Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Курасов Сергей Владимирович
Должность: Ректор
Дата подписания: 11.06.2026 15:29:08
Уникальный программный ключ:
b5dafe6f9b4b2689c80db116f651460ba81ae653

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)

Институт дополнительного образования

Утверждено

на заседании Ученого совета

протокол № от г.

Утверждаю:
Ректор
_____ С.В. Курасов

«__» _____ г.

Программа профессиональной переподготовки

«Цифровой художник (Digital artist)»

Москва 2025

Содержание

1.	**Пояснительная записка**	3
1.1	Аннотация	3
1.2	Цель и задачи программы	7
1.3	Трудоемкость и сроки освоения программы	8
1.4	Планируемые результаты освоения программы	9
1.5	Нормативные документы для разработки программы	12
1.6	Категория обучающихся и требования к начальному уровню их подготовки	13
1.7	Формы обучения	13
1.8	Формы и методы контроля	13
2.	**Документы, регламентирующие содержание и организацию образовательного процесса при реализации программы**	14
2.1	Учебный план	12
2.2	Перечень рабочих программ	14
2.3	Календарный учебный график	16
3.	**Организационные условия**	17
3.1	Кадровое обеспечение	17
3.2	Материально-техническое обеспечение	19

1. Пояснительная записка.

1.1 Аннотация.

Цифровое или компьютерное искусство – направление в медиаискусстве, основанное на использовании информационных технологий, результатом которого являются художественные произведения в цифровой форме. С помощью специальных программ цифровой художник создает изображение и воплощает свой творческий замысел в жизнь. Профессиональная деятельность цифрового художника базируется на знаниях и опыте традиционного художника в сочетании с умением использовать весь инструментарий программного обеспечения компьютера для рисования.

Программа «Цифровой художник. Digital artist» имеет художественно-эстетическую направленность, является дополнительной общеразвивающей программой в области изобразительного искусства и компьютерной графики, реализуемой в образовательном учреждении профессионального образования ФГБОУ ВО «Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова».

Программа разработана в соответствии с Федеральным Законом № 273-ФЗ от 29.12.2012 г. «Об образовании в РФ», постановлением Правительства Российской Федерации от 26.12.2017 № 1642 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» сроком реализации 2018 – 2025 г., Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17.01.2017 № 40н Об утверждении профессионального стандарта «Графический дизайнер» (Зарегистрирован 27.01.2017 № 45442), Приказом Минобрнауки России от 09.12.2016 N 1543 (ред. от 17.12.2020) «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по профессии 54.01.20 «Графический дизайнер» (Зарегистрировано в Минюсте России 23.12.2016 N 44916), с учетом санитарных норм и правил СП 2.4.3648-20 и СанПин 1.2.3685-21.

Актуальность Программы обусловлена приоритетами, целями и задачами цифровой трансформации сферы науки и ВО, обозначенными в Распоряжении Правительства РФ от 21 декабря 2021 г. № 3759-р «Об утверждении стратегического направления в области цифровой трансформации науки и высшего образования». Актуальность Программы обусловлена ее направленностью на:

- повышение качества образовательных услуг и модернизации инструментов образовательного процесса;
- регуляторное обеспечение внедрения цифровых технологий в образовательных организациях высшего образования и научных организациях;

- достижение высокого уровня «цифровой зрелости» образовательными организациями высшего образования, научными организациями.

В современном обществе все более востребованным и важным становится использование цифровых технологий в искусстве. Цифровизация не меняет искусство, а обогащает и делает его разнообразнее и доступнее. Основная причина цифровизации искусства в том, что художники отражают реальность, а технологии являются ее неотъемлемой частью. Цифровизация позволяет вывести искусство на новый уровень, существенно расширяя его границы, но в этом процессе важно сохранить истинную ценность изобразительного искусства. В связи с этим, актуальность общеразвивающей образовательной программы дополнительного образования «Цифровой художник. Digital artist»: обусловлена:

- популяризацией научно-образовательной и творческой деятельности;
- совмещением классических приемов и современных цифровых технологий в обучении художественному творчеству и дизайну;
- повышением уровня цифровых компетенций обучающихся;
- выявлением талантливой молодежи и созданием условий для личностного развития;
- реализацией инновационных проектов по разработке и созданию новых моделей, развитию и совершенствованию существующих моделей, механизмов, образовательных программ, технических средств и технологий в области образования.

