цифрового художника /Пр/	2	2
3.2	Инструменты рисования и живописи. /Пр/	2	2
3.3	Выполнение практических заданий /Ср/	2	4
	Раздел 4. Текстуры и материалы		
4.1	Выполнение цифровой копии живописной работы. /Пр/	2	4
4.2	Выполнение практических упражнений по созданию изображения в различных техниках с использованием графического редактора и графического планшета. /Ср/	2	6
	Раздел 5. Имитация различных техник живописи		
5.1	Комплексная работа с референсами. Текстуры и материалы в цифровом изображении /Пр/	2	2
5.2	Реализация живописных техник средствами графического редактора. /Пр/	2	2
5.3	Работа над авторским графическим и живописным языком /Пр/	2	2
5.4	Работа над авторским графическим языком /Ср/	2	6
	Раздел 6. Цифровая графическая иллюстрация		
6.1	Выполнение серии цифровых живописных работ: натюрморт (имитация одной из графических техник) /Пр/	2	4
6.2	Выполнение серии цифровых живописных работ: город (имитация акварели) /Пр/	2	4
6.3	Выполнение серии цифровых живописных работ: портрет (имитация масляной живописи) /Пр/	2	4
6.4	Доработка практических заданий /Ср/	2	10
6.5	Подготовка выставочной презентации /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	Шашков, Ю. П.	Живопись и ее средства: учебное пособие для вузов	Москва: Академический Проект, 2020	http://www.iprbooks.ru/94865.html
Л.1.2	Левковец Л. Б.	Adobe Photoshop CS3 Extended. Самое необходимое: учебное пособие	СПб.: БХВ-Петербург, 2007	
Л.1.3	Аббасов, И. Б.	Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6: учебное пособие	Саратов: Профобразован ие, 2021	http://www.iprbooks.ru/108004.html
Л.1.4	Стьюер Ш., Мельникова Е. Н.	Креативное мышление в Photoshop. Новый подход к цифровому искусству: учебное пособие	М.: НТ Пресс, 2005	
Л.1.5	Катунин, Г. П.	Цифровая фотография. Работа с плагинами Toraz Labs: учебное пособие	Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2024	https://www.iprbookshop.ru/142579.html
Л.1.6	Чепин, Е. В.	Лабораторный практикум по курсу «Компьютерная графика и обработка изображений». GIMP	Москва: Национальный исследовательск ий ядерный университет «МИФИ», 2023	https://www.iprbookshop.ru/141177.html
Л.1.7	Катунин, Г. П.	Цифровая фотография. Усиление резкости фотографий: учебное пособие для бакалавров	Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2022	https://www.iprbookshop.ru/118467.html
Л.1.8	Смирнова, А. М.	Компьютерная графика и дизайн художественных изделий. Основы визуализации: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственны й университет промышленных технологий и дизайна, 2020	https://www.iprbookshop.ru/118385.html

1. 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>
2. Гамаюнов, П. П. Цветная графика : учебное пособие / П. П. Гамаюнов, Л. А. Ткаченко, М. С. Мусаев. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2023. — 77 с. — ISBN 978-5-7937-2435-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/140202.html>
3. Денисова, Т. А. Рисунок и живопись. В 2 частях. Ч.1. От натюрморта к интерьеру : учебное пособие / Т. А. Денисова. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2024. — 64 с. — ISBN 978-5-9227-1382-5, 978-5-9227-1383-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/148951.html>
4. 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>
5. Зиновьева, Е. А. Компьютерный дизайн. Векторная графика : учебно-методическое пособие / Е. А. Зиновьева. — Екатеринбург : Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2016. — 116 с. — ISBN 978-5-7996-1699-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/68251.html>
6. 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>
7. Котов, Г. Н. Компьютерные технологии в фотографии. Работа в Adobe Photoshop : практикум / Г. Н. Котов, О. Л. Штейнбах. — Саратов : Профобразование, 2025. — 51 с. — ISBN 978-5-4488-2503-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/150111.html>
8. Майстренко, А. В. Мультимедийные средства обработки информации : учебное пособие / А. В. Майстренко, Н. В. Майстренко. — 2-е изд. — Саратов : Профобразование, 2024. — 81 с. — ISBN 978-5-4488-2177-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/142225.html>
9. 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>
10. 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>
11. 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>
12. 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>
13. Южаков, М. А. Информационные технологии. Векторная графика. Ч.1 : учебное пособие / М. А. Южаков. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020. — 80 с. — ISBN 978-5-7937-1823-3, 978-5-7937-1830-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102623.html>
14. Южаков, М. А. Информационные технологии. Векторная графика. Ч.2 : учебное пособие / М. А. Южаков. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020. — 88 с. — ISBN 978-5-7937-1823-3, 978-5-7937-1938-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/118381.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	Adobe Photoshop Lightroom
6.3.1.5	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru
6.3.2.2	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штиглица [Электронный ресурс]. URL: http://lib.gpha.ru:8087/jrbis2/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 архитектурный портал. [Электронный ресурс]. URL: http://archi.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

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)

Успешное усвоение курса предполагает активное, творческое участие студента на всех этапах ее освоения путем планомерной, повседневной работы. Студентам необходимо ознакомиться:

- с содержанием рабочей программы дисциплины;
- с целями и задачами дисциплины, ее связями с другими дисциплинами образовательной программы;
- методическими разработками по данной дисциплине, имеющимися на сайтах библиотеки РГПТУ;
- с графиком консультаций преподавателей кафедры.

К изучению дисциплины предъявляются следующие организационные требования:

- обязательное посещение студентом всех видов контактных занятий;
- качественная самостоятельная подготовка к практическим занятиям, активная работа на них;
- активная, ритмичная самостоятельная аудиторная и внеаудиторная работа студента в соответствии с планом-графиком;
- своевременная сдача преподавателю отчетных документов по контактным видам работ;
- в случае наличия пропущенных студентом занятий, необходимо получить консультацию по подготовке и оформлению отдельных видов заданий.

Для изучения тем «Цифровая живопись» студенту, кроме основной и дополнительной литературы, необходимо опираться на электронные источники и интернет-ресурсы, список которых определяется преподавателем и входит в перечень литературы, рекомендуемой рабочей программой дисциплины «Цифровая живопись».

При подготовке к практическим занятиям и лабораторным работам студентам следует:

- приносить с собой рекомендованную преподавателем материалы (конспекты лекций, литературу) к конкретному занятию;
- до очередного практического занятия или лабораторной работы по конспектам лекций и рекомендованным литературным источникам проработать теоретический материал, соответствующей темы занятия;
- задать преподавателю вопросы по материалу, вызвавшему затруднения в его понимании и освоении при решении задач, заданных для самостоятельного решения;
- на занятии доводить каждую задачу до окончательного решения, демонстрировать понимание проведенной обработки изображений, в случае затруднений обращаться к преподавателю.

Студентам, пропустившим занятия (независимо от причин), рекомендуется обратиться к преподавателю в день консультаций и получить индивидуальное задание. К выполнению заданий для самостоятельной работы предъявляются следующие требования: задания должны исполняться самостоятельно и представляться в установленный срок, а также соответствовать установленным требованиям по оформлению. Любая форма самостоятельной работы студента (подготовка к занятию, курсовой работы/проекта) начинается с изучения соответствующей литературы как в библиотеке, так и дома.

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.

Инфографика

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Кафедра анимации и медиадизайна		
Учебный план	54.04.01_MIK_2026.plx 54.04.01 Дизайн Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента		
Квалификация	магистр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	2 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	72	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>)	2 (1.2)		Итого	
	УП	РП	УП	РП
Неделя	16 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	28	28	28	28
Итого ауд.	44	44	44	44
Контактная работа	44	44	44	44
Сам. работа	28	28	28	28
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 - магистратура по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004)

составлена на основании учебного плана:

54.04.01 Дизайн

Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от _____ 2026 г. № _____

Срок действия программы: 2026-2028 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
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Системное проектирование
2.1.2	Методика научных исследований
2.1.3	Теория и методология дизайн-проектирования
2.1.4	Стратегия креативного мышления
2.1.5	Информационные технологии в дизайне
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Проектный менеджмент
2.2.2	Производственная практика, педагогическая
2.2.3	Производственная практика, преддипломная
2.2.4	Производственная практика, проектная
2.2.5	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.6	Информационные технологии в дизайне
2.2.7	Управление проектами и продажи в игровой разработке
2.2.8	Методика научных исследований
2.2.9	Системное проектирование
2.2.10	Визуальные коммуникации. Теория и практика

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-2: Способен проектировать объекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации с использованием современных информационных технологий

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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 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	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основные принципы типографии и художественного формообразования, современные компьютерные технологии, программы пакета Adobe
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь использовать техники и технологии создания оригинала плаката с учетом применения основных принципов типографики, применять современные компьютерные технологии в профессиональной деятельности при сборе информативного материала.

ИД-3.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; навыками работы и пониманием особенностей git workflow (прим. GitHub, PlasticSCM, Perforce);	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками применения техники и технологии создания оригинала плаката с учетом применения основных принципов типографики, навыками применения современных компьютерных технологий при сборе информации
---	---

ПК-3: Способен владеть рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и приемами работы с цветом и цветовыми композициями, способностью к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту, в том числе с использованием искусственного интеллекта	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать компьютерные программы, необходимые для выполнения проекта.
ИД-2.ПК-3: Умеет: осуществлять поиск авторского оригинального графического языка, создавать живописные композиции различной степени сложности, в том числе с использованием систем искусственного 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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь использовать компьютерные технологии для реализации авторского проекта

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Создание интерактивного прототипа пользовательского интерфейса		
1.1	Прототипирование пользовательских веб-интерфейсов /Лек/	2	2
1.2	Методы и средства разработки пользовательских интерфейсов. Знакомство с современными инструментами прототипирования и проектирования интерфейсов /Лек/	2	2
1.3	Разработка и тестирование прототипа пользовательского интерфейса на основе предложенной педагогом дизайн-концепции веб-проекта. Анализ требований, изложенных в дизайн-концепции проекта; создание концепции прототипа. /Пр/	2	4
1.4	Создание прототипа интерфейса и тестирование веб-интерфейса /Ср/	2	6
	Раздел 2. Технология создания интерактивной инфографики		
2.1	Создание интерактивной инфографики в различных цифровых средах /Лек/	2	4
2.2	Принципы создания интерактивной инфографики, ее типы, виды, программы. Анализ примеров. Интерактивная инфографика в современном медийном ландшафте /Пр/	2	2
2.3	Разработка интерактивной инфографики с помощью компьютерной программы. Онлайн сервисы создания интерактивной инфографики /Пр/	2	2
2.4	CSS3-переходы, трансформации и анимации. Создание в интерактивной инфографике CSS3-переходов, трансформации и анимации /Пр/	2	4
	Раздел 3. Иммерсивные технологии		

