Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Слепухин Виктор Валерьевич
Должность: Проректор по учебной работе и стратегическому развитию образовательной деятельности
Дата подписания: 10.05.2026 23:35:25
Уникальный программный ключ:
b5849c67ab70ca0d5f34d5401b7a80c6b07b3ac0

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова»

(РГХПУ им. С.Г. Строганова)



УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе
и стратегическому развитию
образовательной деятельности
В.В. Слепухин

_____

МП

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

По дисциплине Б1.В.05 «Анимационное искусство»
Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Дизайн. Режиссура, анимация и видеоигры»
Квалификация выпускника бакалавр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Промышленный дизайн

Курс 1
Семестр 1,2

	Часы	Зачетные единицы
Лекции	4	0,11
Практические занятия	68	1,88
Семинарские занятия	-	-
Лабораторные занятия	-	-
Самостоятельная работа	90	2,5
Форма аттестации Зачет с оценкой Экз. 2 сем. К\П:	18	0,5
Всего	180	5

Москва, 2025 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13 августа 2020 г. по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2025/2026 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Промышленный дизайн»

Разработчик программы:

Доктор искусствоведения,
И.о. проректора по научной и международной работе, к.иск

А.Н. Лаврентьев

Профессор кафедры
промышленного дизайна, к.иск Т.А. Монина

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Промышленный дизайн» (протокол № 9 от 22.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2025/2026 уч.года (протокол № 9 от 22.05.2025)

Зав.кафедрой Т.А. Монина

1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения дисциплины Б1.В.05 «Анимационное искусство» являются:

- формирование у студентов базовых представлений об анимационном дизайне
- формирование у студентов базовых представлений об анимационном дизайне в контексте профессии геймдизайнера, понимание роли геймдизайна в современной индустрии развлечений.
- формирование у студентов базовых о структуре и элементах игры
- обучение проектным методам при помощи компьютерно-графического
- развитие творческого и системного мышления, способности анализировать игровые процессы, видеть взаимосвязь механик, нарратива, визуала и интерфейса, а также применять полученные знания при создании собственных игровых концепций и прототипов.

Задача курса;

а) научить студентов бакалавров профессиональным навыкам комплексного, системного подхода в области анимационного дизайна. Раскрытие индивидуального творческого потенциала при использовании всего разнообразия языка визуализации.

б) сформировать у студентов профессиональные компетенции средствами дисциплины.

2. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина «Анимационное искусство» Б1.В.05 относится к части, формируемой участниками образовательных отношений и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор специальных знаний и компетенций.

Дисциплина находится в логической и содержательно-методической взаимосвязи с другими частями ОП и изучается параллельно с дисциплинами:

Б1.В.02 Режиссура и сценарное мастерство,

Б1.В.06 Видеомонтаж и постпродакшн,

Б1.О.19 Информационные технологии в дизайне,

Б1.О.13 Цветоведение и колористика;

Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо

как предшествующее:

Б1.В.01 Концепт-дизайн и разработка цифрового контента,

Б1.В.03 Кинематографическая постановка и операторское дело,

Б1.В.09 Видеоигры и Game-дизайн,

Б1.В.ДВ.02.01 Моушн-дизайн и спецэффекты. (CGI и VFX),

Б1.В.ДВ.02.02 Цифровая анимация и спецэффекты,

Б1.В.ДВ.03.01 Медиаискусство: реклама и фотография,

Б1.В.ДВ.03.02 Искусство фотографии и рекламы;

Знания, полученные при изучении дисциплины «Анимационное искусство» необходимы при прохождении практик (проектно-технологической практики и преддипломной практики), выполнения выпускной квалификационной работы и в дальнейшей профессиональной деятельности.

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

ПК-1 - Способен создавать визуально выразительный и концептуально целостный цифровой контент предметно-пространственной среды, позволяющий реализовывать креативные замыслы в анимации, видеоиграх, цифровых и медиапроектах, сочетая художественное видение с технической реализацией

ПК-1.1 - Умеет отбирать методы, приемы, средства и решения художественно-проектных задач, средств визуальной коммуникации с применением компьютерных технологий. Выполнять двухмерное и трехмерное моделирование на основе методики ведения комплексной проектно-художественной деятельности

ПК-1.2 - Знает основные принципы и приемы законов композиции в дизайне, теорию и методологию проектирования, механизмы взаимодействия материальной и виртуальной культуры.

ПК-2 - Способен анализировать и формулировать творческо-техническое задание на основе исследования аудитории, жанровых особенностей и современных тенденций

видеоидустрии, в анимации и гейм-дизайне, учитывая требования пользователя/заказчика и рыночные тренды для создания цифрового контента;
ПК-2.1 - Знает современные тенденции интерактивного и цифрового дизайна, методы проектной и практико-ориентированной деятельности;
ПК-2.2 - Умеет анализировать и систематизировать информацию, учитывая современные требования и тенденции. Создавать видеоконтент, анимацию, моушн-дизайн, видеоигры и интерактивные медиапроекты с учетом целевой аудитории;

ПК-3 - Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по разработке уникальной концепции проекта (сценарий, визуальный стиль, геймплейные механики) на основе синтеза художественных традиций, технологических возможностей и принципов интерактивного сторителлинга, учитывая современные тенденции в дизайне;

ПК-3.1 - Знает принципы формирования проектных задач, этапы последовательной реализации креативной концепции цифрового контента;
ПК-3.2 - Умеет разрабатывать проектные идеи на основе имеющихся теоретических знаний и поставленной задачи. Создавать цифровые, интерактивные медиаконтенты на основе разработанного сценария;

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

Основные принципы и приёмы композиции в дизайне; теорию и методологию проектирования цифрового контента; современные тенденции интерактивного, цифрового и медиадизайна; жанровые особенности видеопроизводства, анимации и гейм-дизайна; механизмы взаимодействия материальной и виртуальной культуры; методы исследования аудитории и анализа требований пользователя/заказчика; принципы формирования проектных задач, этапы реализации креативной концепции и основы интерактивного сторителлинга.

Уметь:

Отбирать методы, приёмы и средства художественно-проектных задач и визуальной коммуникации с применением компьютерных технологий; выполнять двухмерное и

трёхмерное моделирование для создания визуально выразительного цифрового контента; анализировать и систематизировать информацию о целевой аудитории, жанровых особенностях и трендах индустрии; формулировать творческо-техническое задание; создавать видеоконтент, анимацию, моушн-дизайн, интерактивные медиапроекты и видеоигры с учётом пользовательских требований; разрабатывать проектные идеи и реализовывать цифровые продукты на основе сценария, визуального стиля и интерактивных механик; мыслить концептуально, сопоставлять и оценивать вариативные решения.

Владеть:

Средствами художественно-проектной и цифровой визуальной коммуникации; приёмами создания анимационного, видеографического и интерактивного контента; навыками разработки уникальной проектной концепции (сценарий, визуальный стиль, интерактивная механика); средствами реализации проекта на всех этапах — от исследования и сценарного решения до визуализации, сборки и презентации цифрового продукта; комплексными практическими методами решения творческих и технических задач в цифровой среде.

4. Структура и содержание дисциплины «Анимационное искусство»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единицы, 180 часов.

№ п/п	**Раздел дисциплины**	**Семестр**	**Виды учебной работы (в часах)**			**Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам**
			Лекции	**Практические занятия**	**СРС**	
1	Раздел 1 Введение в анимационное искусство и геймдизайн	1	2	16	54	Защита курсового проекта.
2	Раздел 2 Проектирование компьютерной игры	2	2	52	36	Защита курсового проекта.
	Всего		**4**	**68**	**90**	

*5. **Содержание лекционных занятий по темам*** с указанием формируемых компетенций

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема лекционного занятия	Формируемые компетенции
	Раздел 1 Введение в анимационное искусство	2	Тема 1.	ПК-1; ПК-2.2;
			Тема 2.	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-3.1
	Раздел 2 Введение в геймдизайн	2	Тема 1. Анализ ключевых этапов развития геймдизайна и влияния технологий на игровые формы.	ПК-1; ПК-2.2;
			Тема 2. Разбор популярных настольных и цифровых игр с точки зрения механики, нарратива и визуала.	ПК-1; ПК-2; ПК-3
	Итого	**4**		

*6. **Содержание практических занятий.***

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема практической работы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
	Раздел 1 Виды геймдизайна		Тема 1. Предпроектный анализ	- Изучение направлений геймдизайна: системного, нарративного, левел- и UX-дизайна; - Анализ ключевых этапов развития геймдизайна и влияния технологий на игровые формы.	ПК-1; ПК-2; ПК-3

			Тема 2. Проектирование -	Разбор понятий: правила, цели, конфликт, сценарий победы. Анализ игровых жанров, игровых петель (game loop), типов игроков. Упражнения по системному анализу настольных и цифровых игр.	ПК-1; ПК-2; ПК-3
			Тема 3. Визуализация проекта	Разбор популярных настольных и цифровых игр с точки зрения механики, нарратива и визуала. Групповое обсуждение и мини-презентации аналитических отчетов. Применение освоенных навыков для использования существующих настольных игр в качестве основы для собственных.	ПК-1; ПК-2; ПК-3
	Раздел 2 Проектирование цифровой игры	150	Тема 1. Предпроектный анализ	- Разбор популярных настольных и цифровых игр с точки зрения механики, нарратива и визуала.	ПК-1; ПК-2; ПК-3
			Тема 2. Проектирование -	Групповое обсуждение и мини-презентации аналитических отчетов. Применение освоенных навыков для использования существующих цифрровых игр в качестве основы для собственных.	ПК-1; ПК-2; ПК-3
			Тема 3. Визуализация проекта	Изучение структуры питч-дека (ключевые элементы: идея, аудитория, механика, уникальность, визуал). Разработка презентационных материалов: краткое описание, визуальный ряд, постер, правила. Репетиции презентации игры в	ПК-1; ПК-2; ПК-3

				формате питча.	
	Итого	**68**			

7. Самостоятельная работа бакалавра

Темы, н самостоятельную работу	**Часы**	**Форма СРС***	**Формируемые компетенции**
Раздел 1 Создание профиля своей любимой компьютерной игры с описанием её сильных и слабых сторон. Анализ тезисов, предложенных геймдизайнерами. Подготовка презентации об известных геймдизайнерах с анализом и раскрытием новшеств, которые были привнесены ими в сферу разработки игр. Изучение и презентация механик, которыми пользовались эти дизайнеры.		Индивидуальные задания Подготовка к экзамену	ПК-1; ПК-2; ПК-3
Раздел 2 Описание игровых циклов. Реверс-инжиниринг игровых циклов по существующим проектам, составление игрового цикла для концепта собственной настольной игры.	54	Индивидуальные задания Подготовка к экзамену	ПК-1; ПК-2; ПК-3
Раздел 3 Анализ сильных и слабых сторон указанной настольной игры. Предложения по доработке указанных настольных игр с подготовкой к использованию результатов анализа для создания собственного прототипа	63	Индивидуальные задания Подготовка к экзамену	ПК-1; ПК-2; ПК-3

Раздел 4. Составление концепт-документации, описывающей базовые принципы будущей настольной игры: цели и мотивация игрока, игровые механики, визуальные и графические стили.	63	Индивидуальные задания Подготовка к экзамену	ПК-1; ПК-2; ПК-3
Итого	**90**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

Результатом проверки компетенций на разных этапах формирования, полученных студентом в ходе освоения данной дисциплины, является оценка, выставляемая по 100-балльной шкале, которая выставляется при суммировании баллов, полученных на этапе первой (максимум 15 баллов) и второй (максимум 15 баллов) рубежной аттестации, итоговой рубежной аттестации (максимум 50 баллов), а также баллов, выставляемых за посещаемость (максимум 20 баллов).

1 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов (просмотр выполнения практических заданий, опрос)

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0 -6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

2 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов (просмотр выполнения практических заданий, опрос)

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0 -6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Посещение занятий – 20 баллов

(Посещение» - 1 балл за работу на занятии без замечаний со стороны преподавателя; минус 1 балл за опоздание или иное незначительное нарушение дисциплины; 0 баллов за пропуск одного занятия (вне зависимости от уважительности пропуска) или опоздание более чем на 15 минут или иное нарушение дисциплины) Плюс 2 балла за активное участие на занятиях (в том числе своевременное выполнение заданий)

Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов. (просмотр выполнения практических заданий)

Российская оценка	**2**	**2+**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0 -20	21-24	25-29	**30**	31-34	35-39	**40**	41 - 43	44-46	47 - 49	50

Итого оценка обучающихся по БРА:

Сумма набранных баллов	**до 50**	**51-60**	**61-65**	**66-70**	**71-75**	**76-80**	**81-85**	**86-90**	**91-95**	**96 - 100**
Уровень освоения элементов компетенций	элементы не освоены	пороговой			повышенный			высокий		
Российская оценка	**2 (неудовлетворительно)**	**3 - (посредственно)**		**3 (удовлетворительно)**	**4 (хорошо)**		**4+ (очень хорошо)**	**5 (отлично)**		
	незачет	***зачет***								

9.