Педагогическая целесообразность состоит в соответствии результатов обучения, спрогнозированных в Программе «Цифровой художник. Digital artist», с целями Государственной программы развития российского образования. Педагогическую основу Программы составляет модель синхронного дистанционного обучения с элементами асинхронного дистанционного обучения. В соединении преимуществ синхронного и асинхронного обучения реализуется эффективный образовательный формат, отвечающий мировым трендам на рынке образования.

Преимуществами модели синхронного дистанционного обучения, при котором обучающиеся и преподаватели взаимодействуют в реальном времени посредством видеоконференций, онлайн-лекций, вебинаров и др., выступают: непосредственный контакт с преподавателем, возможность задавать вопросы и получать ответы в режиме реального времени, создание атмосферы общения и сотрудничества, наглядность проведения практических занятий, организация дискуссий и групповая деятельность. Синхронное обучение поддерживает высокий уровень мотивации студента, индивидуализацию цели обучения, позволяет студенту совместно с педагогом выстроить траекторию движения к цели. Педагогу, в свою очередь, синхронное обучение позволяет удерживать внимание аудитории, оценивать реакцию слушателей, корректировать подачу материала. В традиционном виде синхронное обучение не подразумевает самостоятельной работы. Поэтому в Программу включены элементы

асинхронного обучения: самостоятельное изучение студентами дополнительных материалов, выполнение домашних заданий, которые проверяются педагогом.

Педагогика эффективного дистанционного обучения опирается на:

- персонализацию обучения, адаптивное обучение в онлайн-среде;

Персонализированное обучение реализуется в Программе за счет подхода, при котором темп обучения и метод обучения оптимизированы для нужд каждого учащегося. Педагог развивает у учащихся навыки самооценивания, самоконтроля и критического мышления, направляет учащихся в постановке целей, помогает формулировать критерии лучшей практики. Передача ответственности обучающемуся предполагает развитие учебной самостоятельности и саморегуляции, и, как следствие, развитие умения самостоятельного целеполагания, планирования и рефлексии.

- ориентацию обучения не только на знания, но и на компетенции, формирование учебного опыта в деятельности.

В Программе реализуется компетентностный подход – приоритетная ориентация образования на его результаты: формирование необходимых общекультурных и профессиональных компетенций, самоопределение, социализацию, развитие индивидуальности и самоактуализацию. Такой подход обеспечивает подготовку обучающегося в соответствии с потребностями современного общества

Программа объединяет преимущества дистанционного обучения: доступность, гибкость в выборе времени и места обучения, индивидуальный темп, разнообразие образовательных ресурсов с эффективными практическими методиками изучения технологий, программ, приемов создания цифровых художественных произведений, разработки авторской концепции дизайна, экспериментирования.

Педагогическая целесообразность Программы состоит в сочетании онлайн-обучения, ориентированного на получение «готовых» знаний и отработку умений, с практико-ориентированной деятельностью, направленной на самостоятельное конструирование знаний и развитие гибких навыков.

В организационном аспекте для реализации Программы привлечен высококвалифицированный профессорско-преподавательский состав, который обеспечивает качество общеразвивающего образования и в полной мере использует возможности высшего учебного заведения.

Новизна Программы «Цифровой художник. Digital artist» состоит в специфике ее содержания, структура которого выстроена с применением блочно-модульного принципа представления учебной информации и направлена на формирование цифровых компетенций у обучающегося после изучения каждого модуля. В Программу подготовки цифрового художника входит набор самостоятельных, информационно завершенных, методически обеспеченных, практико-ориентированных модулей, связанных между собой: «Скетчинг», «Векторная и растровая графика», «Трехмерное моделирование», «Генеративная графика и искусственный интеллект», «Motion-design», «Интерактивные технологии», а также лекционные курсы по направлениям:

«Теория цифрового искусства», модуль «Менеджмент и коммуникации в искусстве», «Теория современных медиа», «Основы Product-менеджмента».