3.1	Дополненная реальность (Augmented Reality, AR) Дополненная реальность как новый интерфейс взаимодействия человека с компьютером. Виды дополненной реальности, технология создания дополненной реальности. Примеры известных программ и приложений с дополненной реальностью. Презентация по теме «Использование технологии дополненной реальности в сфере рекламы, образования, развлечения, туризма и др.» /Лек/	2	8
3.2	Разработка приложения дополненной реальности. Алгоритм создания дополненной реальности в AR-приложении. Создание трехмерной модели. Добавление трехмерной модели в AR-приложение. Создание маркера. Тестирование приложения. /Пр/	2	2
3.3	Технологии виртуальной реальности. 360 VR видео и системы виртуальной реальности. Анализ примеров 360 видео и виртуальной реальности (реклама, развлечение, образование, туризм и др.). Инструменты для создания и формирования художественного видения 360 VR проекта непосредственно внутри виртуальной реальности /Пр/	2	2
3.4	Разработка приложения дополненной реальности. /Ср/	2	8
Раздел 4. Использование интерактивных цифровых технологий в мультимедийном сторителлинге			
4.1	Сторителлинг в цифровых медиа Особенности цифрового сторителлинга: нелинейность повествования, участие пользователей в разворачивании истории и в создании медийного контента, мультимедийность и др. Анализ примеров цифрового сторителлинга: интерактивное кино, интерактивное телевидение, компьютерные игры, вебпроекты, виртуальные среды и др. /Пр/	2	2
4.2	Изучение возможностей нового формата сторителлинга с помощью программы Klynt. Интерфейс и возможности программы Klynt. Медиабiblioteca, визуальная раскадровка, редактор секвенций, плеер, публикация проекта. Выполнение небольших упражнений в программе Klynt. /Пр/	2	2
4.3	Выполнение небольших упражнений в программе Klynt. /Ср/	2	6
Раздел 5. Создание иммерсивного онлайн контента			
5.1	Концепция, сценарий, дизайн-концепция проекта Разработка концепции, написание сценария. Факторы качественного сценария: цельность сюжетной линии; взаимопроникновение с темой мультимедийного произведения, этапность развития сюжета (завязка, кульминация, развязка); оригинальность драматургии. Разработка дизайн-концепции проекта. Знакомство с аналогами. /Пр/	2	4
5.2	Подготовка медийных материалов Съемка и подбор видеоматериала, фотографий; разработка графических элементов, необходимых для создания веб-проекта; подбор музыки и создание звуковых эффектов /Пр/	2	4
5.3	Создание онлайн-контента в программе Klynt Создание визуальной раскадровки, редактирование мультимедийных секвенций и интерактивных слоев, дизайн элементов графического интерфейса и др. Тестирование и публикация веб-проекта. /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	Халиуллина, О. Р., Найданов, Г. А.	Проектная графика: методические указания к практическим занятиям	Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2013	http://www.iprbooks.hop.ru/21651.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.2	Безрукова, Е. А., Мхитарян, Г. Ю.	Шрифтовая графика: учебное наглядное пособие для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «дизайн», профиль «графический дизайн»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2017	http://www.iprbooks.hop.ru/76349.html
Л.1.3	Макарова, Т. В.	Веб-дизайн: учебное пособие	Омск: Омский государственный технический университет, 2015	http://www.iprbooks.hop.ru/58086.html
Л.1.4	Тонковид, С. Б.	Проектная графика и макетирование: учебное пособие для студентов специальности 072500 «дизайн»	Липецк: Липецкий государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2012	http://www.iprbooks.hop.ru/17703.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	http://www.iprbooks.hop.ru/102614.html
Л.1.6	Кузнецова, М. Р.	Техники графики и принципы современного дизайна: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017	http://www.iprbooks.hop.ru/102687.html
Л.1.7	Гоголева, Н. А., Орлов, Д. А.	Проектная графика: учебно-методическое пособие	Нижний Новгород: Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2018	http://www.iprbooks.hop.ru/107422.html
Л.1.8	Северова, Т. С.	Инфографика: учебное пособие	Москва: Московский педагогический государственный университет, 2023	https://www.iprbookshop.ru/130128.html
Л.1.9	Музалевская, Ю. Е.	Дизайн-проектирование: методы творческого исполнения дизайн-проекта: учебное пособие	Саратов: Ай Пи Эр Медиа, 2019	http://www.iprbooks.hop.ru/83264.html
Л.1.10	Скоробогатов, Р. Ю.	Основы технического дизайна: учебное пособие	Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2022	https://www.iprbookshop.ru/138780.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>

6.3.1 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	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	«Знание»: Международный гуманитарный общественный фонд [Электронный ресурс]. URL: http://www.znaniesvet.com/
6.3.2.2	Vsekonkursy.ru: конкурсы, гранты, стипендии и конференции . [Электронный ресурс]. URL: http://www.vsekonkursy.ru
6.3.2.3	Информкультура Ru [Электронный ресурс]. URL: http://infoculture.rsl.ru/
6.3.2.4	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL: http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
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, помещении 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, помещении 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 объем работы, планируемый на каждое занятие, несмотря на то, что скорость работы у студентов может быть различной. Для успешной работы аудитория должна быть оснащена необходимым оборудованием, техническими средствами, хорошим освещением и интернетом. 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 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 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.

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по УР

И.С. Голикова

05.03.2026 г.

Визуальные коммуникации. Теория и практика рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Кафедра анимации и медиадизайна		
Учебный план	54.04.01_МК_2026.plx 54.04.01 Дизайн Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента		
Квалификация	магистр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	3 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	108	Виды контроля в семестрах:	
в том числе:			
аудиторные занятия	0		
самостоятельная работа	76		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	3 (2.1)		Итого	
	Неделя 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	76	76	76	76
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 - магистратура по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004)

составлена на основании учебного плана:

54.04.01 Дизайн

Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от _____ 2026 г. № ____

Срок действия программы: 2026-2028 уч.г.

Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	«Визуальные коммуникации. Теория и практика» - одна из дисциплин учебно-теоретического процесса, имеющая немаловажное значение, как для профессиональной подготовки студентов, так и для формирования их творческого мышления. Программа обучения данной дисциплины является исходной информацией и посылкой, после обработки, которых студенты получают целевую установку для творческого поиска. Благодаря используемым подходам, глубине рассмотрения учебных тем и вниманию, уделяемому вопросу управления организации сбыта, программа «Визуальные коммуникации» дает понять студентам о том, что реклама – это не только бизнес. Это – наука, культура, искусство. Через своеобразные экскурсии в мир рекламы студентам представляется спорные и интересные темы, решение которых они находят посредством вопросов, стимулирующих критическое мышление. Особый раздел программы посвящен проблемам рекламного творчества – как разработать концепцию рекламной кампании, как составить рекламный текст и как конструировать упаковку. Основы рекламы – психологические закономерности восприятия, которые достаточно универсальны для большинства стран. Реклама обслуживает не только рынок, но и формирует его. По его состоянию можно судить о реальном продвижении к цивилизованным рыночным отношениям.
-----	--

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.В
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Диалог культур
2.1.2	Теория и методология дизайн-проектирования
2.1.3	Информационные технологии в дизайне
2.1.4	Методика научных исследований
2.1.5	Стратегия креативного мышления
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Системное проектирование
2.2.2	Проектный менеджмент
2.2.3	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.4	Информационные технологии в дизайне
2.2.5	Портфолио

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-1: Способен выполнять предпроектные исследования, формулировать концепцию мультимедийного и игрового контента	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать — методы проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; технологии сбора и анализа информации для разработки проектного задания; типовые формы проектных заданий на создание систем и объектов визуальной коммуникации и медиадизайна; — методы проведения сравнительного анализа аналогов проектируемых объектов и систем; основы маркетинга и психологии; потребности и предпочтения целевой аудитории; — законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности.

<p>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;</p>	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> — осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; выявлять общие современные требования, предъявляемые к дизайн -проектированию в области визуальной коммуникации и медиадизайна ; подбирать и использовать информацию по теме дизайнерского исследования; — формировать задание (бриф) на проектирование; использовать современные типовые формы создания брифов; согласовывать бриф с заказчиком; — проводить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем; выявлять существующие и прогнозировать будущие тенденции в сфере дизайна объектов и систем визуальной коммуникации и медиадизайна
<p>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>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> — методами проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; навыками оформления результатов дизайнерских исследований и предоставления их заказчику; — приемами согласования с заказчиком проектного задания на создание объектов и систем визуальной коммуникации и медиадизайна

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Введение в предмет		
1.1	Визуальные коммуникации. Средства визуальной информации. Понятие, сущность и задачи рекламы. /Лек/	3	2
1.2	Работа с литературой и Интернет-источниками; сбор и анализ информации по теме занятия /Ср/	3	8
	Раздел 2. История возникновения и развития рекламы		
2.1	История возникновения и развития рекламы /Лек/	3	2
2.2	Работа с литературой и Интернет-источниками; сбор и анализ информации по теме занятия /Ср/	3	8
	Раздел 3. Целевой маркетинг		
3.1	Целевой маркетинг /Лек/	3	2
3.2	Целевой маркетинг /Пр/	3	2
3.3	Работа с литературой и Интернет-источниками; сбор и анализ информации по теме занятия /Ср/	3	8
	Раздел 4. Управление рекламой		
4.1	Управление рекламой. Рекламная стратегия. /Лек/	3	2
4.2	Управление рекламой. Рекламная стратегия. /Пр/	3	2
4.3	Работа с литературой и Интернет-источниками; сбор и анализ информации по теме занятия /Ср/	3	8
	Раздел 5. Радио и телевидение		
5.1	Радио и телевидение /Лек/	3	2
5.2	Радио и телевидение /Пр/	3	2
5.3	Работа с литературой и Интернет-источниками; сбор и анализ информации по теме занятия /Ср/	3	8
	Раздел 6. Печатные СМИ		
6.1	Печатные СМИ /Лек/	3	2
6.2	Печатные СМИ /Пр/	3	2
6.3	Работа с литературой и Интернет-источниками; сбор и анализ информации по теме занятия /Ср/	3	8

	Раздел 7. Другие средства рекламы: наружная реклама, прямой отклик, Интернет		
7.1	Исследования в рекламе. Стимулирование сбыта /Пр/	3	4
7.2	Работа с литературой и Интернет-источниками; сбор и анализ информации по теме занятия /Ср/	3	10
	Раздел 8. Творческая стратегия. Сущность творческого процесса		
8.1	Творческая стратегия. Сущность творческого процесса /Лек/	3	2
8.2	Работа с литературой и Интернет-источниками /Ср/	3	10
	Раздел 9. Производство и планирование		
9.1	Производство и планирование. /Лек/	3	2
9.2	Производство и планирование. /Пр/	3	4
9.3	Работа с литературой и Интернет-источниками. Подготовка к экзамену. /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		1000 икон, символов, пиктограмм. Визуальные коммуникации, не требующие перевода: альбом	М.: РИП-Холдинг, 2006	
Л.1.2	Зубаревич Е.Н.	Визуальные коммуникации для общественных зданий: обзор	М., 1982	
Л.1.3	Пигулевский В. О., Овруцкий А. В.	Визуальные коммуникации в рекламе и дизайне: учебное пособие	Харьков: Гуманитарный центр, 2015	
Л.1.4	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.iprbooks.hop.ru/110152.html
Л.1.5	Ильина, О. В.	Визуальные коммуникации в дизайн - проектировании тары и упаковки: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017	http://www.iprbooks.hop.ru/102608.html
Л.1.6	Станишевская, Л. С., Левковская, Е. С.	Визуальные коммуникации в дизайне: учебно-методическое пособие	Благовещенск: Амурский государственный университет, 2017	http://www.iprbooks.hop.ru/103849.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.7	Прохожев, О. А.	Визуальные коммуникации в историческом и культурном аспекте: учебно-методическое пособие	Нижний Новгород: Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2019	http://www.iprbooks.hop.ru/107366.html
<p>1. Арнхейм, Р. Искусство и визуальное восприятие : научное издание / Р. Арнхейм. - М. : Архитектура-С, 2007. - 392 с. : ил.</p> <p>2. Веселова, Ю. В. Графический дизайн рекламы. Плакат : учебное пособие / Ю. В. Веселова, О. Г. Семёнов. — Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2012. — 104 с. — ISBN 978-5-7782-2192-5. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/44764.html</p> <p>3. Визуальные коммуникации в рекламе и дизайне : учебное пособие / ред.: В. О. Пигулевский, А. В. Овруцкий. - 2-е изд., доп. - Харьков : Гуманитарный центр, 2015. - 430 с. : ил.</p> <p>4. Курушин, В. Д. Графический дизайн и реклама / В. Д. Курушин. — 2-е изд. — Саратов : Профобразование, 2019. — 271 с. — ISBN 978-5-4488-0094-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/87990.html</p> <p>5. Пигулевский, В. О. Дизайн визуальных коммуникаций : учебное пособие / В. О. Пигулевский, А. С. Стефаненко. — 2-е изд. — Саратов : Вузовское образование, 2021. — 441 с. — ISBN 978-5-4487-0765-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/102235.html</p> <p>6. Пигулевский, В. О. Дизайн и культура : учебное пособие / В. О. Пигулевский. - Харьков : Гуманитарный центр, 2014. - 313 с. : ил.</p> <p>7. Самара, Т. Структура дизайна. Стильное руководство : руководство / Т. Самара. - М. : РИП-холдинг, 2008. - 272 с. : ил. - (Книжки с картинками).</p> <p>8. Станишевская, Л. С. Визуальные коммуникации в дизайне : учебно-методическое пособие / Л. С. Станишевская, Е. С. Левковская. — Благовещенск : Амурский государственный университет, 2017. — 60 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/103849.html</p> <p>9. Шемшуренко, Е. Г. Программные пакеты в коммуникативном дизайне : учебное пособие / Е. Г. Шемшуренко. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2018. — 76 с. — ISBN 978-5-7937-1566-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/102952.html</p> <p>10. 1000 икон, символов, пиктограмм. Визуальные коммуникации, не требующие перевода : альбом. - М. : РИП-Холдинг, 2006. - 320 р. : цв.ил.</p>				

6.2. Электронные учебные издания и электронные образовательные ресурсы

Э1	Интернет-ресурс теоретических статей и практических рекомендаций по дизайну на русском языке	http://rosdesign.com/
Э2	Ежедневный дизайнерский журнал, публикующий статьи о новых направлениях в дизайне, новости и события, дизайнерские портфолио и выборочные дизайнерские проекты со всего мира	designyoutrust.com
Э3	Digital Arts – британский журнал, имеющий печатную и электронную версию. Он посвящен всему цифровому и креативному: в этот разряд попадают графический дизайн, 3D, анимация, видео, спецэффекты, веб-дизайн и интерактивный дизайн.	http://www.digitalartsonline.co.uk/tutorials/
Э4	Периодическое издание «Коммуникации. Медиа. Дизайн»	https://cmd-journal.hse.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
6.3.1.3	Photoshop
6.3.1.4	Illustrator
6.3.1.5	Adobe Creative Cloud
6.3.1.6	Adobe After Effects

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	«Знание»: Международный гуманитарный общественный фонд [Электронный ресурс]. URL: http://www.znaniesvet.com/		
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)

В преподавании дисциплины используются разнообразные образовательные технологии как традиционного, так и инновационного характера, учитывающие практический характер дисциплины:

Практические занятия

Общие требования

Перед выполнением задания необходимо изучить рекомендуемую учебную литературу.