При изучении указанной дисциплины «Анимационное искусство» с 1 по 2 семестры предусмотрены практические работы, содержащие творческие задания, экзамены и

курсовой проект. За эти контрольные точки студент может получить минимальное и максимальное количество баллов, рейтинговая система оценки знаний представлена в таблице.

Оценочные средства	**Кол-во**	**Min, баллов**	**Max, баллов**
Просмотр практических работ (текущий контроль-1-ая и 2-ая рубежные аттестации)	3	16	30
Просмотр практических работ	3	27	50
Посещение занятий (активность на занятиях и своевременное выполнение заданий)		8	20
Итого 1 семестр (зачет с оценкой):		**51**	**100**
Просмотр практических работ (текущий контроль-1-ая и 2-ая рубежные аттестации)	6	16	30
Практическая (контрольная) работа	6	27	50
Активность на занятиях и своевременное выполнение заданий, посещение занятий		8	20
Итого 2 семестр (Экзамен):		**51**	**100**

Курсовой проект во 2 семестре, является отдельным видом учебной работы и выполняется бакалаврами индивидуально по теме, выбираемой по инициативе. Методика оценки курсового проекта включает в себя два критерия: формальный и содержательный.

- к формальным критериям относятся: соблюдение сроков сдачи законченной работы, правильность оформления, грамотность структурирования работы, наличие ссылок и научного аппарата, наличие иллюстрационного материала, использование современной и зарубежной литературы и др.

– к содержательным критериям относятся: актуальность темы, сбалансированность разделов работы, правильная формулировка целей и задач исследования, соответствие содержания заявленной теме, степень самостоятельности, наличие элементов научной новизны, практическая ценность работы, знание новейшей

литературы, умение докладывать и защищать свою точку зрения и т.д.

Выполнение курсового проекта завершается оформлением бакалавром письменного отчета – пояснительной записки по установленной в вузе форме, а также выполненным изделием в материале, с последующей защитой результатов работы перед комиссией в составе ППС кафедры

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля) «Анимационное искусство»

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Анимационное искусство» в качестве основных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Шелл, Дж. Как создать игру, в которую будут играть все / Джесси Шелл. — М.: Манн, Иванов и Фербер, год издания.
2. Шелл, Дж. Искусство геймдизайна / Джесси Шелл. — М.: Манн, Иванов и Фербер, год издания.
3. Сален, К. Правила игры: основы геймдизайна / Кейти Сален, Эрик Циммерман. — М.: Издательство, год издания.
4. Фуллертон, Т. Геймдизайн. Разработка игр в действии / Трейси Фуллертон. — М.: Издательство, год издания.
5. Юз, С. Теория удовольствия в играх / Стивен Юз. — М.: Издательство, год издания.
6. Электронные ресурсы
7. 6.1. GDC Vault. — Режим доступа: https://www.gdcvault.com (дата обращения: 28.05.2025).
8. 6.2. Библия геймдизайнера. — Режим доступа: URL (дата обращения: указать).
9. 6.3. BoardGameGeek. — Режим доступа: https://boardgamegeek.com
10. (дата обращения: указатьМетодология дизайн-проектирования: методическое пособие для бакалавров и магистров по направлению подготовки «Дизайн»/ Шамрина О. П.; Издательство Сочинский государственный университет – Сочи: Университет, 2018. - 116 с. : ил.

ISBN 978-5-9765-4744-8 -Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. - URL: https://e.lanbook.com/book/73351

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Методология дизайн-проектирования: методическое пособие/ Кириенко И. П., Быкадорова Е. Ю.; Издательство "ФЛИНТА", 2021. - 117 с. : ил.
   ISBN 978-5-9765-4744-5 -Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. - URL: https://e.lanbook.com/ book/182818
2. Технологии трехмерного моделирования и визуализации изображений в визуализаторе Арнольд (Arnold, 3ds Max) / Хохлов П. В., Хохлова В. Н. ; - Издательство Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики: Университет, 2021. -160 с. : ил. -Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. - URL: https://e.lanbook.com/book/257282
3. Основы трехмерного моделирования в графической системе 3ds Max 2018: учебное пособие/ Аббасов И.Б. ; - Издательство "ДМК Пресс", 2017. - 186 с. : ил. Издание 3-е изд
   ISBN 978-5-97060-516-5. -Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. - URL: https://e.lanbook.com/book/97355

9.3 Информационные технологии

Образовательный процесс осуществляется с применением локальных и распределенных информационных технологий (таблица 4, 5).

Таблица 4 **Локальные информационные технологии**

№ п/п	Наименование	Доступность для обучающихся
1	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для
2	Autodesk AutoCAD	
3	Autodesk 3ds Max	

4	CorelDRAW	самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г. Строганова
5	CINEMA 4D	
6	Rhinoceros 4.0	
7	SolidWorks	
8	Офисный пакет Microsoft Office	

Таблица 5

9.4. Распределенные информационные технологии (Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г. Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С. https://mghpu.ru/library
	Электронно-библиотечная система (ЭБС) ЛАНЬ https://e.lanbook.com/
	Арт-портал на сайте РГХПУ им. С.Г. Строганова art.biblioclub.ru

10. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

Оценочные средства для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся и итоговой (государственной итоговой) аттестации разработана согласно положению о Фондах оценочных средств, рассматривается как составная часть рабочей программы и оформлена отдельным документом.

11. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля).

В качестве материально-технического обеспечения при проведении занятий по дисциплине «Анимационное искусство» используются средства и оборудование кафедры.

Аудитория с затемнением, экраном и проектором, со столами, стульями по количеству студентов, меловая или маркерная доска.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова»
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)



УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе
и стратегическому развитию
образовательной деятельности
В.В. Слепухин

МП

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1.О.21 «Пропедевтика»
Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Дизайн. Режиссура, анимация и видеоигры»
Квалификация выпускника бакалавр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Промышленный дизайн

Курс 1
Семестр 1, 2

	Часы	Зачетные единицы
Лекции	-	-
Практические занятия	216	6
Семинарские занятия	-	-
Лабораторные занятия	-	-
Самостоятельная работа	81	2,25
Форма аттестации Зачет с оценкой Экзамен 1,2 сем К\П:	63	1,75
Всего	360	10

Москва, 2025 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13 августа 2020 г. по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2025/2026 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн. Режиссура, анимация и видеоигры»

Разработчик программы:

Доктор искусствоведения,
И.о. проректора по научной и международной работе, к.иск
А.Н. Лаврентьев

Профессор кафедры
промышленного дизайна, к.иск Т.А. Монина

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Промышленный дизайн» (протокол № 9 от 22.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2025/2026 уч.года (протокол № 9 от 22.05.2025)

Зав.кафедрой Т.А. Монина

1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения дисциплины Б1.О.21 «Пропедевтика» являются:

- обучение методике проведения самостоятельных предпроектных исследований;
- обучение пользованию современными технологиями сбора необходимой для цифрового проектирования,
- обучение проектным методам при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования;
- формирование представления об определении проектной задачи с учётом психологических, социологических, культурологических и экономических факторов;
- освоение различных методик проектирования в цифровом дизайна
- формирование навыков
- проектирование цифровых мультимедийных платформ с учетом возможностей их последующей реализации;
- развитие «проектной интуиции» в разработке концептуальных, экспериментальных и инновационных идей;

Задача курса;

а) научить студентов бакалавров профессиональным навыкам комплексного, системного подхода к проектированию объектов цифрового дизайна. Раскрытие индивидуального творческого потенциала при использовании всего разнообразия языка визуализации – эскизов, поисковых и чистовых макетов, инструментов 3д-моделирования.

б) сформировать у студентов профессиональные компетенции средствами дисциплины.

2. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина Б1.О.21 «Пропедевтика» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор специальных знаний и компетенций.

Дисциплина находится в логической и содержательно-методической взаимосвязи с другими частями ОП и изучается параллельно с дисциплинами:

Б1.В.05 «Анимационное искусство»

Б1.В.02 Режиссура и сценарное мастерство,

Б1.В.06 Видеомонтаж и постпродакшн,

Б1.О.19 Информационные технологии в дизайне,

Б1.О.13 Цветоведение и колористика;

Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Б1.В.01 Концепт-дизайн и разработка цифрового контента,

Б1.В.03 Кинематографическая постановка и операторское дело,

Б1.В.09 Видеоигры и Game-дизайн,

Б1.В.ДВ.02.01 Моушн-дизайн и спецэффекты. (CGI и VFX),

Б1.В.ДВ.02.02 Цифровая анимация и спецэффекты,

Б1.В.ДВ.03.01 Медиаискусство: реклама и фотография,

Б1.В.ДВ.03.02 Искусство фотографии и рекламы;

Знания, полученные при изучении дисциплины Б1.О.21 «Пропедевтика» необходимы при прохождении практик (проектно-технологической практики и преддипломной практики), выполнения выпускной квалификационной работы и в дальнейшей профессиональной деятельности.

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

УК-1.1 - Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач

УК-1.2 - Умеет применять приемы поиска, сбора и обработки информации; проводить критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач

УК-1.3 - Владеет навыками поиска, сбора и обработки, критического анализа и синтеза информации; использования системного подхода для решения поставленных задач

ОПК-3.1 - Знает основные приемы изобразительных средств академического рисунка, академической живописи, проектной графики, работу с формой, тоном и цветом, для выражения художественного образа проектной идеи, процесс поискового анализа и синтеза возможных решений и научного обоснования своих предложения при

проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека

ОПК-3.2 - Умеет использовать различные тонально-графические и объемно-пространственные художественные техники в практике составления композиций и перерабатывать их в направлении проектирования любого объекта дизайна, последовательно проводить предпроектные изыскания, научно и визуально обосновывать свои предложения;

ОПК-3.3 - Владеет способностью раскрывать творческий замысел средствами художественной композиции, преобразовывать концептуальную идею в графический вид; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои проектные предложения при проектирровании дизайн-объектов,удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

Основы поиска, критического анализа и синтеза информации; системный подход к решению поставленных задач; основные приёмы и средства академического рисунка, живописи и проектной графики; принципы работы с формой, тоном и цветом для выражения художественного образа проектной идеи; процессы поискового анализа, синтеза возможных проектных решений и научного обоснования предлагаемых вариантов; требования к созданию дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека.

Уметь:

Применять приёмы поиска, сбора и обработки информации, осуществлять критический анализ и синтез данных; использовать системный подход при решении проектных, аналитических и творческих задач; применять тонально-графические, живописные и объёмно-пространственные художественные техники при создании композиции и её трансформации в проектный объект; последовательно проводить предпроектные изыскания, визуально и научно обосновывать свои проектные предложения;

преобразовывать концептуальную идею в графическое решение и формировать набор возможных путей реализации проекта с учётом художественных, функциональных и пользовательских требований.

Владеть:

Навыками поиска, обработки, анализа и синтеза информации для решения профессиональных задач; средствами художественной композиции, графического моделирования и изобразительных техник для раскрытия творческого замысла; методами превращения художественной и проектной концепции в графический и композиционный образ; умением синтезировать и обосновывать проектные решения, обеспечивающие утилитарные и эстетические требования к дизайн-объектам различного назначения (объекты техники, интерьеры, полиграфия, транспортные средства, товары народного потребления).

4. Структура и содержание дисциплины «Проектирование в промышленном дизайне»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единицы, 360 часов.

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практические занятия	СРС	
1	Раздел 1 Проектирование цифрового пространства	1		108	45	Защита курсового проекта.
2	Раздел 2 Проектирование цифрового продукта	2		108	36	Защита курсового проекта.
	Всего			**216**	**81**	

5. Содержание лекционных занятий по темам с указанием формируемых компетенций

6. Содержание практических занятий.

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема практической работы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
	Раздел 1 Проектирование цифрового пространства	108	Тема 1. Предпроектный анализ	- исследование аналогов с точки зрения создания цифрового контента;	УК-1.1; УК-1.2; УК-1.3;
			Тема 2. Проектирование	- разработка концепции проекта в рамках сценарного и ситуационного плана, - разработка общей пространственно-световой концепции - формирование единого образного решения	ОПК-3.1; ОПК-3.2; ОПК-3.3
			Тема 3. Визуализация проекта	Графическое пространственное представление проектной идеи (2(3) планшета 100х70 с чертежами и 3Д моделью и макетом	ОПК-3.1; ОПК-3.2; ОПК-3.3
	Раздел 2 Проектирование цифрового продукта	108	Тема 1. Предпроектный анализ	- исследование аналогов с точки зрения создания анимационного контента;	УК-1.1; УК-1.2; УК-1.3;
			Тема 2. Проектирование	- разработка идеи - создание проектируемого цифрового продукта	ОПК-3.1; ОПК-3.2; ОПК-3.3
			Тема 3. Визуализация проекта	Графическое пространственное представление проектной идеи (2(3) планшета 100х70 с чертежами и 3Д моделью, чистовой макет)	ОПК-3.1; ОПК-3.2; ОПК-3.3

	Итого	**216**			

7. Самостоятельная работа бакалавра

Темы, н самостоятельную работу	**Часы**	**Форма СРС***	**Формируемые компетенции**
Раздел 1 Проектирование цифрового пространства	45	Индивидуальные задания Подготовка к экзамену	УК-1.1; УК-1.2; УК-1.3; ОПК-3.1; ОПК-3.2; ОПК-3.3
Раздел 2 Проектирование цифрового продукта	36	Индивидуальные задания Подготовка к экзамену	УК-1.1; УК-1.2; УК-1.3; ОПК-3.1; ОПК-3.2; ОПК-3.3
Итого	**81**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

Результатом проверки компетенций на разных этапах формирования, полученных студентом в ходе освоения данной дисциплины, является оценка, выставляемая по 100-балльной шкале, которая выставляется при суммировании баллов, полученных на этапе первой (максимум 15 баллов) и второй (максимум 15 баллов) рубежной аттестации, итоговой рубежной аттестации (максимум 50 баллов), а также баллов, выставляемых за посещаемость (максимум 20 баллов).