Каждый блок включает в себя учебно-методический план, банк информации и методические рекомендации. Содержание блоков выстроено комбинированным способом и сочетает в себе как последовательное, так и параллельное изучение материала. Модули имеют входные требования в виде набора необходимых знаний и умений (уверенное владение ПК, базовая художественная подготовка) и сформулированные в Программе планируемые результаты обучения.

Содержание модулей Программы охватывает ключевые аспекты создания и производства арт-проектов (цифровые картины, анимация, фотография, иллюстрация, видео, инсталляция и др.), технологии создания визуальных элементов для применения в различных медиа-форматах (интернет-сайты, мобильные приложения, видеоигры, рекламные материалы и т.д.) и обеспечивает учащемуся освоение необходимых профессиональных компетенций в области художественно-проектного творчества с использованием цифровых технологий. Учащиеся знакомятся с основами художественного конструирования и технического моделирования, приобретают опыт в художественно-технической разработке объектов интерфейсной графики, изучают компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, осваивают технологии обработки и оптимизации цифровых изображений в соответствии с характеристиками воспроизводящего оборудования[1], изучают основы графического дизайна, звукового дизайна, веб-дизайна, а также приобщаются к индустрии цифрового искусства и участвуют в реализации цифровых произведений.

В процессе освоения содержания Программы учащиеся приобретают опыт работы в современных программных пакетах векторной и растровой графики, анимации и спецэффектов, 2- и 3d-моделирования, генеративной графики, знакомятся с приложениями по созданию дополненной реальности, изучают возможности нейросетей. Параллельно обучающие осваивают традиционные дисциплины художественно-проектного творчества: основы эскизирования, композиции и колористики, работу с текстом и рисованной графикой, изучают приемы трансформации формы, стилизации и разработки графических визуальных элементов, техники создания раскадровок анимации и многое другое.

Программа предоставляет уникальный опыт в создании произведений искусства, связанных с цифровыми технологиями и медиасредой, а также арт-инсталляций, которые могут быть использованы в рекламе и других отраслях. Программа позволяет изучить основные аспекты создания и производства авторских арт-проектов: от рисования и моделирования до анимации и

---

1 Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 17 января 2017 г. № 40н «Об утверждении профессионального стандарта «Графический дизайнер».

визуальных эффектов, а также методы разработки авторской концепции и оригинального дизайна.

По уровню освоения Программа «Цифровой художник. Digital artist» является общекультурной, по степени авторства – модифицированной, по уровню освоения содержания – базовой.

1.2 Цели и задачи программы.

Стратегическая цель Программы «Цифровой художник. Digital artist» – внесение вклада в реализацию комплексных проектов, решающих задачи модернизации дополнительного художественного образования на уровне ФГБОУ ВО РГХПУ им. С.Г. Строганова в соответствии с федеральной образовательной политикой.

Тактическая цель Программы «Цифровой художник. Digital artist» - целостное художественно-эстетическое развитие личности обучаемого, получение им знаний, умений и навыков в области цифрового искусства и дизайна, развитие устойчивой потребности в творчестве, самоопределении и самореализации.

Целью реализации Программы «Цифровой художник. Digital artist» выступает повышение профессионального уровня в рамках имеющейся квалификации и совершенствование общих компетенций в соответствии с ФГОС СПО 54.01.20 «Графический дизайнер»:

- ОК 03 - способности планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие;
- ОК 09 - способности использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.

А также развитие профессиональных компетенций, необходимых обучаемому для профессиональной деятельности в соответствии ФГОС ВО 54.03.01 «Дизайн»:

- ОПК-3 - способности пользоваться изобразительными средствами и способами проектной графики, разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению творческой и дизайнерской задачи;
- ПК-8 - способности разрабатывать концептуальное и художественно-техническое решение дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации с помощью средств графического дизайна.