При выполнении работы особое внимание уделяется композиции, качеству и сложности технического исполнения.

Отдельно оценивается качество художественного исполнения, индивидуальность творческого мышления и эстетичность выполненной работы.

Самостоятельная работа студентов включает усвоение теоретического материала, подготовку к практическим занятиям, выполнение самостоятельных заданий, изучение литературных источников, использование Internet-данных, подготовку к текущему контролю знаний, к промежуточной аттестации.

В рамках изучения дисциплины могут быть предусмотрены встречи обучающихся с участием представителей российских и зарубежных компаний, государственных и общественных организаций и проведение мастер-классов экспертов.

Контроль за выполнением самостоятельной работы ведется в процессе изучения курса преподавателем на практических занятиях, а так же при проверке индивидуальных заданий и письменных работ.

Управление самостоятельной работой студента

Формы управления самостоятельной работой:

- консультирование;
- проверка части выполненной работы;
- предложение списка рекомендованной литературы;

План самостоятельной работы:

- повторение материала, подготовка к практическим занятиям.

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по УР

И.С. Голикова

05.03.2026 г.

Продвинутая разработка на Unity и Unreal рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Кафедра анимации и медиадизайна		
Учебный план	54.04.01_MIK_2026.plx 54.04.01 Дизайн Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента		
Квалификация	магистр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	4 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	144	Виды контроля в семестрах:	
в том числе:			
аудиторные занятия	0		
самостоятельная работа	21		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	3 (2.1)		Итого	
	Неделя 17 1/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	32	32	32	32
Практические	64	64	64	64
Итого ауд.	96	96	96	96
Контактная работа	96	96	96	96
Сам. работа	21	21	21	21
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 - магистратура по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004)

составлена на основании учебного плана:

54.04.01 Дизайн

Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от _____ 2026 г. № _____

Срок действия программы: 2026-2028 уч.г.

Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Цель: формирование системы понятий, знаний, умений и навыков в области современного программирования, включающего в себя методы проектирования, анализа и создания программных продуктов с использованием игрового движка, а также научного, творческого подхода к освоению технологий, методов и средств разработки приложений в современных игровых движках.
1.2	Задачи:
1.3	- ознакомление с технологиями создания программных продуктов с использованием игрового движка;
1.4	- освоение основными методами создания видеоигры;
1.5	- приобретение практических навыков программирования;
1.6	- развитие навыков в работе с файловой системой ПК;
1.7	- формирование умений создавать коллективный продукт и преодолевать трудности на пути
1.8	достижения цели

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Информационные технологии в дизайне
2.1.2	Теория и методология дизайн-проектирования
2.1.3	Стратегия креативного мышления
2.1.4	Системное проектирование
2.1.5	Пластико-графическое решение игрового проекта
2.1.6	Продвинутое 3D моделирование
2.1.7	Моделирование и прототипирование в игровом дизайне
2.1.8	Цифровая живопись
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	Системное проектирование
2.2.3	Продвинутое 3D моделирование
2.2.4	Производственная практика, преддипломная
2.2.5	Производственная практика, проектная
2.2.6	Портфолио

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ	
ПК-1: Способен выполнять предпроектные исследования, формулировать концепцию мультимедийного и игрового контента	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать способы и этапы создания мультимедийного и игрового контента
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь формулировать концепцию, анализировать творческую задачу, поэтапно вести проектирование.

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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть умением и приемами разработки концепции медиапроекта, навыками проектирования объектов визуальной информации
ПК-2: Способен проектировать объекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации с использованием современных информационных технологий	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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 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	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать программное обеспечение, выполняющее создание визуальной части видеогры (концепты, модели, арты, анимация, VFX, дизайн интерфейсов UI/UX), поиска путей, конверсии моделей из 3D-редакторов в игру, методы работы в специализированных программах для построения геометрических проекций трёхмерной модели сцены на плоскости (например, экран компьютера) или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь использовать программное обеспечение для производства готового контента дизайна видеогры; создавать изображения или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях.
ИД-3.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; навыками работы и пониманием особенностей git workflow (прим. GitHub, PlasticSCM, Perforce);	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыком использования программного обеспечения для создания готового контента дизайна видеогры; методами создания изображений или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Оптимизация игровых проектов		
1.1	Оптимизация игровых проектов /Лек/	3	4
1.2	Профилирование производительности проекта (Unity Profiler / Unreal Insights). /Пр/	3	4
1.3	Введение LOD и оптимизация ассетов (по группам: моделинг, освещение, шейдеры). /Пр/	3	4
1.4	Выполнение практических заданий /Ср/	3	2
	Раздел 2. Разработка многопользовательских игр		

2.1	Разработка многопользовательских игр /Лек/	3	4
2.2	Создание базового лобби, подключение и синхронизация игроков (на основе шаблона). /Пр/	3	4
2.3	Реализация сетевого взаимодействия: перемещение, чат, простые команды. /Пр/	3	4
2.4	Выполнение практических заданий /Ср/	3	2
Раздел 3. Игровые механики высокого уровня			
3.1	Игровые механики высокого уровня /Лек/	3	4
3.2	Реализация квестовой системы с условиями (Visual Scripting / Blueprint / C#). /Пр/	3	4
3.3	Создание базового AI с FSM или Behavior Tree (на базе шаблона). /Пр/	3	4
3.4	Выполнение практических заданий /Ср/	3	5
Раздел 4. Аудио и видео в играх			
4.1	Аудио и видео в играх /Лек/	3	4
4.2	Интеграция 3D-звуков и музыкальных переходов (на выбор: FMOD / встроенные средства). /Пр/	3	4
4.3	Кат-сцена с видеовставкой или аудиодialogом (встроенный Timeline или Sequencer). /Пр/	3	4
4.4	Выполнение практических заданий /Ср/	3	4
Раздел 5. Физика и взаимодействие с окружением			
5.1	Физика и взаимодействие с окружением /Лек/	3	6
5.2	Простая головоломка с физическими объектами (движение, падение, столкновения). /Пр/	3	4
5.3	Имитация ragdoll или разрушения объекта (готовые ассеты + настройка). /Пр/	3	4
5.4	Выполнение практических заданий /Ср/	3	6
Раздел 6. Работа с API и SDK			
6.1	Работа с API и SDK /Лек/	3	4
6.2	Интеграция REST API: получение игровых данных (например, случайных событий / погоды). /Пр/	3	4
6.3	Добавление логина через сторонний сервис (Firebase / Steam / Epic SDK — на выбор). /Пр/	3	4
6.4	Выполнение практических заданий /Ср/	3	2
Раздел 7. Создание модификаций (12 часов)			
7.1	Создание модификаций (12 часов) /Лек/	3	6
7.2	Создание пользовательского мода (новый персонаж / предмет / карта). /Пр/	3	4
7.3	Настройка загрузки модов и их активации в основной проект. /Пр/	3	6
7.4	Итоговое задание (Практика 15): – Командная работа (2–4 человека) – Сценарий: мини-игра с мультиплеером, квестом, физикой, 3D-звуком – Презентация: видеодемонстрация + геймдизайн-документ /Пр/	3	6
7.5	Выполнение практических заданий /Ср/	3	0

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 государственны й 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 государственны й технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2012	https://www.iprbookshop.ru/80114.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
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.iprbooks.hop.ru/76480.html
Л.1.4	Зинюк, О. В.	Современный дизайн. Методы исследования: монография	Москва: Московский гуманитарный университет, 2011	http://www.iprbooks.hop.ru/8444.html
Л.1.5	Зиновьева, Е. А.	Компьютерный дизайн. Векторная графика: учебно-методическое пособие	Екатеринбург: Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2016	http://www.iprbooks.hop.ru/68251.html
Л.1.6	Пендикова, И. Г.	Концептуализм как творческий метод дизайна и рекламы: учебное пособие	Омск: Омский государственный технический университет, 2016	http://www.iprbooks.hop.ru/60878.html
Л.1.7	Халиуллина, О. Р., Грашин, А. А.	Проектные технологии современного дизайна с учётом гендерного фактора: монография	Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, Всероссийский научно-исследовательский институт технической эстетики, 2015	http://www.iprbooks.hop.ru/54146.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 Python : 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 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 Информкультура Ru [Электронный ресурс]. URL: <http://infoculture.rsl.ru/>

6.3.2.5 Российская сеть культурного наследия. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.rchn.org.ru/>

6.3.2.6 Российский фонд культуры. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.culture.ru>

6.3.2.7 Фонд поддержки творческих инициатив «Русская классика» [Электронный ресурс]. URL: <http://www.fond-rk.ru>

6.3.2.8 «Этнография народов России», информационная система. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.ethnos.nw.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/>

6.3.2.11 Российский этнографический музей [Электронный ресурс]. URL: <http://ethnomuseum.ru>

6.3.2.12 Русский музей [Электронный ресурс]. URL: <http://rusmuseum.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-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)

Продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных работ.

Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа с учебной и научной литературой. Из опыта работы с книгой (текстом) следует определенная последовательность действий, которой целесообразно придерживаться. Сначала прочитать весь текст в быстром темпе. Цель такого чтения заключается в том, чтобы создать общее представление об изучаемом. Затем прочитать вторично, более медленно, чтобы в ходе чтения понять и запомнить смысл каждой фразы.

Чтение приносит пользу и становится продуктивным, когда сопровождается записями. Это может быть составление плана прочитанного текста, тезисы или выписки, конспектирование и др. Выбор вида записи зависит от характера изучаемого материала и целей работы с ним. Если содержание материала несложное, легко усваиваемое, можно ограничиться составлением плана. Если материал содержит новую и трудно усваиваемую информацию, целесообразно его законспектировать.

Результаты конспектирования могут быть представлены в различных формах:

План – это схема прочитанного материала, краткий (или подробный) перечень вопросов, отражающих структуру и последовательность материала. Подробно составленный план вполне заменяет конспект.

Конспект – это систематизированное, логичное изложение материала источника.

Различаются четыре типа конспектов.

План-конспект – это развернутый детализированный план, в котором достаточно подробные записи приводятся по тем пунктам плана, которые нуждаются в пояснении.

Текстуальный конспект – это воспроизведение наиболее важных положений и фактов источника.

Свободный конспект – это четко и кратко сформулированные (изложенные) основные положения в результате глубокого осмысливания материала. В нем могут присутствовать выписки, цитаты, тезисы; часть материала может быть представлена планом.

Тематический конспект – составляется на основе изучения ряда источников и дает более или менее исчерпывающий ответ по какой-то схеме (вопросу).

В процессе изучения материала источника, составления конспекта нужно обязательно применять различные выделения, подзаголовки, создавая блочную структуру конспекта. Это делает конспект легко воспринимаемым, удобным для работы.

Подготовка к практическому занятию включает 2 этапа:

Первый этап – организационный;

Второй этап - закрепление и углубление теоретических знаний.