1 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов (просмотр выполнения практических заданий, опрос)

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0 -6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

2 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов (просмотр выполнения практических заданий, опрос)

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0 -6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Посещение занятий – 20 баллов

(Посещение» - 1 балл за работу на занятии без замечаний со стороны преподавателя; минус 1 балл за опоздание или иное незначительное нарушение дисциплины; 0 баллов за пропуск одного занятия (вне зависимости от уважительности пропуска) или опоздание более чем на 15 минут или иное нарушение дисциплины) Плюс 2 балла за активное участие на занятиях (в том числе своевременное выполнение заданий)

Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов. (просмотр выполнения практических заданий)

Российская оценка	**2**	**2+**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0 -20	21-24	25-29	**30**	31-34	35-39	**40**	41 - 43	44-46	47 - 49	50

Итого оценка обучающихся по БРА:

Сумма набранных баллов	**до 50**	**51-60**	**61-65**	**66-70**	**71-75**	**76-80**	**81-85**	**86-90**	**91-95**	**96 - 100**
Уровень освоения элементов компетенций	элементы не освоены	пороговой			повышенный			высокий		
Российская оценка	**2 (неудовлетворительно)**	**3 - (посредственно)**		**3 (удовлетворительно)**	**4 (хорошо)**		**4+ (очень хорошо)**	**5 (отлично)**		
	незачет	***зачет***								

9.

При изучении указанной дисциплины «Пропедевтика» с 1 по 2 семестры предусмотрены практические работы, содержащие творческие задания, экзамены и

курсовой проект. За эти контрольные точки студент может получить минимальное и максимальное количество баллов, рейтинговая система оценки знаний представлена в таблице.

Оценочные средства	**Кол-во**	**Min, баллов**	**Max, баллов**
Просмотр практических работ (текущий контроль-1-ая и 2-ая рубежные аттестации)	3	16	30
Просмотр практических работ	3	27	50
Посещение занятий (активность на занятиях и своевременное выполнение заданий)		8	20
Итого 1 семестр (экзамен):		**51**	**100**
Просмотр практических работ (текущий контроль-1-ая и 2-ая рубежные аттестации)	6	16	30
Практическая (контрольная) работа	6	27	50
Активность на занятиях и своевременное выполнение заданий, посещение занятий		8	20
Итого 2 семестр (Экзамен):		**51**	**100**

Курсовой проект в 1, 2 семестре, является отдельным видом учебной работы и выполняется бакалаврами индивидуально по теме, выбираемой по инициативе. Методика оценки курсового проекта включает в себя два критерия: формальный и содержательный.

- к формальным критериям относятся: соблюдение сроков сдачи законченной работы, правильность оформления, грамотность структурирования работы, наличие ссылок и научного аппарата, наличие иллюстрационного материала, использование современной и зарубежной литературы и др.

– к содержательным критериям относятся: актуальность темы, сбалансированность разделов работы, правильная формулировка целей и задач исследования, соответствие содержания заявленной теме, степень самостоятельности, наличие элементов научной новизны, практическая ценность работы, знание новейшей

литературы, умение докладывать и защищать свою точку зрения и т.д.

Выполнение курсового проекта завершается оформлением бакалавром письменного отчета – пояснительной записки по установленной в вузе форме, а также выполненным изделием в материале, с последующей защитой результатов работы перед комиссией в составе ППС кафедры

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля) «Пропедевтика»

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Проектирование» в качестве основных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Блок Л. А. Основы проектной графики. — М.: Архитектура-С, 2017.
2. Румянцев А. В. Теория и методология дизайна: учебное пособие. — М.: Инфра-М, 2021.
3. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. — М.: Прогресс, 2019.
4. Лебедев Ю. Г. Проектная культура дизайнера. — СПб.: Питер, 2020.
5. Лотман Ю. М. Анализ художественного текста. — М.: Азбука, 2022.
6. Кузин В. С. Основы композиции: форма, тон, цвет. — М.: Академия, 2018.
7. Берталанфи Л. Общая теория систем. — М.: Наука, 2021.
8. Лебедева Н. И. Методика художественно-проектного поиска в дизайне. — М.: Логос, 2020.Проектирование в дизайне: учебное пособие / Еркович В. В.; - Издательство Республиканский институт профессионального образования: Институт, 2022. -215 с.
   ISBN 978-985-895-031-6 -Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. - URL: https://e.lanbook.com/ book/334139
9. Проектирование в современном дизайне. Практикум/ Мильчакова Н. Е., Дрюкова А. Э.; - Издательство МИРЭА - Российский технологический университет: Университет, 2023. -69 с. : ил.

ISBN 978-5-7339-2027-6-Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. - URL: https://e.lanbook.com/ book/398189

10. 3D-проектирование и анимация в дизайне. Ч. 2: учебно-методическое пособие/ Королева С. В. ; - Издательство Тульский государственный университет – Тула: Университет, 2024. - 162 с. : ил.
ISBN 978-5-97160-941-5. -Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. - URL: https://e.lanbook.com/book/427370
11. Методология дизайн-проектирования: методическое пособие для бакалавров и магистров по направлению подготовки «Дизайн»/ Шамрина О. П.; Издательство Сочинский государственный университет – Сочи: Университет, 2018. - 116 с. : ил.
ISBN 978-5-9765-4744-8 -Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. - URL: https://e.lanbook.com/book/73351

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Методология дизайн-проектирования: методическое пособие/ Кириенко И. П., Быкадорова Е. Ю.; Издательство "ФЛИНТА", 2021. - 117 с. : ил.
ISBN 978-5-9765-4744-5 -Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. - URL: https://e.lanbook.com/ book/182818
2. Технологии трехмерного моделирования и визуализации изображений в визуализаторе Арнольд (Arnold, 3ds Max) / Хохлов П. В., Хохлова В. Н. ; - Издательство Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики: Университет, 2021. -160 с. : ил. -Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. - URL: https://e.lanbook.com/book/257282
3. Основы трехмерного моделирования в графической системе 3ds Max 2018: учебное пособие/ Аббасов И.Б. ; - Издательство "ДМК Пресс", 2017. - 186 с. : ил. Издание 3-е изд

ISBN 978-5-97060-516-5. -Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. - URL: https://e.lanbook.com/book/97355

9.3 Информационные технологии

Образовательный процесс осуществляется с применением локальных и распределенных информационных технологий (таблица 4, 5).

Таблица 4 **Локальные информационные технологии**

№ п/п	Наименование	Доступность для обучающихся
1	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г. Строганова
2	Autodesk AutoCAD	
3	Autodesk 3ds Max	
4	CorelDRAW	
5	CINEMA 4D	
6	Rhinoceros 4.0	
7	SolidWorks	
8	Офисный пакет Microsoft Office	

Таблица 5

9.4. Распределенные информационные технологии (Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г. Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С. https://mghpu.ru/library
	Электронно-библиотечная система (ЭБС) ЛАНЬ https://e.lanbook.com/
	Арт-портал на сайте РГХПУ им. С.Г. Строганова art.biblioclub.ru

10. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

Оценочные средства для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся и итоговой (государственной итоговой) аттестации разработана согласно положению о Фондах оценочных средств, рассматривается как составная часть рабочей программы и оформлена отдельным документом.

11. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля).

В качестве материально-технического обеспечения при проведении занятий по дисциплине «Пропедевтика» используются средства и оборудование кафедры.

Аудитория с затемнением, экраном и проектором, со столами, стульями по количеству студентов, меловая или маркерная доска.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова»
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)



УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе
и стратегическому развитию
образовательной деятельности
В.В. Слепухин

МП

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1.В.02 «Режиссура и сценарное мастерство»
Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Дизайн. Режиссура, анимация и видиоигры»
Квалификация выпускника бакалавр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Промышленный дизайн

Курс 1,2
Семестр 2,3,4

	Часы	Зачетные единицы
Лекции	-	-
Практические занятия	108	3
Семинарские занятия	-	-
Лабораторные занятия	-	-
Самостоятельная работа	54	1,5
Форма аттестации Зачет с оценкой 2, 3,4 сем Экзамен 7 сем К\П: 6,7	6	0,16
Всего	216	6

Москва, 2025 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13 августа 2020 г. по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2025/2026 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Промышленный дизайн»

Разработчик программы:

Доктор искусствоведения,
И.о. проректора по научной и международной работе, к.иск

А.Н. Лаврентьев

Профессор кафедры
промышленного дизайна, к.иск Т.А. Монина

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Промышленный дизайн» (протокол № 9 от 22.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2025/2026 уч.года (протокол № 9 от 22.05.2025)

Зав.кафедрой Т.А. Монина

1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения дисциплины «Режиссура и сценарное мастерство» являются:

- обучение методике проведения самостоятельных предпроектных исследований в области цифрового, интерактивного и медиадизайна;
- обучение пользованию современными технологиями анализа информации, исследования аудитории и формирования требований к цифровому продукту;
- обучение проектным методам разработки цифрового контента на основе сценарной структуры, режиссёрских принципов, визуального сторителлинга и интерактивных механик;
- формирование представления о выборе темы, идеи, жанра и формата медиапроизведения с учётом психологических, культурологических и медиакоммуникационных факторов;
- освоение различных методик создания видеоконтента, анимации, моушн-дизайна, интерактивных медиапроектов и видеоигр;
- формирование навыков разработки концепции цифрового продукта — от сценарного замысла и драматургии до визуального решения и структуры интерактивности;
- обучение созданию цифровых медиапроектов с учётом современных тенденций индустрии, пользовательских требований и специфики платформ;
- развитие «проектной интуиции» в разработке концептуальных, экспериментальных и инновационных идей в сфере интерактивного медиа и цифрового сторителлинга.

Задача курса;

а) научить студентов бакалавров профессиональным навыкам комплексного и системного подхода к разработке цифрового, интерактивного и медиаконтента, раскрывая индивидуальный творческий потенциал посредством разнообразных средств визуализации — сценарных схем, раскадровок, режиссёрских экспликаций, анимационных и видеографических техник, инструментов 2D/3D-моделирования, игровых движков и средств интерактивного прототипирования.

б) сформировать у студентов профессиональные компетенции средствами дисциплины, включая навыки анализа целевой аудитории, разработки сценарной структуры, построения драматургии и визуального ряда, создания

видеоконтента, анимации, моушн-дизайна и интерактивных медиапроектов, а также навыки реализации цифрового продукта на всех этапах — от исследования и сценарного решения до сборки и презентации.

2. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина «Режиссура и сценарное мастерство» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор специальных знаний и компетенций.

Дисциплина находится в логической и содержательно-методической взаимосвязи с другими частями ОП и изучается параллельно с дисциплинами:

Б1.В.05 Анимационное искусство,

Б1.В.06 Видеомонтаж и постпродакшн,

Б1.О.19 Информационные технологии в дизайне,

Б1.О.13 Цветоведение и колористика;

Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Б1.В.01 Концепт-дизайн и разработка цифрового контента,

Б1.В.03 Кинематографическая постановка и операторское дело,

Б1.В.09 Видеоигры и Game-дизайн,

Б1.В.ДВ.02.01 Моушн-дизайн и спецэффекты. (CGI и VFX),

Б1.В.ДВ.02.02 Цифровая анимация и спецэффекты,

Б1.В.ДВ.03.01 Медиаискусство: реклама и фотография,

Б1.В.ДВ.03.02 Искусство фотографии и рекламы;

Знания, полученные при изучении дисциплины «Режиссура и сценарное мастерство» необходимы при прохождении практик (проектно-технологической практики и преддипломной практики), выполнения выпускной квалификационной работы и в дальнейшей профессиональной деятельности.