В соответствии с целями определены следующие **задачи** Программы «Цифровой художник. Digital artist»:

Обучающие задачи:

- формирование системных знаний по цифровому изобразительному искусству и графическому дизайну;
- формирование понятийного аппарата, раскрытие категорий художественной деятельности, обучение профессиональной терминологии;

- формирование системных знаний по основам композиции, фотографии, цветоведению, скетчингу, анимации, правилам перспективы, светотени и изображения объема;
- обучение технико-технологическим методам применения цифровых технологий в рисунке, графике, живописи, концепт-дизайне, медиадизайне, создания анимационных видео с эффектами, основам разработки интерактивных проектов, включая работу с дополненной реальностью (AR) и разработку мультимедийных проекций, использование различных эффектов, работу со звуком;
- обучение основам проектирования, художественного конструирования и технического моделирования, приемам и методам выполнения художественно-графических работ, разработки графического стиля, методам создания дизайнерских решений.

Развивающие задачи:

- развитие личностных качеств, самореализации и самоопределения; творческих качеств, воображения, интуиции, фантазии, памяти, эстетического восприятия;
- совершенствование навыков эскизирования, умения использовать в работе приемы академической изобразительной школы;
- развитие технических навыков цифрового творчества, умения работать с техниками и приемами цифровой графики, умения создавать дизайн-проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- развитие умения подбирать и использовать оптимальные компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации;
- развитие навыков обработки цифровых изображений в соответствии с характеристиками воспроизводящего оборудования;
- развитие способностей к реализации художественного замысла, созданию художественного образа;
- совершенствование навыков творческой работы, организации самостоятельного художественного процесса.

Воспитательные задачи:

- воспитание интереса к творчеству и профессии;
- воспитание общей культуры, художественного вкуса;
- воспитание коммуникативных качеств, трудолюбия;
- приобщение к конкурсно - выставочной деятельности.

1.3 Трудоемкость и сроки освоения программы.

№	Наименование предмета	Время реализации программы	Часов в нед.	Семестр	Максим. нагрузка, акад. часов	Аудитор. работа	Самостоят. работа
Базовый уровень, практико-ориентированная деятельность.							
1.1	Модуль «Скетчинг»	15 уч. недель	2	1	60 часов	30 часов	30 часов

1.2	Модуль «Векторная и растровая графика»	15 уч. недель	4	1	84 часа	60 часов	24 часа
1.3	Модуль «Трехмерное моделирование»	15 уч. недель	6	2	120 часов	90 часов	30 часов
1.4	Модуль «Генеративная графика и ИИ»	15 уч. недель	5	2	95 часов	75 часов	20 часов
1.5	Модуль «Теория цифрового искусства»/ «Менеджмент и коммуникации в искусстве»/ «Теория современных медиа»/ «Основы Product-менеджмента	15 уч. недель	4	1	67 часов	60 часов	7 часов
1.6	Модуль «Motion-design»	15 уч. недель	4	3	84 часа	60 часов	24 часа
1.7	Модуль «Интерактивные технологии»	15 уч. недель	4	3	84 часа	60 часов	24 часа
1.8	Модуль «Квалификационная практика»	15 уч. недель	4	3	96 часов	60 часов	36 часов
1.9	Мастер-классы	30 уч. недель	1	1,2	30 часов	30 часов	-
ИТОГО:		45 уч. недель			**720 часов**	**525 часов**	**195 часов**

1.4 Планируемые результаты освоения программы.

В результате освоения Программы обучающимися будет достигнут определенный уровень знаний, умений и навыков по цифровым технологиям в художественно-проектной деятельности, необходимый для качественного изменения компетенций, указанных в 1.2.