На первом этапе студент планирует свою самостоятельную работу, которая включает:

- уяснение задания на самостоятельную работу;
- подбор рекомендованной литературы;
- составление плана работы, в котором определяются основные пункты предстоящей подготовки.

Составление плана дисциплинирует и повышает организованность в работе.

Второй этап включает непосредственную подготовку студента к занятию. Начинать надо с изучения рекомендованной литературы. Необходимо помнить, что на лекции обычно рассматривается не весь материал, а только его часть. Остальная его часть восполняется в процессе самостоятельной работы. В связи с этим работа с рекомендованной литературой обязательна. Особое внимание при этом необходимо обратить на содержание основных положений и выводов, объяснение явлений и фактов, уяснение практического приложения рассматриваемых теоретических вопросов. В процессе этой работы студент должен стремиться понять и запомнить основные положения рассматриваемого материала, примеры, поясняющие его, а также разобраться в иллюстративном материале. Заканчивать подготовку следует составлением плана (конспекта) по изучаемому материалу (вопросу). Это позволяет составить концентрированное, сжатое представление по изучаемым вопросам.

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по УР

И.С. Голикова

05.03.2026 г.

Портфолио

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Кафедра анимации и медиадизайна		
Учебный план	54.04.01_МК_2026.plx 54.04.01 Дизайн Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента		
Квалификация	магистр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	2 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	72	Виды контроля в семестрах:	
в том числе:			
аудиторные занятия	0		
самостоятельная работа	40		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	3 (2.1)		Итого	
	УП	РП		
Неделя	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):

канд.иск., доцент, Петрухина О.В. _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - магистратура по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004)

составлена на основании учебного плана:

54.04.01 Дизайн

Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от _____ 2026 г. № _____

Срок действия программы: 2026-2028 уч.г.

Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Цель дисциплины - сформировать компетенции обучающегося в области проектирования профессионального портфолио.
1.2	Задачи дисциплины
1.3	- Раскрыть принципы технического и художественного построения портфолио.
1.4	- Рассмотреть концепцию авторского профессионального портфолио со своим лицом и оригинальным дизайном, с использованием
1.5	- Продемонстрировать профессиональные навыки поиска индивидуального стиля в создании портфолио.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Инфографика
2.1.2	Информационные технологии в дизайне
2.1.3	Пластико-графическое решение игрового проекта
2.1.4	Продвинутое 3D моделирование
2.1.5	Моделирование и прототипирование в игровом дизайне
2.1.6	Визуальные коммуникации. Теория и практика
2.1.7	Цифровая живопись
2.1.8	Продвинутая разработка на Unity и Unreal
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Проектный менеджмент
2.2.2	Продвижение проектов
2.2.3	Производственная практика, проектная
2.2.4	Производственная практика, преддипломная

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ	
ПК-1: Способен выполнять предпроектные исследования, формулировать концепцию мультимедийного и игрового контента	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать — методы проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; технологии сбора и анализа информации для разработки проектного задания; типовые формы проектных заданий на создание систем и объектов визуальной коммуникации и медиадизайна; — методы проведения сравнительного анализа аналогов проектируемых объектов и систем; основы маркетинга и психологии; потребности и предпочтения целевой аудитории; — законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь — осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; выявлять общие современные требования, предъявляемые к дизайн -проектированию в области визуальной коммуникации и медиадизайна ; подбирать и использовать информацию по теме дизайнерского исследования; — формировать задание (бриф) на проектирование; использовать современные типовые формы создания брифов; согласовывать бриф с заказчиком; — проводить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем; выявлять существующие и прогнозировать будущие тенденции в сфере дизайна объектов и систем визуальной коммуникации и медиадизайна

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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть — методами проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; навыками оформления результатов дизайнерских исследований и предоставления их заказчику; — приемами согласования с заказчиком проектного задания на создание объектов и систем визуальной коммуникации и медиадизайна
---	---

ПК-3: Способен владеть рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и приемами работы с цветом и цветовыми композициями, способностью к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту, в том числе с использованием искусственного интеллекта	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать компьютерные программы, необходимые для выполнения проекта.
ИД-2.ПК-3: Умеет: осуществлять поиск авторского оригинального графического языка, создавать живописные композиции различной степени сложности, в том числе с использованием систем искусственного 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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь использовать компьютерные технологии для реализации авторского проекта
ИД-3.ПК-3: Владеет: техническими приемами быстрых набросков и зарисовок, средствами эскизирования, создания произведений живописи и графики, в том числе с использованием технологии 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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть компьютерными технологиями для реализации авторского проекта

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Этапы и специфика разработки профессионального портфолио средствами мультимедиа		
1.1	Процесс разработки профессионального портфолио. Основные этапы работы над портфолио: поиск концепции и идеи, определение компонентов, проектирование итогового продукта. Важность определения идеи и общей концепции при работе над профессиональным портфолио. /Лек/	3	4
1.2	Специфика разработки профессионального портфолио. Разновидности форм профессионального портфолио. Технологии, используемые для проектирования портфолио. /Пр/	3	6
1.3	Разработка концепции печатного портфолио /Ср/	3	4
1.4	Разработка модульной сетки портфолио /Ср/	3	4

	Раздел 2. Профессиональное портфолио в печатной брошюре		
2.1	Концепция и модульная сетка печатного портфолио. Понятие концепции печатного портфолио. Составляющие концепции: содержание, рубрики, разделы, стиль и т.п. Разработка модульной сетки согласно концепции /Лек/	3	6
2.2	Определение компонентов портфолио и их подготовка. Обработка материалов сайта различными компьютерными программами и редакторами в соответствии с разработанной модульной сеткой. /Пр/	3	6
2.3	Разработка стиля оформления портфолио /Ср/	3	8
2.4	Проектирование макета портфолио: деление на рубрики, разделы, оформление рубрик /Ср/	3	6
	Раздел 3. Создание макета печатного портфолио		
3.1	Проектирование макета печатного портфолио. Проектирование дизайн-макета печатного портфолио, исходя из концепции и видов графического материала. Выбор шрифта и возможностей типографики. Учет возможности использования различных полиграфических материалов (бумага, краски и тп.) при проектировании портфолио. /Лек/	3	6
3.2	Подготовка готового дизайн-макета для печати. Запись файла печати. Контроль и сопровождение печати /Пр/	3	4
3.3	Проектирование обложки портфолио /Ср/	3	6
3.4	Подготовка и верстка текстовых материалов и иллюстраций /Ср/	3	8
3.5	Подготовка дизайн-макета для печати /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	Пендикова, И. Г.	Концептуализм как творческий метод дизайнера и рекламы: учебное пособие	Омск: Омский государственный технический университет, 2016	http://www.iprbooks.ru/60878.html
Л.1.2	Костина, Н. Г., Баранец, С. Ю.	Фирменный стиль и дизайн: учебное пособие для студентов вузов	Кемерово: Кемеровский технологический институт пищевой промышленности, 2014	http://www.iprbooks.ru/61285.html
Л.1.3	Лазарев, Д., Казаковой, Н.	Продающая презентация	Москва: Альпина Паблишер, 2024	https://www.iprbookshop.ru/142472.html
Л.1.4	Мазилкина, Е. И.	Искусство успешной презентации: практическое пособие	Саратов: Ай Пи Эр Медиа, 2019	https://www.iprbookshop.ru/79633.html
Л.1.5	Бурняшов, Б. А.	Учебное веб-портфолио в российской высшей школе: учебно-методическое пособие для аспирантов всех направлений подготовки кадров высшей квалификации и для преподавателей вузов	Краснодар, Саратов: Южный институт менеджмента, Ай Пи Эр Медиа, 2018	https://www.iprbookshop.ru/78047.html
Л.1.6	Смолянинова, О. Г.	Оценивание образовательных результатов в течение всей жизни. Электронный портфолио: монография	Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2016	https://www.iprbookshop.ru/84289.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.7	Безусова, Т. А.	Современные средства оценивания результатов обучения: учебно-методическое пособие для студентов 4 курса по специальности математика	Соликамск: Соликамский государственный педагогический институт, 2011	https://www.iprbookshop.ru/47900.html
Л.1.8	Василенко, С. В.	Эффектная и эффективная презентация: практическое пособие	Москва: Дашков и К, Ай Пи Эр Медиа, 2010	https://www.iprbookshop.ru/1146.html
Л.1.9	Катунин, Г. П.	Создание профессиональных презентаций: учебное пособие	Москва: Ай Пи Эр Медиа, 2024	https://www.iprbookshop.ru/142576.html

1. Катунин, Г. П. Создание профессиональных презентаций : учебное пособие / Г. П. Катунин. — Москва : Ай Пи Эр Медиа, 2024. — 614 с. — ISBN 978-5-4497-3528-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/142576.html>

2. Колдаев, В. Д. Образовательная среда вуза как фактор профессионального самоопределения студентов. Часть 2 : монография / В. Д. Колдаев, Байбулова О. Р., К. А. Степаненко. — Москва : Издательство «Перо», Центр научной мысли, 2011. — 65 с. — ISBN 978-5-91940-186-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/8991.html>

3. Мазилкина, Е. И. Искусство успешной презентации : практическое пособие / Е. И. Мазилкина. — 2-е изд. — Саратов : Ай Пи Эр Медиа, 2019. — 151 с. — ISBN 978-5-4486-0469-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/79633.html>

4. Методы и технологии подготовки эффективных презентаций : учебное пособие / составители Л. З. Гостева. — Благовещенск : Амурский государственный университет, 2017. — 91 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/103890.html>

5. Образовательная среда вуза как фактор профессионального самоопределения студентов. Часть 1 : монография / Н. С. Пичко, Р. М. Сафина, И. В. Фокина [и др.]. — Москва : Издательство «Перо», Центр научной мысли, 2011. — 243 с. — ISBN 978-5-91940-066-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/8990.html>

6. Оценка образовательных результатов в процессе формирования портфолио студента : учебное пособие / А. А. Шехонин, В. А. Тарлыков, И. В. Клещева, А. Ш. Багаутдинова. — Санкт-Петербург : Университет ИТМО, 2014. — 82 с. — ISBN 978-5-7577-0474-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/67522.html>

7. Сметанникова, Т. А. Компьютерное моделирование в дизайне : учебное пособие / Т. А. Сметанникова, В. А. Кукушкина, Т. В. Ананьева. — Липецк, Саратов : Липецкий государственный технический университет, Профобразование, 2024. — 54 с. — ISBN 978-5-00175-259-2, 978-5-4488-2073-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/141015.html>

8. Смолянинова, О. Г. Оценивание образовательных результатов в течение всей жизни. Электронный портфолио : монография / О. Г. Смолянинова. — Красноярск : Сибирский федеральный университет, 2016. — 362 с. — ISBN 978-5-7638-3412-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/84289.html>

9. Торопова, О. А. Анимация и веб-дизайн : учебное пособие / О. А. Торопова, С. В. Кумова. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 490 с. — ISBN 978-5-7433-2931-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/76476.html>

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 InDesign
6.3.1.5	Adobe Photoshop Lightroom
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	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	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.

Самостоятельная работа 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, отработка графических упражнений. При подготовке к зачету необходимо ознакомиться с демонстрационным вариантом задания (теста, перечнем вопросов, пр.), проработать рекомендуемую литературу, получить консультацию у преподавателя, подготовить презентацию материалов.

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.

Продвинутое 3D моделирование рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Кафедра анимации и медиадизайна		
Учебный план	54.04.01_МК_2026.plx 54.04.01 Дизайн Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента		
Квалификация	магистр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	3 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	108	Виды контроля в семестрах:	
в том числе:			
аудиторные занятия	0		
самостоятельная работа	26		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	3 (2.1)		Итого	
	уп	рп		
Неделя	17 1/6			
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	26	26	26	26
Часы на контроль	18	18	18	18
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 - магистратура по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004)

составлена на основании учебного плана:

54.04.01 Дизайн

Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от _____ 2026 г. № _____

Срок действия программы: 2026-2028 уч.г.

Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Цель: формирование у магистров профессиональные компетенций в области геймдизайна и создании анимации в игровой графике, 3D-моделировании и применения их в процессе создания анимационных персонажей игр.
1.2	Задачи:
1.3	- рассмотреть методы креативного подхода в 3D-моделировании;
1.4	- раскрыть принципы построения движения различных объектов в анимации;
1.5	- изучить способы и методы продвинутого 3D-моделирования и анимации персонажей игры

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	Теория и методология дизайн-проектирования
2.1.2	Системное проектирование
2.1.3	Пластико-графическое решение игрового проекта
2.1.4	Моделирование и прототипирование в игровом дизайне
2.1.5	Визуальные коммуникации. Теория и практика
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Системное проектирование
2.2.2	Продвижение проектов
2.2.3	Продвинутая разработка на Unity и Unreal
2.2.4	Портфолио
2.2.5	Производственная практика, проектная
2.2.6	Производственная практика, преддипломная

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-1: Способен выполнять предпроектные исследования, формулировать концепцию мультимедийного и игрового контента

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать способы и этапы создания мультимедийного и игрового контента
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь формулировать концепцию, анализировать творческую задачу, поэтапно вести проектирование.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть умением и приемами разработки концепции медиапроекта, навыками проектирования объектов визуальной информации

ПК-2: Способен проектировать объекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации с использованием современных информационных технологий

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

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 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	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна, составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне; способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию геймдизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами, проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимущества или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами
ИД-3.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; навыками работы и пониманием особенностей git workflow (прим. GitHub, PlasticSCM, Perforce);	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать владеть навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработке геймдизайна, методиками проведения вертикального среза и методами проведения анализа конкурентоспособности дизайн-проекта на рынке

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Продвинутое 3D-моделирование		
1.1	Высокополигональное моделирование /Лек/	3	4
1.2	Практическое задание 1 Тема: "Органика vs. Hard Surface" Задача: Создать две модели: – одну органического объекта (череп, фрукт, ткань) – одну hard surface (техно-объект: деталь, инструмент, механизм) Цель: Понять принципы плотной сетки и работа с плавными формами и острыми краями. Мини-проект: Создание высокополигонального артефакта или устройства (по гейм-лор-референсу) /Пр/	3	4
1.3	Выполнение практических заданий по теме занятия /Ср/	3	4
1.4	Текстурирование PBR /Лек/	3	6

1.5	<p>Практическое задание 2 Тема: "Создание PBR-материалов с нуля" Задача: Сформировать 3 текстурных набора: – металл (по референсу sci-fi панели) – камень (фэнтези руины) – кожа (элемент брони персонажа) Инструменты: Substance Painter / Quixel Mixer / Photoshop Мини-проект: Нанести PBR-материалы на объект из Модуля 1 – Сделать 2 варианта: чистый и состаренный (wear & tear, dirt, rust) /Пр/</p>	3	6
1.6	Выполнение практических заданий по теме занятия /Ср/	3	4
1.7	<p>Создание игровых персонажей /Лек/</p>	3	6
1.8	<p>Практическое задание 3 Тема: "Базовая блокировка формы персонажа (blockout)" Задача: Создать базовую форму персонажа (голова + тело без одежды) Типаж: реалистичный или стилизованный (по выбору) Практическое задание 4 Тема: "Моделирование одежды и снаряжения" Задача: Добавить 2–3 предмета одежды или брони, аксессуар – Использовать симуляции или моделинг вручную Мини-проект: Создание игрового персонажа до стадии highpoly + PBR-текстура одного элемента /Пр/</p>	3	6
1.9	Выполнение практических заданий по теме занятия /Ср/	3	4
1.10	<p>Скульптинг в ZBrush /Лек/</p>	3	4
1.11	<p>Практическое задание 5 Тема: "Детализация лица или поверхности" Задача: Проскульптить лицо (по референсу) или панель с узорами (орнамент, техника) Цель: Работа с кистями, альфами, деталями Мини-проект: Создание стилизованной головы (гоблин, воин, маг) – С фокусом на мимику и анатомию /Пр/</p>	3	4
1.12	Выполнение практических заданий по теме занятия /Ср/	3	3
1.13	<p>Оптимизация 3D-моделей для рендеринга /Лек/</p>	3	6
1.14	<p>Практическое задание 6 Тема: "Retopology и baking" Задача: – Сделать ретопологию одной из моделей – Выполнить baking normal/ambient occlusion maps Инструменты: Maya, Blender, Marmoset Toolbag Мини-проект: Готовая к использованию lowpoly модель с текстурами PBR – Проверка на движке (Unity / Unreal) /Пр/</p>	3	6
1.15	Выполнение практических заданий по теме занятия /Ср/	3	2
1.16	Процедурное моделирование /Лек/	3	6
1.17	<p>Практическое задание 7 Тема: "Генерация геометрии" Задача: Создать процедурную модель здания или элемента окружения Инструменты: Blender Geometry Nodes / Houdini Мини-проект: Сценарий генерации sci-fi / fantasy окружения по seed-параметрам – Сделать 3 варианта объекта на основе разных входных данных /Пр/</p>	3	6

1.18	Финальное задание курса (по выбору студента) Один из вариантов: 1. Полноценный персонаж с PBR и rig (basic) 2. Игровая окруженческая сцена с процедурной геометрией и PBR-материалами 3. Игровой ассет с pipeline: highpoly → lowpoly → bake → texture /Cp/	3	8
1.19	Подготовка к просмотру /Cp/	3	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	Аббасов, И. Б.	Основы трехмерного моделирования в 3ds Max 2018: учебное пособие	Саратов: Профобразование, 2019	http://www.iprbooks.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.iprbooks.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	Вдовин, А. С.	Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015	http://www.iprbooks.ru/76480.html
Л.1.7	Зинюк, О. В.	Современный дизайн. Методы исследования: монография	Москва: Московский гуманитарный университет, 2011	http://www.iprbooks.ru/8444.html
Л.1.8	Зиновьева, Е. А.	Компьютерный дизайн. Векторная графика: учебно-методическое пособие	Екатеринбург: Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2016	http://www.iprbooks.ru/68251.html
Л.1.9	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.iprbooks.ru/80114.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	Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: http://www.iprbookshop.ru
6.3.2.2	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штигица [Электронный ресурс]. URL: http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108
6.3.2.3	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL: http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
6.3.2.4	«Культура» – информационный портал. [Электронный ресурс]. URL: http://www.kultura-portal.ru
6.3.2.5	Российская культура в событиях и лицах. Роскультура. Ru [Электронный ресурс]. URL: http://www.rosculture.ru
6.3.2.6	Информкультура Ru [Электронный ресурс]. URL: http://infoculture.rsl.ru/
6.3.2.7	«Знание»: Международный гуманитарный общественный фонд [Электронный ресурс]. URL: http://www.znanesvet.com/
6.3.2.8	Российский фонд культуры. [Электронный ресурс]. URL: http://www.culture.ru
6.3.2.9	Научно-исследовательский музей Академии художеств [Электронный ресурс] URL: http://www.nimrah.ru/
6.3.2.10	Портал центра петербурговедения библиотеки им. В. В. Маяковского [Электронный ресурс]. URL: http://mirpeterburga.ru
6.3.2.11	Санкт-Петербург. [Электронный ресурс]. URL: http://opeterburge.ru/history

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)

Продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; укрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных работ.

Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа с учебной и научной литературой. Из опыта работы с книгой (текстом) следует определенная последовательность действий, которой целесообразно придерживаться. Сначала прочитать весь текст в быстром темпе. Цель такого чтения заключается в том, чтобы создать общее представление об изучаемом. Затем прочитать вторично, более медленно, чтобы в ходе чтения понять и запомнить смысл каждой фразы.

Чтение приносит пользу и становится продуктивным, когда сопровождается записями. Это может быть составление плана прочитанного текста, тезисы или выписки, конспектирование и др. Выбор вида записи зависит от характера изучаемого материала и целей работы с ним. Если содержание материала несложное, легко усваиваемое, можно ограничиться составлением плана. Если материал содержит новую и трудно усваиваемую информацию, целесообразно его законспектировать.

Результаты конспектирования могут быть представлены в различных формах:

План – это схема прочитанного материала, краткий (или подробный) перечень вопросов, отражающих структуру и последовательность материала. Подробно составленный план вполне заменяет конспект.

Конспект – это систематизированное, логичное изложение материала источника.

Различаются четыре типа конспектов.

План-конспект – это развернутый детализированный план, в котором достаточно подробные записи приводятся по тем пунктам плана, которые нуждаются в пояснении.

Текстуальный конспект – это воспроизведение наиболее важных положений и фактов источника.

Свободный конспект – это четко и кратко сформулированные (изложенные) основные положения в результате глубокого осмысливания материала. В нем могут присутствовать выписки, цитаты, тезисы; часть материала может быть представлена планом.

Тематический конспект – составляется на основе изучения ряда источников и дает более или менее исчерпывающий ответ по какой-то схеме (вопросу).

В процессе изучения материала источника, составления конспекта нужно обязательно применять различные выделения, подзаголовки, создавая блочную структуру конспекта. Это делает конспект легко воспринимаемым, удобным для работы.

Подготовка к практическому занятию включает 2 этапа:

Первый этап – организационный;

Второй этап - закрепление и углубление теоретических знаний.

На первом этапе студент планирует свою самостоятельную работу, которая включает:

- уяснение задания на самостоятельную работу;
- подбор рекомендованной литературы;
- составление плана работы, в котором определяются основные пункты предстоящей подготовки.

Составление плана дисциплинирует и повышает организованность в работе.

Второй этап включает непосредственную подготовку студента к занятию. Начинать надо с изучения рекомендованной литературы. Необходимо помнить, что на лекции обычно рассматривается не весь материал, а только его часть. Остальная его часть восполняется в процессе самостоятельной работы. В связи с этим работа с рекомендованной литературой обязательна. Особое внимание при этом необходимо обратить на содержание основных положений и выводов, объяснение явлений и фактов, уяснение практического приложения рассматриваемых теоретических вопросов. В процессе этой работы студент должен стремиться понять и запомнить основные положения рассматриваемого материала, примеры, поясняющие его, а также разобраться в иллюстративном материале. Заканчивать подготовку следует составлением плана (конспекта) по изучаемому материалу (вопросу). Это позволяет составить концентрированное, сжатое представление по изучаемым вопросам.

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по УР

И.С. Голикова

05.03.2026 г.

Прототипирование

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Кафедра анимации и медиадизайна		
Учебный план	54.04.01_МК_2026.plx 54.04.01 Дизайн Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента		
Квалификация	магистр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	3 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	108	Виды контроля в семестрах:	
в том числе:			
аудиторные занятия	0		
самостоятельная работа	26		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	3 (2.1)		Итого	
	Неделя 17 1/6			
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	26	26	26	26
Часы на контроль	18	18	18	18
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 - магистратура по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004)

составлена на основании учебного плана:

54.04.01 Дизайн

Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от _____ 2026 г. № ____

Срок действия программы: 2026-2028 уч.г.

Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Развитие у обучающихся навыков работы с информацией, получение навыка использования терминологии.
1.2	Развитие у обучающихся навыков для наиболее продуктивной работы с материалами, навыков монтажного мышления.

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	Информационные технологии в дизайне	
2.1.2	Методика научных исследований	
2.1.3	Теория и методология дизайн-проектирования	
2.1.4	Стратегия креативного мышления	
2.1.5	Пластико-графическое решение игрового проекта	
2.1.6	Продвинутая разработка на Unity и Unreal	
2.1.7	Визуальные коммуникации. Теория и практика	
2.1.8	Продвинутое 3D моделирование	
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Портфолио	
2.2.2	Визуальные коммуникации. Теория и практика	
2.2.3	Продвинутая разработка на Unity и Unreal	
2.2.4	Продвинутое 3D моделирование	
2.2.5	Производственная практика, педагогическая	
2.2.6	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы	
2.2.7	Производственная практика, проектная	
2.2.8	Производственная практика, преддипломная	

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-1: Способен выполнять предпроектные исследования, формулировать концепцию мультимедийного и игрового контента	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать способы и методы поиска необходимой информации в области видеоигровой продукции, научные основы разработки исследований, технической документации, методы проектирования, правила разработки и оформления результатов исследований
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь организовывать сбор информации для разработки и создания видеоигровой продукции, разрабатывать новые и пересматривать результаты исследований, технические документы по созданию к видеоигровой продукции.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыком поиска необходимой научно-технической информации для обобщения результатов анализа, навыкам разработки исследований и технической документации по регулированию качества создания видеоигровой продукции.