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

ПК-2.1 - Знает современные тенденции интерактивного и цифрового дизайна, методы

проектной и практико-ориентированной деятельности;

ПК-2.2 - Умеет анализировать и систематизировать информацию, учитывая современные требования и тенденции. Создавать видеоконтент, анимацию, моушн-дизайн, видеоигры и интерактивные медиапроекты с учетом целевой аудитории;

ПК-3.1 - Знает принципы формирования проектных задач, этапы последовательной реализации креативной концепции цифрового контента;

ПК-3.2 - Умеет разрабатывать проектные идеи на основе имеющихся теоретических знаний и поставленной задачи. Создавать цифровые, интерактивные медиаконтенты на основе разработанного сценария;

ПК-4.1 - Знает основы киноязыка, режиссуры, операторской работы и видео монтажа в контексте современных тенденций интерактивного цифрового дизайна;

ПК-4.2 - Умеет выделить главную тему и идею, определить жанр и формат произведения, разработать концепцию для создания цифрового продукта, а также применить эти навыки в проектной и практико-ориентированной деятельности;

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

Современные тенденции интерактивного и цифрового дизайна; теоретические основы режиссуры, сценарного мастерства и киноязыка; принципы формирования проектных задач и этапы реализации креативной концепции цифрового медиа-контента; методы проектной и практико-ориентированной деятельности; основы операторской работы, видеомонтажа и анимации; жанровые особенности видеоконтента, моушн-дизайна, анимации и видеоигр; методы анализа информации, исследования аудитории и определения требований пользователя или заказчика; принципы интерактивного сторителлинга и разработки медиасценария для цифровых и игровых проектов.

Уметь:

Анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию с учётом современных тенденций и требований индустрии; выделять ключевую тему, идею, жанр и формат медиапроизведения; формулировать творческо-техническое задание и разрабатывать концепцию цифрового продукта; создавать видеоконтент, анимацию, моушн-дизайн, интерактивные медиапроекты и видеоигры с ориентацией на целевую

аудиторию; использовать методы режиссуры и киноязыка при построении кадра, монтаже и создании драматургии; разрабатывать проектные идеи на основе сценария, геймплея и визуальной концепции; применять современные цифровые технологии и инструменты для реализации медиапроекта — от сценарного прототипирования до сборки интерактивного медиа.

Владеть:

Средствами режиссёрско-сценарной разработки цифрового медиа; навыками построения драматургии, визуального ряда и ритмико-монтажной структуры; методами создания анимационного, видеографического, интерактивного и игрового контента; профессиональными инструментами видеопроизводства, пост-продакшена, анимации, моушн-дизайна и игровых движков; навыками формирования и реализации креативной концепции цифрового проекта на всех этапах — от исследования аудитории и написания сценария до визуализации, сборки и презентации итогового продукта; интегрированными практическими методами решения творческих и технических задач в цифровой среде.

4. *Структура и содержание дисциплины «Режиссура и сценарное мастерство»*

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачетных единицы, 216 часов.

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практические занятия	СРС	
1	Раздел 1 Исследование аудитории и создание сценарного концепта короткого медиапродукта	2	-	36	36	Защита курсового проекта.
2	Раздел 2 Создание интерактивного медиапродукта или короткой видеоигры на основе сценария	3	-	36	9	Защита курсового проекта.

3	Раздел 3 Раскадровка, режиссёрская экспликация и визуальный стиль медиаролика	4	-	36	9	Защита курсового проекта.
	Всего			**108**	**54**	

5. Содержание лекционных занятий по темам с указанием формируемых компетенций

6. Содержание практических занятий.

№ п/п	**Раздел дисциплины**	**Часы**	**Тема практической работы**	**Краткое содержание**	**Формируемые компетенции**
	Раздел 1 Исследование аудитории и создание сценарного концепта короткого медиапродукта	36	Тема 1. Предпроектный анализ	- исследование аналогов и аудитории	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2
			Тема 2. Проектирование	- разработка темы - раскадровка сценария	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2
			Тема 3. Визуализация проекта	- создание медиапродукта	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2
	Раздел 2 Создание интерактивно	36	Тема 1. Предпроектный анализ	- исследование аналогов и аудитории;	ПК-1; ПК-2; ПК-3

	го медиапродукта или короткой видеоигры на основе сценария		Тема 2. Проектирование	- разработка темы - раскадровка сценария	ПК-1; ПК-2; ПК-3
			Тема 3. Визуализация проекта	- создание медиапродукта	ПК-1; ПК-2; ПК-3
	Раздел 3. Режиссёрская экспликация и визуальный стиль медиаролика	36	Тема 1. Предпроектный анализ	- исследование аналогов и аудитории;	ПК-1; ПК-2; ПК-3
			Тема 2. Проектирование	- разработка темы - раскадровка сценария	ПК-1; ПК-2; ПК-3
			Тема 3. Визуализация проекта	- создание медиапродукта	ПК-1; ПК-2; ПК-3
	Итого		**108**		

7. Самостоятельная работа бакалавра

Темы, н самостоятельную работу	**Часы**	**Форма СРС***	**Формируемые компетенции**
Раздел 1 Исследование аудитории и создание сценарного концепта короткого медиапродукта		Индивидуальные задания Подготовка к экзамену	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2
Раздел 2 Создание интерактивного медиапродукта или короткой видеоигры на основе сценария		Индивидуальные задания Подготовка к экзамену	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2

Раздел 3 Режиссёрская экспликация и визуальный стиль медиаролика		Индивидуальные задания Подготовка к экзамену	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2
Итого	54		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

Результатом проверки компетенций на разных этапах формирования, полученных студентом в ходе освоения данной дисциплины, является оценка, выставляемая по 100-балльной шкале, которая выставляется при суммировании баллов, полученных на этапе первой (максимум 15 баллов) и второй (максимум 15 баллов) рубежной аттестации, итоговой рубежной аттестации (максимум 50 баллов), а также баллов, выставляемых за посещаемость (максимум 20 баллов).

1 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов (просмотр выполнения практических заданий, опрос)

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0 -6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

2 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов (просмотр выполнения практических заданий, опрос)

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0 -6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Посещение занятий – 20 баллов

(Посещение» - 1 балл за работу на занятии без замечаний со стороны преподавателя; минус 1 балл за опоздание или иное незначительное нарушение дисциплины; 0 баллов за пропуск одного занятия (вне зависимости от уважительности пропуска) или опоздание более чем на 15 минут или иное нарушение дисциплины) Плюс 2 балла за активное участие на занятиях (в том числе своевременное выполнение заданий)

Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов. (просмотр выполнения практических заданий)

Российская оценка	**2**	**2+**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0 -20	21-24	25-29	**30**	31-34	35-39	**40**	41 - 43	44-46	47 - 49	50

Итого оценка обучающихся по БРА:

Сумма набранных баллов	**до 50**	**51-60**	**61-65**	**66-70**	**71-75**	**76-80**	**81-85**	**86-90**	**91-95**	**96 - 100**
Уровень освоения элементов компетенций	элементы не освоены	пороговой			повышенный			высокий		
Российская оценка	**2 (неудовлетворительно)**	**3 - (посредственно)**		**3 (удовлетворительно)**	**4 (хорошо)**		**4+ (очень хорошо)**	**5 (отлично)**		
	незачет	***зачет***								

9.

При изучении указанной дисциплины «Режиссура и сценарное мастерство» с 2 по 4 семестры предусмотрены практические работы, содержащие творческие задания,

экзамены и курсовой проект. За эти контрольные точки студент может получить минимальное и максимальное количество баллов, рейтинговая система оценки знаний представлена в таблице.

Оценочные средства	**Кол-во**	**Min, баллов**	**Max, баллов**
Просмотр практических работ (текущий контроль-1-ая и 2-ая рубежные аттестации)	3	16	30
Просмотр практических работ	3	27	50
Посещение занятий (активность на занятиях и своевременное выполнение заданий)		8	20
Итого 2 семестр (экзамен):		**51**	**100**
Просмотр практических работ (текущий контроль-1-ая и 2-ая рубежные аттестации)	6	16	30
Практическая (контрольная) работа	6	27	50
Активность на занятиях и своевременное выполнение заданий, посещение занятий		8	20
Итого 3 семестр (Экзамен):		**51**	**100**
Просмотр практических работ (текущий контроль-1-ая и 2-ая рубежные аттестации)	3	16	30
Практическая (контрольная) работа	3	27	50
Активность на занятиях и своевременное выполнение заданий, посещение занятий		8	20
Итого 4 семестр (Экзамен):		**51**	**100**

Курсовой проект в 2, 3, 4 семестре, является отдельным видом учебной работы и выполняется бакалаврами индивидуально по теме, выбираемой по инициативе. Методика оценки курсового проекта включает в себя два критерия: формальный и содержательный.

- к формальным критериям относятся: соблюдение сроков сдачи законченной работы, правильность оформления, грамотность структурирования работы, наличие ссылок и научного аппарата, наличие иллюстрационного материала, использование

современной и зарубежной литературы и др.

– к содержательным критериям относятся: актуальность темы, сбалансированность разделов работы, правильная формулировка целей и задач исследования, соответствие содержания заявленной теме, степень самостоятельности, наличие элементов научной новизны, практическая ценность работы, знание новейшей литературы, умение докладывать и защищать свою точку зрения и т.д.

Выполнение курсового проекта завершается оформлением бакалавром письменного отчета – пояснительной записки по установленной в вузе форме, а также выполненным изделием в материале, с последующей защитой результатов работы перед комиссией в составе ППС кафедры

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля) «Режиссура и сценарное мастерство»

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Режиссура и сценарное мастерство» в качестве основных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Аронсон, Л. Режиссура как практическая психология. — М.: Издательский дом ВГИК, 2018. — 352 с.
2. Богомолов, Н. Основы режиссуры и монтажа. — М.: ВГИК, 2016. — 287 с.
3. Гуревич, П. С. Теория массовой коммуникации. — М.: Академический проект, 2019. — 365 с.
4. Данелия, Г. Н. Безбилетный пассажир: Заметки кинорежиссёра. — М.: Эксмо, 2017. — 480 с.
5. Добротворский, В. И. Теория и практика режиссуры: учебное пособие. — СПб.: Питер, 2020. — 304 с.

6. Карр, Э. Режиссура. Принципы и практика. — М.: Альпина нон-фикшн, 2022. — 368 с.
7. Макки, Р. История на миллион долларов. Мастер-класс по написанию сценариев. — М.: Альпина Паблишер, 2020. — 456 с.
8. Томпсон, Р., Бортвелл, Д. Искусство кино: учебник. — М.: Логос, 2018. — 752 с.
9. Филлипс, У. Киноязык: как читать современные фильмы. — М.: Ад Маргинем, 2019. — 320 с.
10. Фогт, Р. Сторителлинг. Как создавать истории, которые захватывают. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. — 256 с.

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. **Блейн, И., Роулз, М.** Основы анимации. — М.: БХВ-Петербург, 2021. — 456 с.
2. **Гибсон, М.** Руководство по моушн-дизайну. — СПб.: Питер, 2020. — 320 с.
3. **Дженкинс, Г.** Конвергентная культура: Столкновение старых и новых медиа. — М.: Издательство Института Гайдара, 2021. — 384 с.
4. **Дженкинс, Г.** Культура участия: медиа как площадка взаимодействия. — М.: Новое литературное обозрение, 2020. — 576 с.
5. **Келли, Т.** Игровое проектирование: принципы создания увлекательных игр. — М.: Питер, 2019. — 368 с.
6. **Кинг, С.** Как писать книги. — М.: АСТ, 2017. — 480 с. (для драматургических основ)
7. **Маннов, М.** Новые медиа и цифровая культура. — М.: ВШЭ, 2020. — 525 с.
8. **Норман, Д.** Дизайн привычных вещей. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. — 384 с. (для исследования поведения пользователей)

9. **Шиллэр, Б.** Основы визуального сторителлинга. — М.: Эксмо, 2021. — 224 с.
10. **Юнг, К. Г.** Человек и его символы. — М.: АСТ, 2020. — 352 с. (для работы с архетипами и визуальной драматургией)

9.3 Информационные технологии

Образовательный процесс осуществляется с применением локальных и распределенных информационных технологий (таблица 4, 5).

Таблица 4 **Локальные информационные технологии**

№ п/п	Наименование	Доступность для обучающихся
1	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г. Строганова
2	Autodesk AutoCAD	
3	Autodesk 3ds Max	
4	CorelDRAW	
5	CINEMA 4D	
6	Rhinoceros 4.0	
7	SolidWorks	
8	Офисный пакет Microsoft Office	

Таблица 5

9.4. Распределенные информационные технологии (Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г. Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С. https://mghpu.ru/library
	Электронно-библиотечная система (ЭБС) ЛАНЬ https://e.lanbook.com/

	Арт-портал на сайте РГХПУ им. С.Г. Строганова art.biblioclub.ru

10. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

Оценочные средства для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся и итоговой (государственной итоговой) аттестации разработана согласно положению о Фондах оценочных средств, рассматривается как составная часть рабочей программы и оформлена отдельным документом.

11. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля).

В качестве материально-технического обеспечения при проведении занятий по дисциплине «Режиссура и сценарное мастерство» используются средства и оборудование кафедры.