Компетенция	Формулировка компетенции	Код	Знания, умения
Общая компетенция.	Способность планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.	ОК 03.	Знать: - современную научную профессиональную терминологию, актуальные направления развития цифрового искусства. Уметь: - определять и выстраивать

			траектории профессионального развития и самообразования в сфере цифрового искусства. Владеть: - навыками организации творческой и проектной работы и поддержания профессионального роста.
Общая компетенция.	Способность использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.	ОК 09.	Знать: - возможности информационных технологий и их роль в профессиональной деятельности цифрового художника; - особенности информационного обеспечения сферы цифрового искусства и дизайна; - возможности современного оборудования и приборов, виды современного технического и программного обеспечения, применяемого в деятельности цифрового художника и дизайнера, преимущества и недостатки отдельных графических пакетов. Уметь: - использовать современное оборудование, графические редакторы и информационные технологии и при решении творческих и проектных задач; - использовать в практической деятельности новые знания и умения; - самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий новые знания; - проводить сбор материала, предпроектные исследования; - создавать творческие проекты при помощи компьютерно-графического моделирования. Владеть: - навыками информационно -коммуникативной деятельности;

			- навыками эксплуатации современного оборудования при разработке иллюстраций, элементов фирменного стиля, арт-проектов, медиа-инсталляций и других творческих проектов. - способностью самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения.
Общая профессиональная компетенция.	Способность пользоваться изобразительными средствами и способами проектной графики, разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению творческой и дизайнерской задачи.	ОПК-3	Знать: - законы и средства композиции, инструменты, разнообразные техники и приемы работы графическими и живописными материалами; - законы цветоведения, изобразительные средства проектной графики; - категории и понятия изобразительной и дизайн-деятельности; - этапы разработки концепции проекта, этапы проектирования; Уметь: - применять методы и средства творческого процесса, следовать этапам разработки дизайн-объектов; - подбирать оптимальные художественно-графические средства для полного и наглядного представления проектных материалов; - анализировать форму конструктивно-графическим методом, применять оптимальные графические средства. Владеть: - средствами изобразительного языка рисунка, живописи, графики, приемами художественно-образной выразительности; - навыками воплощения авторского художественного замысла.

Профессиональная компетенция.	Способность разрабатывать концептуальное и художественно-техническое решение дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации с помощью средств графического дизайна.	ПК-8	Знать: - приемы формирования концептуального и художественно-технического решения дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации с помощью средств графического дизайна. Уметь: - создавать элементы визуального дизайна, разрабатывать авторские стилевые решения, подбирать графические метафоры, работать в границах заданного графического стиля. Владеть: - основами проектирования, художественного конструирования и технического моделирования, приемами и методами выполнения художественно-графических работ, разработки графического стиля.

1.5 Нормативные документы для разработки Программы.

При разработке программы дополнительного образования учитывались следующие законодательные и нормативно-правовые акты:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями, вступившими в силу с 21.10.2014);
- Постановление Правительства Российской Федерации от 26.12.2017 № 1642 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»;
- Постановление Правительства РФ от 22 февраля 2020 г. № 204 «О внесении изменений в государственную программу Российской Федерации «Развитие образования»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 и методические рекомендации по разработке и оформлению дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ;

– Приказом Минобрнауки России от 09.01.2014 г. № 2 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

– Письмом Минобрнауки России от 10.04.2014 г. № 06-381 «О направлении методических рекомендаций по использованию электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации дополнительных профессиональных образовательных программ»;

– Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 17 января 2017 г. № 40н «Об утверждении профессионального стандарта «Графический дизайнер».

1.6 Категория обучающихся и требования к начальному уровню их подготовки.

Для освоения программы принимаются все желающие по результатам собеседования. На собеседовании выявляется наличие художественных навыков и уровень владения ПК для распределения в соответствующую группу.

1.7 Форма обучения.

Дистанционное синхронное обучение, дистанционное асинхронное обучение.

1.8 Формы и методы контроля.

Аттестация: цели, виды, форма, содержание.

Программа предусматривает текущий контроль и итоговую аттестацию. Видами текущего контроля по Программе являются промежуточные аттестации, включающие в себя онлайн-просмотры выполненных программных заданий, которые включены в учебно-тематический план.