ПК-2: Способен проектировать объекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации с использованием современных информационных технологий	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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 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	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна, составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне; способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна.
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 подробные спецификации 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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию геймдизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами, проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимуществ или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами
ИД-3.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; навыками работы и пониманием особенностей git workflow (прим. GitHub, PlasticSCM, Perforce);	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать владеть навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработке геймдизайна, методиками проведения вертикального среза и методами проведения анализа конкурентоспособности дизайн-проекта на рынке

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Прототипирование		
1.1	Основы быстрого прототипирования /Лек/	3	6
1.2	Основы быстрого прототипирования /Пр/	3	6
1.3	Разработка механик на бумаге /Лек/	3	6
1.4	Разработка механик на бумаге /Пр/	3	6
1.5	Выполнение практических заданий /Ср/	3	10
1.6	Интерактивное прототипирование в игровых движках /Лек/	3	8
1.7	Интерактивное прототипирование в игровых движках /Пр/	3	8
1.8	Тестирование и итерации прототипов /Лек/	3	6
1.9	Тестирование и итерации прототипов /Пр/	3	6

1.10	Выполнение практических заданий /Ср/	3	8
1.11	Игровая аналитика и пользовательские тесты /Лек/	3	6
1.12	Игровая аналитика и пользовательские тесты /Пр/	3	6
1.13	Выполнение практических заданий /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	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.1.2	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.1.3	Вдовин, А. С.	Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015	https://www.iprbookshop.ru/76480.html
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.iprbooksop.ru/76480.html
Л.1.5	Прокофьева, С. И., Пак, Э. Е.	Основы теории игр: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2017	https://www.iprbookshop.ru/74340.html
Л.1.6	Дубина, И. Н.	Математические методы: основы теории игр: учебное пособие для спо	Саратов: Профобразование, 2024	https://www.iprbookshop.ru/138137.html
Л.1.7	Аркина, К. Г., Якубсон, М. Я.	Введение в теорию игр: учебно-методическое пособие	Санкт-Петербург: Издательство РГПУ им. А. И. Герцена, 2022	https://www.iprbookshop.ru/131692.html
Л.1.8	Рутга, Н. А.	Теория игр и принятия решений: учебное пособие для бакалавров	Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2022	https://www.iprbookshop.ru/118016.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. Рутга, Н. А. Теория игр и принятия решений : учебное пособие / Н. А. Рутга. — 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	Photoshop
6.3.1.3	Illustrator
6.3.1.4	Другое - указать в приложении

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	Русский музей [Электронный ресурс]. URL: http://rusmuseum.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"

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, компетентного 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.

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по УР

И.С. Голикова

05.03.2026 г.

Патентно-лицензионная работа

рабочая программа дисциплины (модуля)

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

Учебный план 54.04.01_МК_2026.plx
 54.04.01 Дизайн
 Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

Квалификация **магистр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72 Виды контроля в семестрах:

в том числе:

аудиторные занятия 0

самостоятельная работа 40

контактная работа во время
 промежуточной аттестации (ИКР) 0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	1 (1.1)		Итого	
	УП	РП	УП	РП
Неделя	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):

кандидат юридических наук, доцент, Беневоленская Злата Энгельсиновна _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - магистратура по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004)

составлена на основании учебного плана:

54.04.01 Дизайн

Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от _____ 2026 г. № ____

Срок действия программы: 2026-2028 уч.г.

Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	формирование у обучающихся знаний о патентной системе, видах интеллектуальной собственности; правах и обязанностях патентообладателей, авторов и владельцев объектов интеллектуальной собственности; способах защиты их прав; развитие необходимых навыков их применения.
-----	---

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:		ФТД
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Учебная практика, научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)	
2.1.2	Педагогика	
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	Авторское право	
2.2.4	Проектный менеджмент	

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ОПК-2: 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	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать права и обязанности авторов, патентообладателей и владельцев объектов интеллектуальной собственности, способы защиты их прав
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь квалифицированно формулировать и использовать правовые определения, свободно оперировать юридическими понятиями и категориями в области авторско-правовой охраны творческих произведений
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть методами расчета экономической эффективности от внедрения объектов интеллектуальной собственности

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Патентная система и патентное право		
1.1	Интеллектуальная собственность и ее роль в современном обществе /Лек/	1	3
1.2	Понятие патентной системы. Международные и региональные патентные системы. /Пр/	1	3
1.3	Основные источники и институты права интеллектуальной собственности /Лек/	1	3
1.4	Основные институты права интеллектуальной собственности. Институт авторского права и смежных прав: понятия, принципы, особенности. /Пр/	1	4
1.5	Объекты патентного права. Возникновение патентных прав /Лек/	1	2
1.6	Субъекты права промышленной собственности, их характеристика и классификация. /Пр/	1	5
1.7	Правовая охрана средств индивидуализации участников гражданского оборота и производимой ими продукции (работ, услуг) /Лек/	1	3

1.8	Понятие фирменного наименования. Субъекты права и содержание права на фирменное наименование. /Пр/	1	4
	Раздел 2. Раздел 2. Оформление и защита патентных прав		
2.1	Составление и подача заявок /Лек/	1	3
2.2	Экспертиза заявки. Государственная пошлина. Патенты. Выдача патента. /Ср/	1	20
2.3	Охрана изобретений, полезных моделей и промышленных образцов /Лек/	1	2
2.4	Охрана российских изобретений, полезных моделей и промышленных образцов за рубежом. /Ср/	1	20

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

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

6.1. Рекомендуемая литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	Кадер, А. С.	Правовые аспекты градостроительной деятельности: учебное пособие для бакалавров	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017	http://www.iprbooks.ru/102461.html
Л.1.2	Шевченко, Э. А., Никифоров, А. А.	Правовые аспекты охраны объектов культурного наследия (от единичных памятников к градостроительным комплексам)	Санкт-Петербург: Зодчий, 2014	http://www.iprbooks.ru/35178.html
Л.1.3	Алексеев, А. И., Рассолов, М. М., Вишневецкий, В. Г., Ерохина, Ю. В., Малов, Ю. К., Шершнева-Цитульская, И. А., Федорченко, А. А.	Право и история художественной культуры: электронное учебное пособие	Москва: Всероссийский государственный университет юстиции (РПА Минюста России), 2012	http://www.iprbooks.ru/41182.html
Л.1.4	Гирфанова, Л. Р.	Инновационная и патентная деятельность: учебно-методическое пособие	Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2025	https://www.iprbookshop.ru/145282.html
Л.1.5	Комиссаров, А. П.	Патентоведение: учебное пособие	Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2024	https://www.iprbookshop.ru/135016.html
Л.1.6	Кузнецов, А. А., Измалков, А. В., Кузнецов, П. А., Кузьменко, Э. Ю., Набоков, Л. В.	Авторское право: курс лекций	Липецк: Липецкий государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2022	https://www.iprbookshop.ru/133440.html
Л.1.7	Волкова, Е. М.	Защита интеллектуальной собственности. Патентоведение: учебное пособие	Нижний Новгород: Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2018	https://www.iprbookshop.ru/107413.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.8	Валеева, Н. Г., Добрынин, О. В., Кастальский, В. Н., Киреева, Н. В., Кириллова, М. Я., Крашенинников, П. В., Мурзин, Д. В., Нетбай, Е. М., Орлова, В. В., Рузакова, О. А., Крашенинников, П. В.	Патентное право: постатейный комментарий главы 72 гражданского кодекса российской федерации	Москва: Статут, 2010	https://www.iprbookshop.ru/28966.html
<p>1. Волкова, Е. М. Защита интеллектуальной собственности. Патентоведение : учебное пособие / Е. М. Волкова. — Нижний Новгород : Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2018. — 80 с. — ISBN 978-5-528-00308-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/107413.html</p> <p>2. Гирфанова, Л. Р. Инновационная и патентная деятельность : учебно-методическое пособие / Л. Р. Гирфанова. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2025. — 96 с. — ISBN 978-5-4497-3916-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/145282.html</p> <p>3. Голованов, Н. М. Право интеллектуальной собственности на произведение архитектуры и его защита в судах Российской Федерации : учебное пособие / Н. М. Голованов, И. Д. Маркелова. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2016. — 248 с. — ISBN 978-5-9227-0695-7. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/74343.html</p> <p>4. Гражданский кодекс Российской Федерации. Авторское право. Права, смежные с авторскими : постатейный комментарий к главам 69–71 / Б. М. Гонгало, В. О. Калягин, М. Я. Кириллова [и др.] ; под редакцией П. В. Крашенинников. — Москва : Статут, 2014. — 510 с. — ISBN 978-5-8354-1061-3. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/29137.html</p> <p>5. Земченкова, В. Г. Промышленные образцы. Правовая основа, охрана прав и охранные документы, выдача патента, судебная практика / В. Г. Земченкова, М. В. Никитина. — Саратов : Ай Пи Эр Медиа, 2010. — 203 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/1715.html</p> <p>6. Комиссаров, А. П. Патентоведение : учебное пособие / А. П. Комиссаров. — 2-е изд. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 113 с. — ISBN 978-5-4497-2572-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/135016.html</p> <p>7. Макагонова, Н. В. Авторское право. Учебное пособие : научное издание / Н. В. Макагонова ; ред. Э. П. Гаврилова. - М. : Юридическая литература, 2000. - 283 с.</p> <p>8. Право интеллектуальной собственности. Т.4. Патентное право : учебник / О. Л. Алексеева, А. С. Ворожевич, Е. С. Гринь [и др.] ; под редакцией Л. А. Новоселовой. — Москва : Статут, 2019. — 659 с. — ISBN 978-5-8354-1556-4 (т.4), 978-5-8354-1326-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/94619.html</p> <p>9. Свечникова, И. В. Авторское право. 3-е изд. : учебное пособие / И. В. Свечникова. — Москва : Дашков и К, Ай Пи Эр Медиа, 2012. — 159 с. — ISBN 978-5-394-01651-6. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/5961.html</p> <p>10. Стандартизация, сертификация, лицензирование : сборник нормативных актов и документов / составители Ю. В. Хлистул. — Саратов : Ай Пи Эр Медиа, 2015. — 430 с. — ISBN 978-5-905916-06-9. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/30221.html</p> <p>11. Субанова, Н. В. Лицензирование предпринимательской деятельности. Правовое регулирование, ответственность, контроль : монография / Н. В. Субанова. — Москва : Статут, 2011. — 352 с. — ISBN 978-5-8354-0791-0. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/29390.html</p>				
6.2. Электронные учебные издания и электронные образовательные ресурсы				
Э1	Технологии анализа данных [Электронный ресурс]			http://www.basegroup.ru/
Э2	Консалтинговая Группа «ФИНЭКС» [Электронный ресурс]			https://finexcons.ru/
Э3	Система добровольной сертификации «Глобал Стандарт» [Электронный ресурс]			http://www.global-standard.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
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)

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

Сложность изучения учебной дисциплины связана с дискуссионностью рассматриваемых проблем, множеством профессионально значимых источников информации, заданиями для самостоятельной работы, ориентированными на эрудированность и осведомленность студента в современной правовой практике СМИ.

В процессе изучения дисциплины студенты должны изучить основные источники, в том числе и международные, в области авторского права, структуру и содержание IV части Гражданского кодекса Российской Федерации, права и обязанности журналиста и редактора, основы государственного регулирования в области авторского права и санкции, следующие за нарушение интеллектуальных прав. Следует отметить, что студенту нужно знать способы защиты своих интеллектуальных прав и уметь ориентироваться в особенностях российского авторского законодательства.

Студенту следует внимательно ознакомиться с обязательной литературой и использовать в изучении каждой темы учебные пособия (учебники), посетить мастер-класс профессионального юриста.

При изучении курса студентам следует обратить внимание на международные правовые акты, Конституцию РФ, Федеральные законы «О средствах массовой информации» и «О рекламе», отдельные положения Гражданского и Уголовного кодексов РФ, Кодекса об административных правонарушениях РФ, связанных с деятельностью средств массовой информации. В рамках изучаемой дисциплины базовым нормативным документом является IV Часть Гражданского кодекса Российской Федерации, который необходимо тщательно изучить и знать его основные положения, используя интернет-систем «Консультант Плюс» или «ГАРАНТ». Данные законы составляют нормативно-правовую базу деятельности журналиста в его повседневной практике.

При освоении курса студент должен знать основные ключевые понятия и термины. Важным условием самопроверки изученного материала является активная работа студента на практических занятиях и выполнение всех заданий, данных преподавателем. Студенту необходимо постоянно повышать свой профессиональный уровень путем самообразования, чтения профессиональной литературы и журналов, просмотра актуальных дополнений и изменений в массово-информационном законодательстве.