Аудитория с затемнением, экраном и проектором, со столами, стульями по количеству студентов, меловая или маркерная доска.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова»
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)



УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе
и стратегическому развитию
образовательной деятельности
В.В. Слепухин

МП

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1.В.06 «Видеомонтаж и постпродакшн»
Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Дизайн. Режессура, Анимация и видиоигры»

Квалификация выпускника бакалавр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Промышленный дизайн

Курс 1
Семестр 1,2

	Часы	Зачетные единицы
Лекции	2	0,05
Практические занятия	70	1,94
Семинарские занятия	-	-
Лабораторные занятия	-	-
Самостоятельная работа	72	2
Форма аттестации Зачет с оценкой 1, 2 сем Экзамен К\П:	-	-
Всего	144	4

Москва, 2025 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13 августа 2020 г. по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2025/2026 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Промышленный дизайн»

Разработчик программы:

Доктор искусствоведения,
И.о. проректора по научной и международной работе, к.иск
А.Н. Лаврентьев

Профессор кафедры
промышленного дизайна, к.иск Т.А. Монина

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Промышленный дизайн» (протокол № 9 от 22.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2025/2026 уч.года (протокол № 9 от 22.05.2025)

Зав.кафедрой Т.А. Монина

1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения дисциплины Б1.В.01 «Видеомонтаж и постпродакшн» являются:

- определять ключевую тему, идею, жанр и формат цифрового произведения, формируя целостную концепцию мультимедийного или интерактивного проекта;
- применять методы режиссуры, композиции кадра, монтажа и визуального сторителлинга при проектировании цифровых продуктов;
- практическими навыками создания видео- и мультимедийных материалов;
- приемами разработки проектной концепции и организации проектного материала для демонстрации;
- освоение инструментов, технологий и способов создания цифровых продуктов
- теоретические и методологические основы разработки концепции цифрового продукта, построения визуальной композиции, взаимодействия формы, функции и пользовательского опыта;

Задача курса;

а) научить студентов бакалавров профессиональным навыкам комплексного, системного подхода к проектированию объектов цифрового дизайна. Раскрытие индивидуального творческого потенциала при использовании всего разнообразия языка визуализации.

б) сформировать у студентов профессиональные компетенции средствами дисциплины.

2. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина «Видеомонтаж и постпродакшн» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор специальных знаний и компетенций.

Дисциплина находится в логической и содержательно-методической взаимосвязи с другими частями ОП и изучается параллельно с дисциплинами:

Б1.В.02 Режиссура и сценарное мастерство,

Б1.В.06 Видеомонтаж и постпродакшн,

Б1.О.19 Информационные технологии в дизайне,

Б1.О.13 Цветоведение и колористика;

Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Б1.В.01 Концепт-дизайн и разработка цифрового контента,

Б1.В.03 Кинематографическая постановка и операторское дело,

Б1.В.09 Видеоигры и Game-дизайн,

Б1.В.ДВ.02.01 Моушн-дизайн и спецэффекты. (CGI и VFX),

Б1.В.ДВ.02.02 Цифровая анимация и спецэффекты,

Б1.В.ДВ.03.01 Медиаискусство: реклама и фотография,

Б1.В.ДВ.03.02 Искусство фотографии и рекламы;

Знания, полученные при изучении дисциплины «Видеомонтаж и постпродакшн» необходимы при прохождении практик (проектно-технологической практики и преддипломной практики), выполнения выпускной квалификационной работы и в дальнейшей профессиональной деятельности.

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

ПК-4.1 - Знает основы киноязыка, режиссуры, операторской работы и видео монтажа в контексте современных тенденций интерактивного цифрового дизайна;

ПК-4.2 Умеет выделить главную тему и идею, определить жанр и формат произведения, разработать концепцию для создания цифрового продукта, а также применить эти навыки в проектной и практико-ориентированной деятельности;

ПК-5.1 - Знает инструменты, технологии и способы создания цифрового продукта;

ПК-5.2 Умеет создавать и разрабатывать креативные цифровые продукты, используя профессиональные 2Д и 3Д программы, игровые движки, виртуальную и дополненную реальность, основы искусственного интеллекта для создания, презентации и продвижения;

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

Базовые основы киноязыка, режиссуры, операторской работы и видеомонтажа; современные тенденции интерактивного цифрового дизайна; инструменты, технологии и способы создания цифрового продукта; основы разработки концепции цифрового

произведения, включая определение темы, идеи, жанра и формата; основы работы с профессиональными 2D- и 3D-графическими программами, игровыми движками, технологиями виртуальной и дополненной реальности, а также базовые принципы применения искусственного интеллекта в создании, презентации и продвижении цифровых продуктов.

Уметь:

Выделять главную тему и идею цифрового произведения, определять его жанр и формат; разрабатывать концепцию для создания цифрового продукта и применять её в проектной и практико-ориентированной деятельности; создавать и разрабатывать креативные цифровые продукты с использованием профессиональных 2D и 3D программ, игровых движков, VR/AR-технологий и инструментов ИИ; грамотно применять инструменты видео- и медиапроизводства, методы монтажа, композиции и визуального сторителлинга; находить, сопоставлять и оценивать многовариантные проектные решения, мыслить нестандартно и масштабно охватывать проектную ситуацию; корректно оперировать профессиональной терминологией.

Владеть:

Приёмами создания цифровых медиа- и видеоматериалов, средствами графического, объёмного, мультимедийного и интерактивного моделирования; навыками разработки проектной концепции, организации проектного материала и подготовки цифрового продукта к презентации; практическими методами решения проектных и творческих задач в цифровой среде, включая интеграцию визуальных, медиальных и интерактивных элементов для реализации художественно-проектного замысла.

4. Структура и содержание дисциплины «Видеомонтаж и постпродакшн»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единицы, 144 часа.

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практические занятия	СРС	

1	Раздел 1 Введение в постпродакшн	1	2	16	36	Защита курсового проекта.
2	Раздел 2 Принципы видиомонтажа	2		54	36	Защита курсового проекта.
	Всего		**2**	**70**	**72**	

5. Содержание лекционных занятий по темам с указанием формируемых компетенций

№ п/п	**Раздел дисциплины**	**Часы**	**Тема лекционного занятия**	**Формируемые компетенции**
	Раздел 1 Введение в постпродакшн	2	Тема 1. Киноязык и визуальный сторителлинг в цифровом дизайне	ПК-4.1; ПК-5.1;
			Тема 2. Технологии постпродакшна: от монтажа к интеграции в цифровые продукты	ПК-4.1; ПК-5.1
	Итого	**2**		

6. Содержание практических занятий.

№ п/п	**Раздел дисциплины**	**Часы**	**Тема практической работы**	**Краткое содержание**	**Формируемые компетенции**
	Раздел 1 Определение концепции видеопродукта и сбор	16	Тема 1.	- разработка идеи, формулирование темы и жанра, составление раскадровки и монтажного плана для будущего цифрового проекта.	ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-5.1; ПК-5.2

	раскадровки		Тема 2.	- смонтировать короткую сцену (15–30 секунд), применив правила композиции.	ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-5.1; ПК-5.2
	Раздел 2 Создание монтажной сцены с применением базовых принципов киноязыка	54	Тема 1.	- разработка идеи, формулирование темы и жанра, составление раскадровки и монтажного плана для будущего цифрового проекта. - - смонтировать короткую сцену (30–60 секунд), применив правила композиции, крупности планов и ритмики монтажа.	ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-5.1; ПК-5.2
			Тема 2.	- создание короткого видеоролика с использованием титров, графических элементов и простой трёхмерной вставки.	ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-5.1; ПК-5.2
			Тема 3.	- обработка видеоматериала: первичная и вторичная цветокоррекция, настройка тонов, работа с LUT, создание заданного настроения.	ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-5.1; ПК-5.2
	Итого	**70**			

7. Самостоятельная работа бакалавра

Темы, н самостоятельную работу	**Часы**	**Форма СРС***	**Формируемые компетенции**
Раздел 1 Определение концепции видеопродукта и сбор раскадровки	36	Индивидуальные задания Подготовка к экзамену	ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-5.1; ПК-5.2
Раздел 2 Композитинг и работа с 2D/3D-	36	Индивидуальные задания Подготовка к	ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-5.1; ПК-5.2

графикой в видеопроекте		экзамену	
Итого	**72**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

Результатом проверки компетенций на разных этапах формирования, полученных студентом в ходе освоения данной дисциплины, является оценка, выставляемая по 100-балльной шкале, которая выставляется при суммировании баллов, полученных на этапе первой (максимум 15 баллов) и второй (максимум 15 баллов) рубежной аттестации, итоговой рубежной аттестации (максимум 50 баллов), а также баллов, выставляемых за посещаемость (максимум 20 баллов).

1 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов (просмотр выполнения практических заданий, опрос)

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0 -6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

2 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов (просмотр выполнения практических заданий, опрос)

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0 -6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Посещение занятий – 20 баллов

(Посещение» - 1 балл за работу на занятии без замечаний со стороны преподавателя; минус 1 балл за опоздание или иное незначительное нарушение дисциплины; 0 баллов за пропуск одного занятия (вне зависимости от уважительности пропуска) или опоздание более чем на 15 минут или иное нарушение дисциплины) Плюс 2 балла за активное участие на занятиях (в том числе своевременное выполнение заданий)

Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов. (просмотр выполнения практических заданий)

Российская оценка	**2**	**2+**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0 -20	21-24	25-29	**30**	31-34	35-39	**40**	41 - 43	44-46	47 - 49	50

Итого оценка обучающихся по БРА:

Сумма набранных баллов	**до 50**	**51-60**	**61-65**	**66-70**	**71-75**	**76-80**	**81-85**	**86-90**	**91-95**	**96 - 100**
Уровень освоения элементов компетенций	элементы не освоены	пороговой			повышенный			высокий		
Российская оценка	**2 (неудовлетворительно)**	**3 - (посредственно)**		**3 (удовлетворительно)**	**4 (хорошо)**		**4+ (очень хорошо)**	**5 (отлично)**		
	незачет	***зачет***								

9.

При изучении указанной дисциплины «Видеомонтаж и постпродакшн» с 1 по 2 семестры предусмотрены практические работы, содержащие творческие задания,

экзамены и курсовой проект. За эти контрольные точки студент может получить минимальное и максимальное количество баллов, рейтинговая система оценки знаний представлена в таблице.

Оценочные средства	**Кол-во**	**Min, баллов**	**Max, баллов**
Просмотр практических работ (текущий контроль-1-ая и 2-ая рубежные аттестации)	3	16	30
Просмотр практических работ	3	27	50
Посещение занятий (активность на занятиях и своевременное выполнение заданий)		8	20
Итого 1 семестр (зачет с оценкой):		**51**	**100**
Просмотр практических работ (текущий контроль-1-ая и 2-ая рубежные аттестации)	6	16	30
Практическая (контрольная) работа	6	27	50
Активность на занятиях и своевременное выполнение заданий, посещение занятий		8	20
Итого 2 семестр (зачет с оценкой):		**51**	**100**

Курсовой проект в 1,2 семестре, является отдельным видом учебной работы и выполняется бакалаврами индивидуально по теме, выбираемой по инициативе. Методика оценки курсового проекта включает в себя два критерия: формальный и содержательный.

- к формальным критериям относятся: соблюдение сроков сдачи законченной работы, правильность оформления, грамотность структурирования работы, наличие ссылок и научного аппарата, наличие иллюстрационного материала, использование современной и зарубежной литературы и др.

– к содержательным критериям относятся: актуальность темы, сбалансированность разделов работы, правильная формулировка целей и задач исследования, соответствие содержания заявленной теме, степень самостоятельности, наличие элементов научной новизны, практическая ценность работы, знание новейшей

литературы, умение докладывать и защищать свою точку зрения и т.д.

Выполнение курсового проекта завершается оформлением бакалавром письменного отчета – пояснительной записки по установленной в вузе форме, а также выполненным изделием в материале, с последующей защитой результатов работы перед комиссией в составе ППС кафедры

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля) «Видеомонтаж и постпродакшн»

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Проектирование» в качестве основных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Рейзова Л. В. Основы монтажа: теория и практика. — М.: ВГИК, 2019.
2. Богданов А. А. Монтаж: визуальный язык кино и медиа. — СПб.: Питер, 2021.
3. Митрычев А. В. Постпродакшн: современные технологии обработки видеоматериала. — М.: Киноарт, 2020.
4. Блох И. Эффекты и композиция в After Effects. — СПб.: БХВ-Петербург, 2018.
5. Лисси М. Цветокоррекция в кино и видео. Профессиональные техники. — М.: Питер, 2020.

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Мэннинг К., Джонс Э. Основы работы в DaVinci Resolve. — М.: ДМК Пресс, 2022.
2. Керрис Д., Хемингуэй Т. Видеомонтаж: принципы непрерывности, ритма и драматургии. — М.: Эксмо, 2017.
3. Ласло Х. Основы цифрового видеопроизводства. — М.: Лаборатория знаний, 2018.
4. Ходжес А. Motion Design: принципы, практика и концепции. — СПб.: Питер, 2023.

5. Миллер М. Виртуальная и дополненная реальность: создание интерактивных медиа. — М.: ДМК Пресс, 2021.

9.3 Информационные технологии

Образовательный процесс осуществляется с применением локальных и распределенных информационных технологий (таблица 4, 5).