Итоговая аттестация проводится в форме подготовки и защиты выпускной квалификационной работы. Тематика выпускной работы должна соответствовать содержанию образовательной программы. Выпускная работа выполняется в форме художественного произведения, созданного при помощи цифровых технологий. Выпускная работа призвана способствовать систематизации и закреплению знаний и навыков обучающихся, определить соответствие уровня сформированности компетенций обучающихся квалификационным требованиям. Защита выпускной работы проводится в форме презентации на заседании аттестационной комиссии. Итоговая аттестация по Программе завершается выдачей соответствующего документа установленного образца.

2. Документы, регламентирующие содержание и организацию образовательного процесса при реализации программы.

2.1 Учебный план.

№ п/п	Предметная область	Название предметов (модулей)	Распределение нагрузки в акад. часах			Уровень подготовки	Форма текущего контроля	Форма итоговой аттестации
			Максимальная нагрузка	Аудиторная	Самостоятельная			
1	Цифровые технологии В художественно-проектной деятельности	Скетчинг	60	30	30	Базовый	Зачет	Выпускная квалификационная работа
		Векторная и растровая графика	84	60	24	Базовый	Экзамен	
		Трехмерное моделирование	120	90	30	Базовый	Экзамен	
		Генеративная графика и ИИ	95	75	20	Базовый	Экзамен	
		Motion-design	84	60	24		Зачет	
		Интерактивные технологии	84	60	24		Зачет	
2	Теоретические основы цифрового искусства	История, теория и практика цифрового искусства	22	15	7	Базовый	Зачет	
		Менеджмент и коммуникации в цифровом искусстве	15	15		Базовый	Зачет	
		Теория современных медиа	15	15		Базовый	Зачет	
		Основы Product-менеджмента	15	15		Базовый	Зачет	
3	Квалификационная практика	Квалификационная практика	96	60	36	Базовый	Зачет	
4	Мастер-классы	Мастер-классы	30	30				
Итого:			**720**	**525**	**195**			

2.2 Перечень рабочих программ.

№ п\п	Дисциплина	Автор - разработчик	Дата утверждения
1	Цифровые технологии в художественно-проектной деятельности	Червонная М.А., канд.иск., доцент кафедры ДПО РГХПУ им. С.Г. Строганова.	
2	Теоретические основы цифрового искусства	Червонная М.А., канд.иск., доцент кафедры ДПО РГХПУ им. С.Г. Строганова.	
3	Квалификационная практика	Червонная М.А., канд.иск., доцент кафедры ДПО РГХПУ им. С.Г. Строганова.	

2.3. Календарный учебный график.

Календарный учебный график предполагает обучение в течение 720 академических часов, из них:

- 525 часов аудиторных занятий;
- 195 часов самостоятельной работы.

	Семестр																	
2025-2027 учебный год			**Учебные недели** **обучение с 8 сентября по 30 декабря – 15 недель**															
	осенний																	
		8.09 – 14.09	15.09 - 21.09	22. 09- 28.10	29.0 9- 05.10	06.10- 12.10	13.1 0- 19.10	20.10 - 26.10	27. 10- 02.11	03.11 - 9.11	10.1 1- 16.11	17.11 - 23.11	24.1 1- 30.11	01.1 2- 07.12	08.1 2- 14.12	15.12- 22.12	23.12- 30.12	
		У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	П	Р	
	весенний		**обучение с 25 января по 31 мая – 15 недель**															
		25.0 1- 31.01	01.0 2- 07.02	08.02 - 14.02	15.02 - 21.02	22.0 2- 28.02	01.0 3- 07.03	08. 03- 14.03	15.03 - 21.03	22.03 - 28.03	29. 03- 04.04	05.04- 11.04	12.0 4- 18.04	19.0 4- 25.04	26.04 07.05	08.05- 15.05	16.05- 23.05	24.05- 31.05
		У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	К	У	У	П	Р
	осенний		**обучение с 13 сентября по 30 декабря – 15 недель**															
		13.09 - 19.09	20.0 9- 26.09	27.0 9- 03.10	04.1 0- 10.10	11.1 0- 17.10	18.10 - 24.10	25. 10- 31.10	01. 11- 07.11	08. 11- 14.11	15. 11 - 21.11	22.1 1- 28.11	29.1 1- 05.12	06.12- 12.12	13.1 2- 19.12	20.12- 27.12	28.12- 30.12	
		У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	П	Р	

Условные обозначения:

1. **К -** Каникулы
2. **У** - Учебная неделя
3. **П** - Просмотровая учебная неделя
4. **Р** - Резервные занятия

3. Организационные условия.