Самостоятельная работа студентов предполагает изучение теоретического материала по актуальным вопросам дисциплины. Рекомендуется самостоятельное изучение доступной учебной и научной литературы, нормативно-технических документов, законодательства РФ. Самостоятельно изученные теоретические материалы представляются в виде докладов, контрольных и научных работ.

С целью текущего контроля знаний проводится тестирование. Теоретические материалы, самостоятельно изученные студентами, оформляются в виде статей. Темы статей студенты выбирают самостоятельно с учётом того, чтобы у каждого студента были разные темы. В качестве источников литературы для написания статьи рекомендуется использовать информацию из периодических, научно-практических, аналитических и экспертных изданий. При написании статьи обязательны сноски на источники используемой литературы. Оформление статьи проводится согласно общепринятым требованиям.

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по УР

_____ И.С. Голикова

05.03.2026 г.

Предпринимательская деятельность

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Кафедра гуманитарных и инженерных дисциплин		
Учебный план	54.04.01_MIK_2026.plx 54.04.01 Дизайн Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента		
Квалификация	магистр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	2 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	72	Виды контроля в семестрах:	
в том числе:			
аудиторные занятия	0		
самостоятельная работа	40		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	2 (1.2)		Итого	
	16 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):

доцент, Яничек Александр Олегович _____

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - магистратура по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004)

составлена на основании учебного плана:

54.04.01 Дизайн

Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от _____ 2026 г. № _____

Срок действия программы: 2026-2032 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 об оформлении предпринимательской деятельности в соответствии с действующим законодательством, порядке разработки бизнес-идеи и составлении бизнес-плана.
-----	---

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	ФГД
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Стратегия креативного мышления
2.1.2	Патентно-лицензионная работа
2.1.3	Иностранный язык в профессиональной деятельности
2.1.4	Информационные технологии в дизайне
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	Системное проектирование
2.2.3	Информационные технологии в дизайне
2.2.4	Проектный менеджмент
2.2.5	Авторское право
2.2.6	Производственная практика, преддипломная

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-3: Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-3: Знает: основы теории лидерства; особенности организации команды; методы разработки командной стратегии и эффективного руководства коллективами; стили руководства коллективом;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основные концепции стратегического управления предпринимательскими структурами, роль стратегии и задачи стратегического управления, принципы принятия управленческих решений на основе информации
ИД-2.УК-3: Умеет: разрабатывать командную стратегию; формулировать цель и задачи членам команды; применять эффективные стили руководства командой;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь разрабатывать и осуществлять стратегии организации, направленной на обеспечение конкурентоспособности
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками стратегического анализа.

ОПК-4: Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-4: Знает: этапы организации и особенности участия в творческих мероприятиях;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать владение общей культурой, пониманием места дизайна, архитектуры и реставрации в комплексе экономики, науки и культуры
ИД-2.ОПК-4: Умеет: принимать участие, организовывать и проводить художественные выставки, конкурсы, фестивали, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь формировать пакет документов, необходимых для предпринимательской деятельности для организации и проведения художественных выставок, конкурсов фестивалей, презентаций
ИД-3.ОПК-4: Владеет: способностью выдвигать и реализовывать концептуальные, экспериментальные и инновационные идеи для организации творческих мероприятий;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть творческим подходом к решению дизайнерской задачи и ее воплощению для организации творческих мероприятий

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)			
Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. Раздел дисциплины 1. Понятие и содержание предпринимательской деятельности		
1.1	История возникновения и сущность предпринимательства. Определение предпринимательства на различных этапах развития рыночного хозяйства. Классификация предпринимательства. Основные формы предпринимательства. Частное и государственное предпринимательство. Виды предпринимательской деятельности. Производственное предпринимательство. Традиционный и инновационный характер производственного предпринимательства. Трансфер технологий. Понятие посредника. Агентирование. Агентское соглашение как правовая основа агентирования. Конкретные формы агентирования. /Лек/	2	2
1.2	Коммерческо-торговое предпринимательство. Виды бирж. Товарные биржи. Спекуляция как форма биржевой сделки. Фьючерс, опцион, хеджирование. Биржевое брокерство. Предпринимательская деятельность на рынке ценных бумаг. Листинг. Рейтинг компаний. Операции с ценными бумагами. Предпринимательство в финансовой сфере. Финансовые институты. Виды банков. Системы межбанковских платежей. Инвестиционные компании и фонды. Страховая деятельность как вид предпринимательства. Риэлторство как особая форма предпринимательской деятельности. Малые инновационные предприятия (МИПы): условия открытия и принципы функционирования. Стартапы, спиноффы. Серийные предприниматели (стартаперы). /Ср/	2	8
	Раздел 2. Раздел дисциплины 2. Организационно-правовые формы предпринимательской деятельности в РФ.		
2.1	Организационно-правовые формы юридических лиц, являющихся коммерческими организациями. Производственный кооператив (артель). Виды кооперативов. Хозяйственные товарищества. Виды хозяйственного товарищества: полное товарищество и товарищество на вере (коммандитные товарищества). Особенности функционирования, преимущества и недостатки различных видов хозяйственных товариществ. /Лек/	2	2
2.2	Характеристика и формы хозяйственных обществ. Типы акционерных обществ (открытое и закрытое) и их различия. Холдинговые компании как разновидность акционерного общества. Горизонтальная и вертикальная диверсификация. Консорциум как добровольное соглашение нескольких юридических лиц по объединению усилий при реализации совместного проекта. Финансово-промышленные группы (ФПГ) как форма объединения юридических лиц с участием государственных предприятий. Транснациональные компании. Самозанятый в РФ. Особенности организационно-правовых форм ИП или самозанятости. /Лек/	2	2
2.3	Государственные и муниципальные унитарные предприятия. Категории унитарных предприятий. Формы сотрудничества в сфере производства: совместное предпринимательство, производственная кооперация, лизинг, франчайзинг, проектное финансирование, лицензирование, концессия, управление по контракту, подрядное производство. Формы сотрудничества науки и бизнеса. Формы сделок в сфере торговли. /Ср/	2	8
	Раздел 3. Раздел дисциплины 3. Взаимоотношения предпринимателей с хозяйствующими субъектами. Предпринимательский договор		
3.1	Понятие, сущность, цели, задачи, принципы, формы и методы государственного регулирования предпринимательской деятельности. Бюджетные расходы. Общая характеристика налоговой системы Российской Федерации. Виды налогов и сборов, подлежащих уплате предпринимателями. Налоговые проверки. /Лек/	2	2
3.2	Государственное регулирование рынка труда. Кадровое обеспечение предпринимательских организаций. Государственное регулирование внешнеэкономической деятельности. Механизм частно-государственного партнерства и его роль в развитии предпринимательства /Лек/	2	2

3.3	Понятие о сделке. Предпринимательский договор как закрепление обязательств партнеров. Типы сделок. Недействительность сделок. Оспоримая, ничтожная, мнимая и притворная сделки. Обязательные требования Гражданского Кодекса РФ к оформлению договора. Необходимые элементы структуры договора. Прекращение договора. /Пр/	2	6
	Раздел 4. Раздел дисциплины 4. Создание собственного дела и государственная регистрация предприятия		
4.1	Общие условия создания собственного дела. Предпринимательский тип мышления и поведения. Оценка и самооценка личных качеств и возможностей стать предпринимателем. Принципы, этапы создания собственного дела. Выбор целей. Типы предпринимательских решений. /Пр/	2	6
4.2	Подготовительная работа по учреждению нового предприятия. Состав учредителей. Формирование первоначального (уставного) капитала. Этапы прохождения государственной регистрации. Юридический адрес предприятия. Изготовление печати предприятия. Проверка названия организации на чистоту. Открытие расчетного счета в банке. Накопительный и расчетный счета. Постановка предприятия на учет в налоговой инспекции и в фондах. Регистрация предприятия в Госкомстате. Классификация кодов и их присвоение. Покупка предприятия. Слияние, поглощение, присоединение компаний. Аренда предприятия. Выкуп партнерской доли. Наследование. /Лек/	2	2
4.3	Предпринимательский капитал и способы его формирования. Два вида финансирования – прямое финансирование и посредничество. Факторы, влияющие на принятие решения об инвестировании. /Ср/	2	8
	Раздел 5. Раздел дисциплины 5. Бизнес-модель и бизнес - планирование предпринимательской деятельности		
5.1	Поиск рыночной ниши. Маркетинговые исследования как способ изучения рыночной среды. Выбор целевого рынка. Сегментирование рынка. Пределы спроса, жизненного цикла продукта, технологии. Бизнес-модель предпринимательской деятельности. Выбор стратегии и тактики поведения предпринимательской фирмы в процессе ее жизненного цикла. /Пр/	2	4
5.2	Структура и содержания бизнес-плана. Международные требования к составлению бизнес-плана. Инновационное предпринимательство. Венчурное финансирование. Бизнес-ангелы. Бизнес-инкубаторы. Бизнесакселераторы. Технорарки. Сущность предпринимательского риска. Классификация предпринимательских рисков. Виды потерь от рисков. Коммерческий риск. Формы и виды ответственности предпринимателей. Санкции, применяемые предпринимателями при нарушении хозяйственных договоров. Экономические последствия нарушения договорных обязательств. Состав убытков и методы их расчета. Источники покрытия убытков. Ответственность предпринимателей перед органами государственного управления. Ответственность за нарушение трудовых прав работников. Органы, рассматривающие споры предпринимателей и защищающие хозяйственные интересы предпринимателей. Прекращение предпринимательской деятельности. /Лек/	2	4
5.3	Составление бизнес-плана малого предприятия /Ср/	2	16

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Представлен в Приложении 1

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

6.1. Рекомендуемая литература

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

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.1	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.iprbooks hop.ru/30636.html
Л.1.2	Балакаев, И. В., Бегунов, А. В., Березин, О. С., Васюкова, М. Ю., Гарчева, А. О., Данилов, П. В., Иванов, О. В., Иванов, П. В., Карапетян, А. А., Кусанова, А. Б., Махова, Я. С., Мелессе, Е. В., Ногербек, Б., Орлова, Ю. В., Пичугин, Э. А., Пуяткина, И. А., Родионов, Д. Л., Рубан, А. С., Рязанцев, А. А., Скобеев, Н. Ю., Сыцко, Г. М., Тельнов, В. Н., Хажиев, Т. И., Цушба, А. Р., Чудакова, А. В., Шеметова, Т. Н., Якушева, В. В., Янсон, Э. Ж., Сидоренко, В. И., Огурчиков, П. К.	Современные проблемы кинобизнеса: материалы международной научно-практической конференции	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2012	http://www.iprbooks hop.ru/30639.html
Л.1.3	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.iprbook shop.ru/129329.html

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство,	Ссылка
Л.1.4	Кисова, А. Е., Барсукова, К. В.	Основы предпринимательской деятельности: учебное пособие для спо	Липецк, Саратов: Липецкий государственны й технический университет, Профобразован ие, 2022	https://www.iprbookshop.ru/121370.html
Л.1.5	Пановфёнова, Л. И.	Основы предпринимательской деятельности: практикум	Самара: Самарский государственны й технический университет, ЭБС АСВ, 2019	https://www.iprbookshop.ru/105043.html
Л.1.6	Герасимова, О. О.	Основы предпринимательской деятельности: пособие	Минск: Республикански й институт профессиональн ого образования (РИПО), 2019	https://www.iprbookshop.ru/93392.html
Л.1.7	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 : учебное пособие / Ю. В. Орел, Н. Н. Тельнова, А. Р. Байчерова [и др.]. — Ставрополь : АГРУС, 2024. — 108 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/148272.html>
8. 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>
9. 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>
10. Рубин, Ю. Б. Основы предпринимательской деятельности / Ю. Б. Рубин. — 18-е изд. — Москва : Университет «Синергия», 2025. — 480 с. — ISBN 978-5-4257-0593-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/156691.html>
11. Тюленева, Т. А. Основы предпринимательской деятельности : учебное пособие / Т. А. Тюленева. — Кемерово : Кузбасский государственный технический университет имени Т.Ф. Горбачева, 2024. — 129 с. — ISBN 978-5-00137-499-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/155706.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	Портал "Инвестиции в искусство" https://artinvestment.ru/
6.3.2.2	База данных исследований Центра стратегических разработок [Электронный ресурс]. URL: https://www.csr.ru/issledovaniya/
6.3.2.3	Комплексные исследования информационного агентства InterMedia [Электронный ресурс]. URL: https://www.intermedia.ru/
6.3.2.4	Электронная библиотека учебных изданий СПГХПА им. А.Л. Штигица [Электронный ресурс]. URL: http://lib.ghpa.ru:8087/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=108
6.3.2.5	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	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	Зачёт	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

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

Для самостоятельной работы необходимо иметь персональный компьютер, ноутбук или работать в компьютерном классе для изучения рекомендованной основной и дополнительной литературы, создания презентаций. В качестве рекомендуемых разделов внутри дисциплины представлено расположение изучаемого материала по тематическим блокам.