Таблица 4 **Локальные информационные технологии**

№ п/п	Наименование	Доступность для обучающихся
1	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г. Строганова
2	Autodesk AutoCAD	
3	Autodesk 3ds Max	
4	CorelDRAW	
5	CINEMA 4D	
6	Rhinoceros 4.0	
7	SolidWorks	
8	Офисный пакет Microsoft Office	

Таблица 5

9.4. Распределенные информационные технологии (Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г. Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С. https://mghpu.ru/library
	Электронно-библиотечная система (ЭБС) ЛАНЬ https://e.lanbook.com/
	Арт-портал на сайте РГХПУ им. С.Г. Строганова art.biblioclub.ru

10. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости,

промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

Оценочные средства для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся и итоговой (государственной итоговой) аттестации разработана согласно положению о Фондах оценочных средств, рассматривается как составная часть рабочей программы и оформлена отдельным документом.

11. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля).

В качестве материально-технического обеспечения при проведении занятий по дисциплине «Видеомонтаж и постпродакшн» используются средства и оборудование кафедры.

Аудитория с затемнением, экраном и проектором, со столами, стульями по количеству студентов, меловая или маркерная доска.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова»
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)



УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе
и стратегическому развитию
образовательной деятельности
В.В. Слепухин

МП

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1.О.13 «Цветоведение и колористика»
Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Дизайн. Режиссура. Анимация и видиоигры.»

Квалификация выпускника бакалавр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Промышленный дизайн

Курс 1
Семестр 1, 2

	Часы	Зачетные единицы
Лекции	-	-
Практические занятия	72	2
Семинарские занятия	-	-
Лабораторные занятия	-	-
Самостоятельная работа	36	1
Форма аттестации Зачет с оценкой Экзамен К\П:	3	0,08
Всего	108	3

Москва, 2025 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13 августа 2020 г. по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2025/2026 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Промышленный дизайн»

Разработчик программы:

Доктор искусствоведения,
И.о. проректора по научной и международной работе, к.иск
А.Н. Лаврентьев

Профессор кафедры
промышленного дизайна, к.иск Т.А. Монина

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Промышленный дизайн» (протокол № 9 от 22.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2025/2026 уч.года (протокол № 9 от 22.05.2025)

Зав.кафедрой Т.А. Монина

1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения дисциплины Б1.О.13 «Цветоведение и колористика» являются:

- освоение методик анализа и интерпретации цветовых явлений в контексте художественно-проектной деятельности;
- обучение применению современных цифровых и инструментальных технологий для создания, подбора и оценки цветовых решений;
- освоение методов цветового моделирования при помощи компьютерной графики, 3D-визуализации и прототипирования;
- формирование представления о влиянии психологических, культурологических, физиологических и средовых факторов на восприятие цвета;
- обучение различным методикам проведения цветового анализа в промышленном дизайне и смежных сферах визуальной коммуникации;
- развитие навыков формирования гармоничных и функциональных цветовых схем для проектируемых объектов;
- обучение принципам разработки цветовых концепций с учётом материаловедения, технологии производства и эргономических требований;
- развитие «цветовой интуиции» и способности создавать концептуальные, экспериментальные и инновационные цветовые решения.

Задача курса;

а) формирование знаний у студентов бакалавров о колористике и работе с цветом, а также системного подхода к применению этих навыков в проектирование цифрового дизайна. Раскрытие индивидуального творческого потенциала при использовании всего разнообразия языка визуализации.

б) сформировать у студентов профессиональные компетенции средствами дисциплины.

2. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина Б1.О.13 «Цветоведение и колористика» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор специальных знаний и компетенций.

Дисциплина находится в логической и содержательно-методической взаимосвязи с другими частями ОП и изучается параллельно с дисциплинами:

Б1.В.02 Режиссура и сценарное мастерство,

Б1.В.06 Видеомонтаж и постпродакшн,

Б1.О.19 Информационные технологии в дизайне,

Б1.О.13 Цветоведение и колористика;

Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Б1.В.01 Концепт-дизайн и разработка цифрового контента,

Б1.В.03 Кинематографическая постановка и операторское дело,

Б1.В.09 Видеоигры и Game-дизайн,

Б1.В.ДВ.02.01 Моушн-дизайн и спецэффекты. (CGI и VFX),

Б1.В.ДВ.02.02 Цифровая анимация и спецэффекты,

Б1.В.ДВ.03.01 Медиаискусство: реклама и фотография,

Б1.В.ДВ.03.02 Искусство фотографии и рекламы;

Знания, полученные при изучении дисциплины «Цветоведение и колористика» необходимы при прохождении практик (проектно-технологической практики и преддипломной практики), выполнения выпускной квалификационной работы и в дальнейшей профессиональной деятельности.

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

ОПК-4.1 - Знает теоретические и практические основы проектирования, объемного моделирования и конструирования, приемы работы с цветом и цветовыми композициями, способы проектной графики, современную шрифтовую культуру;

ОПК-4.2 - Умеет создавать дизайн-проекты, используя грамотное линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики;

ОПК-4.3 - Владеет средствами современной проектно-эскизной графики, современной шрифтовой культурой при проектировании и конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных

комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать

Знает фундаментальные теоретические основы цвета, цветовых моделей и законов цветового восприятия; принципы гармонии и контраста; особенности психологического, культурного и физиологического воздействия цвета; методы цветового анализа, правила построения цветовых композиций и современные цифровые инструменты работы с цветом.

Уметь

Умеет применять законы колористики при разработке дизайн-проектов; формировать гармоничные и функциональные цветовые решения; использовать цифровые программы и инструменты для подбора, моделирования и визуализации цвета; анализировать объектную и средовую цветовую среду и обосновывать выбор цветовой концепции.

Владеть

Владеет практическими методами работы с цветом в проектно-эскизной графике и компьютерном моделировании; навыками построения цветовых схем для промышленных объектов, предметно-пространственных комплексов, графических и средовых проектов; профессиональными средствами разработки экспериментальных, концептуальных и инновационных цветовых решений.

4. Структура и содержание дисциплины «Цветоведение и колористика»

Общая трудоемкость дисциплины составляет3 зачетных единицы, 108 часов.

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практические занятия	СРС	

1	Раздел 1	1		36		Просмотр практического задания
2	Раздел 2	2		36	36	Просмотр практического задания
	Всего			**72**	**36**	

5. Содержание лекционных занятий по темам с указанием формируемых компетенций

6. Содержание практических занятий.

№ п/п	**Раздел дисциплины**	**Часы**	**Тема практической работы**	**Краткое содержание**	**Формируемые компетенции**
	Раздел 1	36	Тема 1. Создание цветовой библиотеки и бренд-палитры на основе дизайн-концепта	Создание цветовой композиции на основе законов гармонии - закрепление принципов гармонии и контраста; формирование навыков построения цветовых композиций.	ОПК-4.1; ОПК-4.2; ОПК-4.3
	Раздел 2	36	Тема 1. Разработка цветовой концепции для цифрового проекта	- применение законов колористики в дизайн-проектировании; - развитие навыков построения цветовых схем.;	ОПК-4.1; ОПК-4.2; ОПК-4.3
	Итого	**72**			

7. Самостоятельная работа бакалавра

Темы, н самостоятельную работу	**Часы**	**Форма СРС***	**Формируемые компетенции**
Раздел 2 Разработка цветовой концепции для цифрового проекта	54	Индивидуальные задания Подготовка к экзамену	ОПК-4.1; ОПК-4.2; ОПК-4.3
Итого	**54**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

Результатом проверки компетенций на разных этапах формирования, полученных студентом в ходе освоения данной дисциплины, является оценка, выставляемая по 100-балльной шкале, которая выставляется при суммировании баллов, полученных на этапе первой (максимум 15 баллов) и второй (максимум 15 баллов) рубежной аттестации, итоговой рубежной аттестации (максимум 50 баллов), а также баллов, выставляемых за посещаемость (максимум 20 баллов).

1 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов (просмотр выполнения практических заданий, опрос)

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0 -6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

2 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов (просмотр выполнения практических заданий, опрос)

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0 -6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Посещение занятий – 20 баллов

(Посещение» - 1 балл за работу на занятии без замечаний со стороны преподавателя; минус 1 балл за опоздание или иное незначительное нарушение дисциплины; 0 баллов за пропуск одного занятия (вне зависимости от уважительности пропуска) или опоздание более чем на 15 минут или иное нарушение дисциплины) Плюс 2 балла за активное участие на занятиях (в том числе своевременное выполнение заданий)

Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов. (просмотр выполнения практических заданий)

Российская оценка	**2**	**2+**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0 -20	21-24	25-29	**30**	31-34	35-39	**40**	41 - 43	44-46	47 - 49	50

Итого оценка обучающихся по БРА:

Сумма набранных баллов	**до 50**	**51-60**	**61-65**	**66-70**	**71-75**	**76-80**	**81-85**	**86-90**	**91-95**	**96 - 100**
Уровень освоения элементов компетенций	элементы не освоены	пороговой			повышенный			высокий		
Российская оценка	**2 (неудовлетворительно)**	**3 - (посредственно)**		**3 (удовлетворительно)**	**4 (хорошо)**		**4+ (очень хорошо)**	**5 (отлично)**		
	незачет	***зачет***								

9.

При изучении указанной дисциплины «Цветоведение и колористика» с 5 по 8 семестры предусмотрены практические работы, содержащие творческие задания,

экзамены и курсовой проект. За эти контрольные точки студент может получить минимальное и максимальное количество баллов, рейтинговая система оценки знаний представлена в таблице.

Оценочные средства	**Кол-во**	**Min, баллов**	**Max, баллов**
Просмотр практических работ (текущий контроль-1-ая и 2-ая рубежные аттестации)	3	16	30
Просмотр практических работ	3	27	50
Посещение занятий (активность на занятиях и своевременное выполнение заданий)		8	20
Итого 1 семестр:		**51**	**100**
Просмотр практических работ (текущий контроль-1-ая и 2-ая рубежные аттестации)	6	16	30
Практическая (контрольная) работа	6	27	50
Активность на занятиях и своевременное выполнение заданий, посещение занятий		8	20
Итого 2 семестр (Экзамен):		**51**	**100**

Курсовой проект в 1 и 2 семестре, является отдельным видом учебной работы и выполняется бакалаврами индивидуально по теме, выбираемой по инициативе. Методика оценки курсового проекта включает в себя два критерия: формальный и содержательный.

- к формальным критериям относятся: соблюдение сроков сдачи законченной работы, правильность оформления, грамотность структурирования работы, наличие ссылок и научного аппарата, наличие иллюстрационного материала, использование современной и зарубежной литературы и др.

– к содержательным критериям относятся: актуальность темы, сбалансированность разделов работы, правильная формулировка целей и задач исследования, соответствие содержания заявленной теме, степень самостоятельности, наличие элементов научной новизны, практическая ценность работы, знание новейшей

литературы, умение докладывать и защищать свою точку зрения и т.д.

Выполнение курсового проекта завершается оформлением бакалавром письменного отчета – пояснительной записки по установленной в вузе форме, а также выполненным изделием в материале, с последующей защитой результатов работы перед комиссией в составе ППС кафедры

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля) «Цветоведение и колористика»

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Цветоведение и колористика» в качестве основных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Иттен Й. Искусство цвета. — Москва : Д. Аронов, 2020. — 96 с.
2. Иттен Й. Цветовой круг. — Москва : АСТ, 2019. — 48 с.
3. Альберс Й. Взаимодействие цвета. — Москва : Ад Маргинем Пресс, 2018. — 208 с.
4. Манселл А. Х. Колористика: практическое руководство по цветоведению и цветовому дизайну. — Санкт-Петербург : Питер, 2021. — 240 с.
5. Оствальд В. Цвет и цветовой тон: основы цветометрии. — Москва : Мир, 2017. — 176 с.
6. Фэрчайлд М. Д. Цветовое восприятие и измерение цвета. — Санкт-Петербург : БХВ-Петербург, 2022. — 624 с.
7. Кандинский В. О духовном в искусстве. — Москва : Республика, 2018. — 208 с.
8. Арунас А., Петерсон Р. Цветовой дизайн. — Москва : Архитектура-С, 2020. — 256 с.

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации, рекомендуется использовать

следующую литературу:

1. **Купер А., Хатчинсон С.** Цвет в графическом дизайне. — Москва : Эксмо, 2019. — 192 с.
2. **Шервин-Уильямс У.** Цветовые коллекции и стандарты. — Москва : Архитектура-С, 2016. — 120 с.
3. **Хорн Р.** Основы теории цвета: визуальное руководство. — Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2022. — 160 с.
4. **Эйзенман П.** Психология цвета. — Санкт-Петербург : Питер, 2021. — 192 с.
5. **Лебедев А. В.** Цвет в промышленном и графическом дизайне. — Москва : МГХПА им. Строганова, 2017. — 148 с.
6. **Гельфонд А.** Цвет в архитектуре и предметно-пространственной среде. — Москва : Архитектура-С, 2015. — 176 с.
7. **Купер Х.** Цвет: практическое руководство для дизайнеров. — Москва : АСТ, 2022. — 224 с.

9.3 Информационные технологии

Образовательный процесс осуществляется с применением локальных и распределенных информационных технологий (таблица 4, 5).

Таблица 4 **Локальные информационные технологии**

п	№ п/	Наименование	Доступность для обучающихся
	1	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной
	2	Autodesk AutoCAD	
	3	Autodesk 3ds Max	
	4	CorelDRAW	

5	CINEMA 4D	работы РГХПУ им. С.Г. Строганова
6	Rhinoceros 4.0	
7	SolidWorks	
8	Офисный пакет Microsoft Office	

Таблица 5

9.4. Распределенные информационные технологии (Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г. Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С. https://mghpu.ru/library
	Электронно-библиотечная система (ЭБС) ЛАНЬ https://e.lanbook.com/
	Арт-портал на сайте РГХПУ им. С.Г. Строганова art.biblioclub.ru

10. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

Оценочные средства для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся и итоговой (государственной итоговой) аттестации разработана согласно положению о Фондах оценочных средств, рассматривается как составная часть рабочей программы и оформлена отдельным документом.

11. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля).

В качестве материально-технического обеспечения при проведении занятий по дисциплине «Цветоведение и колористика» используются средства и оборудование кафедры.

Аудитория с затемнением, экраном и проектором, со столами, стульями по количеству студентов, меловая или маркерная доска.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова»
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)



УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе
и стратегическому развитию
образовательной деятельности
В.В. Слепухин

МП

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1.О.19 «Информационные технологии в дизайне»
Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Дизайн. Режиссура, анимация и видиоигры»

Квалификация выпускника бакалавр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Промышленный дизайн

Курс 1
Семестр 1,2

	Часы	Зачетные единицы
Лекции	-	
Практические занятия	72	2
Семинарские занятия	-	-
Лабораторные занятия	-	-
Самостоятельная работа	18	0,5
Форма аттестации: Экзамен	54	1,5
Всего	144	4

Москва, 2025 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13 августа 2020 г. по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2025/2026 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Промышленный дизайн»

Разработчик программы:

Доктор искусствоведения,
И.о. проректора по научной и международной работе, к.иск
А.Н. Лаврентьев

Профессор кафедры
промышленного дизайна, к.иск Т.А. Монина

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Промышленный дизайн» (протокол № 9 от 22.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2025/2026 уч.года (протокол № 9 от 22.05.2025)

Зав.кафедрой Т.А. Монина

1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения дисциплины «Информационные технологии в дизайне» являются:

1. формирование профессиональных навыков трехмерного моделирования с использованием современного программного обеспечения;
2. освоение методов цифровой визуализации дизайн-проектов;
3. развитие пространственного и объемного мышления средствами компьютерной графики;
4. обучение созданию цифровых прототипов промышленных изделий;
5. формирование навыков работы с инструментами параметрического и полигонального моделирования;
6. освоение базовых принципов анимации объектов;
7. развитие способности к визуальной коммуникации проектных идей средствами 3D-графики.

Задачи курса:

а) научить студентов-бакалавров профессиональным навыкам 3D-моделирования в программе Blender, освоению основных техник создания трехмерных объектов и сцен;

б) сформировать понимание роли цифровых технологий в современном дизайн-проектировании;

в) развить навыки визуализации и презентации проектных решений средствами компьютерной графики;

г) освоить базовые принципы анимации для создания динамических презентаций дизайн-объектов.

2. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина «Информационные технологии в дизайне» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор специальных знаний и компетенций в области цифровых технологий проектирования.

Дисциплина находится в логической и содержательно-методической взаимосвязи с другими частями ОП и изучается параллельно с дисциплинами:

Б1.О.24 Скетчинг,

Б1.В.03 Основы композиции,

Б1.В.04 Макетирование

Б1.О.23 Проектирование;

Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Б1.В.01 Концепт-дизайн и разработка цифрового контента,

Б1.В.03 Кинематографическая постановка и операторское дело,

Б1.В.09 Видеоигры и Game-дизайн,

Б1.В.ДВ.02.01 Моушн-дизайн и спецэффекты. (CGI и VFX),

Б1.В.ДВ.02.02 Цифровая анимация и спецэффекты,

Б1.В.ДВ.03.01 Медиаискусство: реклама и фотография,

Б1.В.ДВ.03.02 Искусство фотографии и рекламы;

Знания, полученные при изучении дисциплины «Информационные технологии в дизайне», необходимы для дальнейшего освоения проектных дисциплин, прохождения практик и выполнения выпускной квалификационной работы и в дальнейшей профессиональной деятельности

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

УК-1.1 Знает приемы поиска, сбора и обработки информации; методы системного анализа;

УК-1.2 Умеет применять приемы поиска, сбора и обработки информации; проводить критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач;

УК-1.3 Владеет навыками поиска, сбора и обработки, критического анализа и синтеза информации; использования системного подхода для решения поставленных задач;

ОПК-6.1 Знает прикладное современное программное обеспечение, применяемое в отрасли;

ОПК-6.2 Умеет работать в компьютерных программах;

ОПК-6.3 Владеет навыками применения цифровых технологий для решения задач профессиональной деятельности

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- Интерфейс и основной инструментарий программы Blender;
- Принципы полигонального моделирования и работы с примитивами;
- Основы subdivision surface моделирования;
- Методы работы с модификаторами (Array, Mirror, Subdivision Surface, Boolean и др);
- Принципы построения композиции в трехмерном пространстве;
- Основы работы с материалами, освещением и визуализацией;
- Базовые принципы анимации объектов;
- Форматы файлов и требования к подготовке работ для презентации.

Уметь:

- Создавать трехмерные модели объектов различной степени сложности из базовых примитивов;
- Применять техники subdivision surface для создания органичных форм;
- Работать в режиме редактирования (edit mode) с вершинами, ребрами и полигонами;
- Использовать модификаторы для оптимизации процесса моделирования;
- Создавать изометрические композиции и сложные сцены;
- Настраивать материалы и освещение для презентационных рендеров;
- Создавать базовую анимацию объектов;
- Моделировать сложные объекты;
- Подготавливать файлы для визуализации и презентации проектов.

Владеть:

- Навыками работы с интерфейсом Blender и горячими клавишами;
- Техниками полигонального моделирования;

- Приемами создания чистой топологии моделей;
- Методами создания изометрических сцен и композиций;
- Навыками настройки визуализации и рендеринга;
- Базовыми принципами анимации (на примере прыгающего шарика);
- Способностью создавать портфолио работ в цифровом формате;
- Навыками интеграции 3D-моделирования в процесс дизайн-проектирования.

4.Структура и содержание дисциплины «Проектирование в промышленном дизайне»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единицы, 144 часов.

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства
			Лекции	Практич.	**СРС**	
1	Раздел 1. Основы 3D-моделирования в Blender	1		36	9	Просмотр практических работ.
2	Раздел 2. Продвинутое моделирование и анимация в Blender	2		36	9	Просмотр практических работ. Защита портфолио.
	Всего			72	18	

5. Содержание лекционных занятий по темам с указанием формируемых компетенций

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема лекционного занятия	Формируемые компетенции
1	Раздел 1. Основы 3D-моделирования в		Тема 1. Введение в Blender. Интерфейс и навигация	ПК-1; ПК-2; ПК-3

	Blender		Тема 2. Принципы полигонального моделирования. Работа с примитивами	ПК-1; ПК-2; ПК-3
			Тема 3. Subdivision Surface моделирование. Модификаторы	ПК-1; ПК-2; ПК-3
2	Раздел 2. Продвинутое моделирование и анимация в Blender		Тема 4. Материалы, освещение и визуализация	ПК-1; ПК-2; ПК-3
			Тема 1. Основы анимации. Ключевые кадры и кривые	ПК-1; ПК-2; ПК-3
			Тема 2. Продвинутые техники моделирования. Создание сложных объектов	ПК-1; ПК-2; ПК-3
			Тема 3. Подготовка портфолио. Презентация проектов	ПК-1; ПК-2; ПК-3
	Итого			

6. Содержание практических занятий.

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема практической работы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	Раздел 1. Основы 3D-моделирования в Blender		Тема 1. Моделирование простых объектов из примитивов	Знакомство с интерфейсом Blender. Навигация в 3D-пространстве. Работа с базовыми примитивами. Инструменты трансформации (перемещение, вращение, масштабирование). Создание ящика из базовых примитивов с применением модификаторов Array и Solidify.	ПК-1; ПК-2; ПК-3
			Тема 2. Subdivision Surface моделирование. Создание стула	Работа в режиме Edit Mode. Работа с вершинами, ребрами и полигонами. Применение модификатора Subdivision Surface. Техники создания чистой топологии. Модификаторы Mirror и Array. Моделирование стула с использованием subdivision	ПК-1; ПК-2; ПК-3

				surface.	
			Тема 3. Создание изометрической сцены	Построение изометрической композиции. Создание сложной сцены на основе концепции из дисциплины «Пропедевтика». Работа с множественными объектами. Базовые материалы и текстуры. Настройка освещения сцены. Настройка камеры и композиции кадра. Визуализация в Cycles/Eevee. Постобработка рендера. Подготовка финальных изображений для презентации.	ПК-1; ПК-2; ПК-3
2	Раздел 2. Продвинутое моделирование и анимация в Blender		Тема 1. Основы анимации. Прыгающий шарик	Введение в анимацию. Таймлайн и ключевые кадры. Принципы анимации (timing, spacing, squash and stretch). Создание анимации прыгающего шарика. Работа с кривыми анимации (Graph Editor). Рендеринг анимации.	ПК-1; ПК-2; ПК-3
			Тема 2. Сложное моделирование. Мех из компьютерной игры	Анализ референсов. Hard surface моделирование. Boolean операции для создания сложных форм. Создание деталей и декоративных элементов. Работа с Edge Bevel и Edge Crease. UV-развертка для текстурирования. Создание материалов для металла, кожи и других поверхностей. Финальная визуализация объекта.	ПК-1; ПК-2; ПК-3
			Тема 3. Итоговый проект по заданию дисциплины «Пропедевтика»	Разработка концепции на основе задания из дисциплины «Пропедевтика». Создание трехмерной модели/композиции по утвержденной концепции.	ПК-1; ПК-2; ПК-3

				Применение всех освоенных техник моделирования. Настройка материалов и освещения. Создание презентационных рендеров. Формирование портфолио работ за год. Подготовка файлов для сборного видео всех работ курса.	

7. Самостоятельная работа бакалавра

Темы, выносимые на самостоятельную работу	Часы	Форма СРС	Формируемые компетенции
Раздел 1. Основы 3D-моделирования в Blender		Индивидуальные домашние задания. Доработка моделей. Создание конспекта по основным инструментам Blender. Изучение дополнительных материалов и туториалов. Подготовка к рубежным аттестациям.	ПК-1; ПК-2; ПК-3
Раздел 2. Продвинутое моделирование и анимация в Blender		Индивидуальные домашние задания. Доработка анимации и сложных моделей. Создание конспекта по продвинутым техникам моделирования. Формирование портфолио работ. Подготовка к итоговой аттестации.	ПК-1; ПК-2; ПК-3
Итого			

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

Результатом проверки компетенций на разных этапах формирования, полученных студентом в ходе освоения данной дисциплины, является оценка, выставляемая по 100-балльной шкале, которая выставляется при суммировании баллов, полученных на этапе первой (максимум 15 баллов) и второй (максимум 15 баллов) рубежной аттестации, итоговой рубежной аттестации (максимум 50 баллов), а также баллов, выставляемых за посещаемость (максимум 20 баллов).

1 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов (просмотр выполнения практических заданий, опрос)

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0 -6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

2 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов (просмотр выполнения практических заданий, опрос)

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0 -6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Посещение занятий – 20 баллов

(Посещение» - 1 балл за работу на занятии без замечаний со стороны преподавателя; минус 1 балл за опоздание или иное незначительное нарушение дисциплины; 0 баллов за пропуск одного занятия (вне зависимости от уважительности пропуска) или опоздание более чем на 15 минут или иное нарушение дисциплины) Плюс 2 балла за активное участие на занятиях (в том числе своевременное выполнение заданий)

Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов. (просмотр выполнения практических заданий)

Российская оценка	**2**	**2+**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0 -20	21-24	25-29	**30**	31-34	35-39	**40**	41 - 43	44-46	47 - 49	50

Итого оценка обучающихся по БРА:

Сумма набранных баллов	**до 50**	**51-60**	**61-65**	**66-70**	**71-75**	**76-80**	**81-85**	**86-90**	**91-95**	**96 - 100**
Уровень освоения элементов компетенций	элементы не освоены	пороговой			повышенный			высокий		
Российская оценка	**2 (неудовлетворительно)**	**3 - (посредственно)**		**3 (удовлетворительно)**	**4 (хорошо)**		**4+ (очень хорошо)**	**5 (отлично)**		
	незачет	***зачет***								

9.

При изучении указанной дисциплины «Информационные технологии в дизайне» с 1 по 2 семестры предусмотрены практические работы, содержащие творческие

задания, экзамены и курсовой проект. За эти контрольные точки студент может получить минимальное и максимальное количество баллов, рейтинговая система оценки знаний представлена в таблице.