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.

При изучении дисциплины «Предпринимательская деятельность» работа студентов на практическом занятии представляет собой единство взаимосвязанных форм. Так, творческая работа студентов, в том числе научно-исследовательская работа, включает следующие виды проблемно-ориентированных заданий: поиск, обработка и сравнение информации по печатным и электронным источникам по заданной проблеме курса; подготовка сообщения/доклада/презентации с привлечением печатных и электронных источников информации.

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по УР

_____ И.С. Голикова

05.03.2026 г.

Продвижение проектов

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Кафедра анимации и медиадизайна		
Учебный план	54.04.01_МИК_2026.plx 54.04.01 Дизайн Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента		
Квалификация	магистр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	2 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	72	Виды контроля в семестрах:	
в том числе:			
аудиторные занятия	0		
самостоятельная работа	56		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	3 (2.1)		Итого	
	17 1/6			
Неделя	УП	РП	УП	РП
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	8	8	8	8
Практические	8	8	8	8
Итого ауд.	16	16	16	16
Контактная работа	16	16	16	16
Сам. работа	56	56	56	56
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 - магистратура по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004)

составлена на основании учебного плана:

54.04.01 Дизайн

Программа - Комплексная разработка мультимедийного и игрового контента

утвержденного учёным советом вуза от 05.03.2026 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от _____ 2026 г. № ____

Срок действия программы: 2026-2028 уч.г.

Зав. кафедрой Петрухина Оксана Валерьевна

Заведующий выпускающей кафедры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Цели: приобретение студентами необходимых знаний и навыков для успешного продвижения медиапроектов в области разработки компьютерных игр. Дисциплина знакомит студентов с теоретическими основами, методами и инструментами продвижения медиапроектов в контексте игровой индустрии.
-----	--

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:		ФТД
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Информационные технологии в дизайне	
2.1.2	Теория и методология дизайн-проектирования	
2.1.3	Стратегия креативного мышления	
2.1.4	Предпринимательская деятельность	
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Проектный менеджмент	
2.2.2	Авторское право	
2.2.3	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы	

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ**УК-2: Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла**

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-2: Знает: требования действующего законодательства и нормативных актов по проектированию; последовательность этапов разработки, реализации и контроля качества проекта;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать: основные понятия, определения и концепции, связанные с созданием цифрового медиапродукта; современные медиа-теории, затрагивающие особенности цифрового проекта в современной коммуникационной системе и определяющие его место в ней; основные жанры и форматы медиапроектов, базовые принципы работы с основными инструментами создания цифрового медиапроекта, а также главные функции, которые они выполняют.
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;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь: грамотно выбирать тему для цифрового медиапроекта; планировать ход работы над проектом; при необходимости работать в команде и распределять обязанности в рамках рабочей группы; использовать современные технические средства для создания аудиовизуального контента и интерактивных элементов; применить полученные знания для самостоятельного создания цифрового медиапроекта.
ИД-3.УК-2: Владеет: навыками разработки, управления и оценки эффективности реализации проекта на всех этапах жизненного цикла;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть: теоретическими знаниями и практическими навыками, необходимыми для работы над цифровыми медиапроектами; навыками эффективного использования инструментов для создания аудиовизуального контента и интерактивных элементов; навыками подбора выразительных средств, соответствующих творческим задачам; навыками успешного продвижения готового цифрового проекта и иметь представление о методах оценки его эффективности.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр	Часов
	Раздел 1. 1.		
1.1	1.1 Идея, цель, способ и стратегия проектной деятельности. Понятие и структура медиапроекта. Специфика разработки медиапроекта /Лек/	3	2

1.2	1.2 Проектные ресурсы. Информационная среда современной культуры. Виды и возможности современных коммуникаций, их роль в подготовке и продвижении проектов. Стадии разработки и создания медиапроекта. Концепция и брендинг медиапроекта. Технологии производства медиапроекта /Лек/	3	4
1.3	1.3 Технологии инвестирования проектов: сущность и основные правила работы. Технологии продвижения медиапроекта. Сегментирование аудитории СМИ. Клиентская база проекта /Лек/	3	2
1.4	1.4 Проведение конкурентного анализа с разработкой рекомендаций для конкретной компании. Проведение коммуникационного аудита компании с выявлением сильных информационных поводов, неудачных форматов коммуникации, привлекательных тем и персон, формированием информационного послания /Пр/	3	4
1.5	1.5 Создание аватара целевой аудитории, каналы коммуникации. Формирование медийной стратегии (медиакарта с проработкой основных каналов информирования целевой аудитории). Формирование креативной стратегии и основных сообщений кампании продвижения. /Пр/	3	4
1.6	1.6 Выполнение заданий, доработка. Подготовка к зачету, изучение литературы. /Ср/	3	56

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	Розета, Мус, Ойана, Эррера, Мамедова, Т.	Управление проектом в сфере графического дизайна	Москва: Альпина Паблишер, 2020	http://www.iprbooks.hop.ru/96862.html
Л.1.2	Розета, Мус, Ойана, Эррера, Мамедова, Т.	Управление проектом в сфере графического дизайна	Москва: Альпина Паблишер, 2020	http://www.iprbooks.hop.ru/96862.html
Л.1.3	Новиков, Д. А.	Управление проектами. Организационные механизмы	Москва: ПМСОФТ, 2007	https://www.iprbookshop.ru/8489.html
Л.1.4	Горбовцов, Г. Я.	Управление проектом: учебное пособие	Москва: Евразийский открытый институт, 2009	https://www.iprbookshop.ru/10885.html
Л.1.5	Матюшка, В. М.	Управление проектами: учебное пособие	Москва: Российский университет дружбы народов, 2010	https://www.iprbookshop.ru/11440.html
Л.1.6	Джоббер, Д., Ланкастер, Дж.	Продажи и управление продажами: учебное пособие для вузов	Москва: ЮНИТИ-ДАНА, 2017	https://www.iprbookshop.ru/81832.html
Л.1.7	Гвозденко, Е. В.	Инстинкт покупать. Успешные продажи с психологическим подходом: практическое пособие	Москва: Дашков и К, Ай Пи Эр Медиа, 2018	https://www.iprbookshop.ru/75221.html
Л.1.8	Никитина, Л. Л., Гаврилова, О. Е.	Психотехнологии продажи товаров: учебное пособие	Казань: Издательство КНИТУ, 2020	https://www.iprbookshop.ru/121034.html

1. Белый, Е. М. Управление проектами : конспект лекций / Е. М. Белый, И. Б. Романова. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2023. — 100 с. — ISBN 978-5-4497-1879-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/127576.html>
2. Великанов, Е. Ю. Средства мультимедиа в материаловедении : учебное пособие / Е. Ю. Великанов, А. А. Гордеев, Н. М. Твердынин. — Москва : Московский городской педагогический университет, 2012. — 36 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/26624.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. 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>
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. Сидельников, Г. М. Цифровая обработка сигналов мультимедиа : учебное пособие для СПО / Г. М. Сидельников, А. А. Калачиков. — 2-е изд. — Саратов : Профобразование, 2024. — 110 с. — ISBN 978-5-4488-1209-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/139120.html>
7. Ульченко, Е. Н. Разработка интерактивных мультимедийных ресурсов при помощи социальных сервисов сети интернет : материалы научных исследований / Е. Н. Ульченко. — Волгоград : Волгоградский государственный социально-педагогический университет, «Перемена», 2012. — 64 с. — ISBN 978-5-9935-0277-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/21457.html>
8. Ульянова, С. А. Управление проектами : практикум / С. А. Ульянова. — Москва : Издательский Дом МИСиС, 2022. — 64 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/129530.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	ABBYY FineReader
6.3.1.3	1С.Университет
6.3.1.4	Лаборатория Касперского

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

6.3.2.1	Национальная электронная библиотека (НЭБ) [Электронный ресурс]: URL: https://rusneb.ru/
6.3.2.2	Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU [Электронный ресурс]: URL: https://elibrary.ru/
6.3.2.3	Российская государственная библиотека искусств. [Электронный ресурс]. URL: http://liart.ru/ru/pages/catalogs/
6.3.2.4	Санкт-Петербург. [Электронный ресурс]. URL: http://opeterburge.ru/history
6.3.2.5	Портал "Инвестиции в искусство" https://artinvestment.ru/
6.3.2.6	Архив - сообщество художников, коллекционеров и арт-дилеров https://artchive.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	Информкультура Ru [Электронный ресурс]. URL: http://infoculture.rsl.ru/
6.3.2.11	Российская сеть культурного наследия. [Электронный ресурс]. URL: http://www.rchn.org.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	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
6.3.2.15	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)

Продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных работ. Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности. Основу самостоятельной работы студента составляет работа с учебной и научной литературой. Из опыта работы с книгой (текстом) следует определенная последовательность действий, которой целесообразно придерживаться. Сначала прочитать весь текст в быстром темпе. Цель такого чтения заключается в том, чтобы создать общее представление об изучаемом. Затем прочитать вторично, более медленно, чтобы в ходе чтения понять и запомнить смысл каждой фразы. Чтение приносит пользу и становится продуктивным, когда сопровождается записями. Это может быть составление плана прочитанного текста, тезисы или выписки, конспектирование и др. Выбор вида записи зависит от характера изучаемого материала и целей работы с ним. Если содержание материала несложное, легко усваиваемое, можно ограничиться составлением плана. Если материал содержит новую и трудно усваиваемую информацию, целесообразно его законспектировать.

Результаты конспектирования могут быть представлены в различных формах:

План – это схема прочитанного материала, краткий (или подробный) перечень вопросов, отражающих структуру и последовательность материала. Подробно составленный план вполне заменяет конспект. Конспект – это систематизированное, логичное изложение материала источника.

Различаются четыре типа конспектов.

План-конспект – это развернутый детализированный план, в котором достаточно подробные записи приводятся по тем пунктам плана, которые нуждаются в пояснении.

Текстуальный конспект – это воспроизведение наиболее важных положений и фактов источника.

Свободный конспект – это четко и кратко сформулированные (изложенные) основные положения в результате глубокого осмысливания материала. В нем могут присутствовать выписки, цитаты, тезисы; часть материала может быть представлена планом.

Тематический конспект – составляется на основе изучения ряда источников и дает более или менее исчерпывающий ответ по какой-то схеме (вопросу).

В процессе изучения материала источника, составления конспекта нужно обязательно применять различные выделения, подзаголовки, создавая блочную структуру конспекта. Это делает конспект легко воспринимаемым, удобным для работы.

Подготовка к практическому занятию включает 2 этапа:

Первый этап – организационный;

Второй этап - закрепление и углубление теоретических знаний.

На первом этапе студент планирует свою самостоятельную работу, которая включает:

- уяснение задания на самостоятельную работу;
- подбор рекомендованной литературы;
- составление плана работы, в котором определяются основные пункты предстоящей подготовки.

Составление плана дисциплинирует и повышает организованность в работе.

Второй этап включает непосредственную подготовку студента к занятию. Начинать надо с изучения рекомендованной литературы. Необходимо помнить, что на лекции обычно рассматривается не весь материал, а только его часть. Остальная его часть восполняется в процессе самостоятельной работы. В связи с этим работа с рекомендованной литературой обязательна. Особое внимание при этом необходимо обратить на содержание основных положений и выводов, объяснение явлений и фактов, уяснение практического приложения рассматриваемых теоретических вопросов. В процессе этой работы студент должен стремиться понять и запомнить основные положения рассматриваемого материала, примеры, поясняющие его, а также разобратся в иллюстративном материале. Заканчивать подготовку следует составлением плана (конспекта) по изучаемому материалу (вопросу). Это позволяет составить концентрированное, сжатое представление по изучаемым вопросам.