Оценочные средства	**Кол-во**	**Min, баллов**	**Max, баллов**
Просмотр практических работ (текущий контроль-1-ая и 2-ая рубежные аттестации)	3	16	30
Просмотр практических работ	3	27	50
Посещение занятий (активность на занятиях и своевременное выполнение заданий)		8	20
Итого 1 семестр (экзамен):		**51**	**100**
Просмотр практических работ (текущий контроль-1-ая и 2-ая рубежные аттестации)	6	16	30
Практическая (контрольная) работа	6	27	50
Активность на занятиях и своевременное выполнение заданий, посещение занятий		8	20
Итого 2 семестр (Экзамен):		**51**	**100**

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Информационные технологии в дизайне» рекомендуется использовать следующие источники:

1. Официальная документация Blender Foundation: https://docs.blender.org/
2. Видеокурсы и туториалы Blender Guru, CG Geek и других авторитетных авторов
3. Онлайн-платформы для изучения 3D: Blender Cloud, CG Cookie, Udemy, CG Boost.

9.2 Информационные технологии

Локальные информационные технологии:

№ п/п	Наименование	Доступность для обучающихся
1	Blender (open source)	Доступно для установки на личные компьютеры и в компьютерных классах РГХПУ им. С.Г. Строганова
2	Adobe Photoshop (для постобработки)	Доступно в компьютерных классах РГХПУ им. С.Г. Строганова

9.4 Распределенные информационные технологии

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г. Строганова https://mghpu.ru/library
	Электронно-библиотечная система (ЭБС) ЛАНЬ https://e.lanbook.com/
Образовательные платформы	Blender Cloud https://cloud.blender.org/
	YouTube каналы: Blender Guru, CG Geek, Blender Official
	ArtStation для изучения работ профессиональных 3D-художников

Материально-техническое обеспечение дисциплины

В качестве материально-технического обеспечения при проведении занятий используются:

- Компьютерный класс с установленным программным обеспечением Blender (минимум 15 рабочих мест)
- Компьютеры с характеристиками: процессор не менее Intel Core i5/AMD Ryzen 5, оперативная память не менее 16 ГБ, видеокарта с поддержкой OpenGL 4.3
- Проектор и экран для демонстрации материала
- Графические планшеты (опционально, для детальной работы)
- Маркерная/меловая доска

10. Методические рекомендации по изучению дисциплины

Методические рекомендации к Разделу 1. Основы 3D-моделирования в Blender

Тема 1. Моделирование простых объектов из примитивов

Введение в Blender. Знакомство с интерфейсом программы: главное меню, панели инструментов, область просмотра 3D, панель свойств, Timeline. Навигация в 3D-пространстве: вращение камеры (средняя кнопка мыши), панорамирование (Shift + средняя кнопка), масштабирование (колесо мыши).

Базовые примитивы. Добавление объектов (Shift + A). Работа с базовыми примитивами: куб, сфера, цилиндр, конус, тор. Инструменты трансформации: перемещение (G), вращение (R), масштабирование (S). Точный ввод значений с клавиатуры.

Практическое задание: Ящик из базовых примитивов. Создание ящика с использованием кубов и плоскостей. Применение модификатора Array для создания повторяющихся элементов (например, планок). Использование модификатора Solidify для создания толщины стенок. Применение модификатора Bevel для скругления краев.

Форма представления: Рендер готового ящика.

Тема 2. Subdivision Surface моделирование. Создание стула

Режим Edit Mode. Переключение между режимами Object Mode и Edit Mode (Tab). Типы выделения: вершины (vertices), ребра (edges), грани (faces). Инструменты выделения: выделение прямоугольником (B), выделение кругом (C), выделение лассо.

Основные операции в Edit Mode. Extrude (выдавливание, E), Inset (вставка грани, I), Loop Cut (создание петель ребер, Ctrl + R), Merge (объединение вершин, M), Subdivide (разбиение граней).

Модификатор Subdivision Surface. Принцип работы алгоритма разбиения поверхности. Создание гладких органичных форм из низкополигональной модели. Управление жесткостью ребер с помощью Edge Crease (Shift + E).

Модификаторы Mirror и Array. Использование Mirror для симметричного моделирования. Применение Array для создания повторяющихся элементов.

Практическое задание: Стул с subdivision surface. Моделирование современного стула с

применением subdivision surface. Начало работы с низкополигональной базовой формы. Постепенное добавление деталей. Использование Mirror для симметричной работы. Создание чистой топологии (правильное расположение полигонов).

Форма представления: Рендер готового стула с нескольких ракурсов и файл .blend.

Тема 3. Создание изометрической сцены

Построение изометрической композиции. Понятие изометрической проекции. Настройка ортогональной камеры для изометрического вида. Установка параметров камеры (угол обзора 45°, ортогональная проекция).

Работа с концепцией из «Пропедевтики». Анализ концепции, разработанной на дисциплине «Пропедевтика». Перевод двумерной концепции в трехмерное пространство. Создание элементов сцены с использованием всех освоенных техник моделирования.

Композиция сцены. Расположение объектов в пространстве. Создание многоплановой композиции (передний, средний, задний план). Работа с масштабами объектов. Создание визуальных акцентов.

Материалы и текстуры. Введение в систему узлов Shader Editor. Создание базовых материалов: Diffuse BSDF, Glossy BSDF, Principled BSDF. Настройка базовых параметров материалов: цвет, шероховатость, металличность. Применение простых процедурных текстур.

Освещение сцены. Типы источников света: Point Light, Sun Light, Spot Light, Area Light. Создание трехточечного освещения. HDRI-освещение для реалистичности. Настройка интенсивности и цвета света.

Настройка камеры и рендеринга. Размещение и настройка камеры для изометрического вида. Настройка параметров рендера: разрешение, количество сэмплов. Сравнение рендеров Cycles и Eevee. Оптимизация времени рендеринга.

Постобработка. Использование Compositor для базовой цветокоррекции. Добавление виньетирования и легкого свечения. Настройка контраста и насыщенности.

Практическое задание: Изометрическая сцена. Создание полноценной изометрической сцены на основе концепции из дисциплины «Пропедевтика». Моделирование всех необходимых объектов. Создание композиции с учетом правил построения кадра.

Настройка материалов и освещения. Финальная визуализация в высоком разрешении.

Форма представления: 2-3 финальных рендера сцены с разных ракурсов и файл .blend.

Оценка: 2-я рубежная аттестация (конспект по моделированию, до 15 баллов) и итоговая аттестация 1 семестра (до 50 баллов).

Методические рекомендации к Разделу 2. **Продвинутое моделирование и анимация в Blender**

Тема 1. Основы анимации. Прыгающий шарик

Введение в анимацию. Понятие анимации и ключевых кадров (keyframes). Интерфейс Timeline. Установка и управление ключевыми кадрами (I - insert keyframe). Воспроизведение анимации (пробел).

Принципы анимации. Изучение 12 принципов анимации Диснея, применимых к 3D: timing (тайминг - время между кадрами), spacing (расстояние между позициями), squash and stretch (сжатие и растяжение), anticipation (подготовка к действию), follow through (доведение действия до конца).

Graph Editor. Работа с кривыми анимации. Типы интерполяции: линейная, Безье, константная. Настройка кривых для создания естественного движения. Понятие easing in и easing out.

Практическое задание: Анимация прыгающего шарика. Создание классической анимации прыгающего мяча - базовое упражнение для понимания принципов анимации. Установка ключевых кадров для позиции мяча в высшей и низшей точках. Добавление деформации (squash and stretch) при ударе о землю. Использование Graph Editor для настройки кривых движения и создания естественного замедления/ускорения. Рендеринг анимации в видеоформат.

Форма представления: Видеофайл анимации и файл .blend.

Оценка: 1-я рубежная аттестация 2 семестра (до 15 баллов).

Тема 2. Сложное моделирование. Мех из компьютерной игры

Анализ референсов. Сбор и анализ изображений игровых мечей. Понимание стилистики

(реалистичная, стилизованная, фэнтези). Разбор конструкции меча: клинок, гарда, рукоять, навершие. Анализ деталей и декоративных элементов.

Hard Surface моделирование. Отличие hard surface от organic моделирования. Важность чистой топологии для жестких поверхностей. Техники создания острых граней и четких линий.

Boolean операции. Модификатор Boolean для создания сложных форм путем объединения, вычитания и пересечения объектов. Применение Boolean для создания орнаментов и декоративных вырезов. Очистка топологии после Boolean операций.

Детализация модели. Использование Edge Bevel для создания фасок и скруглений. Edge Crease для контроля subdivision surface. Добавление мелких деталей: заклепки, гравировки, намотки на рукояти.

UV-развертка. Основы UV-маппинга. Создание UV-разверток для отдельных частей меча. Использование инструментов UV Editing: Unwrap, Smart UV Project, Mark Seam.

Создание материалов. Настройка материала для металлического клинка (высокая металличность, низкая шероховатость). Создание материала для кожаной обмотки рукояти. Материал для декоративных элементов (золото, серебро, драгоценные камни). Использование текстур для добавления царапин и потертостей.

Финальная визуализация. Настройка освещения для подчеркивания формы и материалов. Создание презентационного рендера на нейтральном фоне или в контексте. Постобработка для усиления визуального эффекта.

Практическое задание: Мех из компьютерной игры. Выбор референса (из популярных игр: Dark Souls, The Witcher, World of Warcraft и т.д.). Моделирование всех частей меха с применением hard surface техник. Создание детализированной модели с декоративными элементами. UV-развертка и создание материалов. Финальная визуализация с нескольких ракурсов.

Форма представления: видео с прыгающим мячиком.

Тема 3. Итоговый проект по заданию дисциплины «Пропедевтика»

Разработка концепции. Получение задания от преподавателей дисциплины «Пропедевтика». Анализ требований проекта. Планирование работы: какие объекты нужно

создать, какие техники применить, какой стиль визуализации выбрать.

Создание трехмерной модели/композиции. Применение всех освоенных за год навыков: полигональное моделирование, subdivision surface, hard surface моделирование, работа с модификаторами. Создание композиции с учетом правил построения кадра (правило третей, золотое сечение, визуальный баланс).

Детализация и доработка. Добавление мелких деталей для усиления реалистичности или стилистической выразительности. Проверка чистоты топологии. Оптимизация модели для рендеринга.

Материалы и текстуры. Создание сложных материалов с использованием системы узлов. Применение процедурных текстур или UV-текстур. Настройка реалистичных или стилизованных материалов в зависимости от концепции.

Освещение и визуализация. Создание освещения, соответствующего концепции проекта. Настройка параметров рендера для достижения высокого качества. Создание нескольких вариантов визуализации (разные ракурсы, освещение, настроение).

Формирование портфолио. Отбор лучших работ за год (ящик, стул, изометрическая сцена, анимация шарика, меч, итоговый проект). Создание единого стиля презентации. Подготовка описаний к работам (концепция, использованные техники, особенности реализации).

Подготовка файлов для видео. Экспорт всех работ в единообразном формате для сборного видео. Стандартизация разрешения и соотношения сторон. Подготовка файлов .blend с правильной организацией сцены (именование объектов, группировка, комментарии).

Практическое задание: Итоговый проект. Реализация проекта согласно заданию дисциплины «Пропедевтика». Создание всех необходимых элементов проекта. Финальная визуализация в высоком качестве. Формирование портфолио работ за год. Подготовка презентации своих работ.

Форма представления: Финальные рендеры итогового проекта, PDF-портфолио всех работ за год, файлы .blend всех проектов.

Общие методические рекомендации

Работа с референсами. На всех этапах обучения важно собирать и анализировать визуальные референсы. Рекомендуется использовать платформы Pinterest, ArtStation, Behance для поиска вдохновения и изучения работ профессионалов.

Практика и повторение. 3D-моделирование требует постоянной практики. Рекомендуется выделять время для самостоятельной работы вне аудиторных занятий, повторять пройденные техники, экспериментировать с новыми подходами.

Использование горячих клавиш. Эффективная работа в Blender невозможна без знания горячих клавиш. Рекомендуется с первых занятий запоминать и использовать основные комбинации клавиш вместо поиска функций в меню.

Организация файлов. Важно поддерживать порядок в своих проектах: правильно именовать объекты, использовать коллекции для группировки, регулярно сохранять разные версии файлов, создавать резервные копии.

Обучающие материалы. Помимо аудиторных занятий, рекомендуется использовать официальную документацию Blender, смотреть обучающие видео на YouTube (каналы Blender Guru, CG Geek, CG Boost, Grant Abbitt), участвовать в сообществах 3D-художников.

Критический анализ. После завершения каждой работы важно провести самоанализ: что получилось хорошо, что можно улучшить, какие техники требуют дополнительной проработки. Рекомендуется также изучать работы однокурсников, давать и получать конструктивную критику.

Интеграция с другими дисциплинами. Навыки, полученные в дисциплине «Информационные технологии в дизайне», должны активно применяться в других проектных дисциплинах. 3D-моделирование - это инструмент визуализации дизайн-идей, поэтому важно рассматривать его в контексте общего процесса проектирования.

Данная рабочая программа является актуальной для набора обучающихся 2025/2026 учебного года и может быть скорректирована в соответствии с развитием программного обеспечения и методик преподавания цифровых технологий в дизайне.