3.1 Кадровое обеспечение.

№ п\п	Модуль, дисциплина	ФИО	Место работы	Должность по штатному расписанию	Какое образовательное учреждение закончил, когда, специальность по документы об образовании, квалификация	Учёная степень	Учёное звание (ВАК)	Наименование документа о прохождении специализированных курсов по профилю ДПП	Год рождения	Условия привлечения к педагогической деятельности (штатный, внутренний совместитель, внешний совместитель, почасовик)
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	Скетчинг	Микрюкова С.М.	КДиДИ РГХПУ им. С.Г. Строганова, кафедра «Моушн-дизайн».	Преподаватель, руководитель образовательной программы «Моушн-дизайн»	МГХПА им. С.Г., 2020. Строганова Специальность – Средовой дизайн. Квалификация – дизайнер.	-	-	«Организация учебного процесса в условиях новой коронавирусной инфекции (COVID-19) в творческих вузах и колледжах художественной направленности», 2021 г.	1998	Штатный
2	Векторная и растровая графика Интерактивные технологии	Шепетина А. В.	ФГБОУ ВО РГХПУ им. С.Г. Строганова,кафедра «Дизайн среды»	Преподаватель	МГХПА им. С.Г. Строганова Специальность – Средовой дизайн. Квалификация – магистр, 2022.	-	-	-	1998	Внутренний совместитель

3	Трехмерное моделирование Motion-design	Корнева Д.С.	ФГБОУ ВО РГХПУ им. С.Г. Строганова, кафедра «Дизайн среды»	Учебный мастер	МГХПА им. С.Г. Строганова, Специальность - Дизайн мультимедиа. Квалификация – бакалавр, 2022. Магистратура программа: Дизайн мультимедиа.	-	-	-	1998	Штатный
4	Теория цифрового искусства/ Менеджмент и коммуникации в искусстве/ Теория современных медиа/ Основы Product-менеджмента	Григораш А.В.	ФГБОУ ВО РГХПУ им. С.Г. Строганова, кафедра дополнительного образования	Преподаватель	МГУ им. М. В. Ломоносова по специальности «искусствоведение», квалификация: искусствовед, 2010. МПГУ по специальности «Теория иностранных языков и культур», квалификация: лингвист-преподаватель, 2012. Аспирантура МГХПА им. С.Г. Строганова, 2013.	Кан. Иск.	-	1. Contemporary art: images, concepts, ideas. (16 часов, онлайн диплом от 07.03.2023, РУДН на онлайн платформе STEPIK) 2.Защита обучающихся от неконструктивного интернет-контента (16 часов, диплом от 29.11.2021 МПГУ) 3. Универсальные педагогические компетенции: методология и технология подготовки учителя будущего (72 часа, диплом от 01.11.2021 МПГУ, НГПУ им. К. Минина, ЯГПУ им. К.Д. Ушинского) 4. Дистанционное сопровождение образовательного процесса в вузе с использованием LMS	1990	Внешний совместитель

								Moodle (72 часа, диплом от 12.11.2020 МПГУ).		
5	Генеративная графика и ИИ	Прокофьев С.А.	ФГБОУ ВО РГХПУ им. С.Г. Строганова, кафедра дополнительного образования	Преподаватель	ФГОУ ВПО «Московский государственный университет культуры и искусства», квалификация: Технолог социально-культурной деятельности. Преподаватель по специальности «Социально-культурная деятельность», 2011 г.	-	-	-	1989	По договору

3.2 Материально-техническое обеспечение.

№ п\п	Модуль (дисциплина)	Наименование оборудованных учебных кабинетов с перечнем основного оборудования	Адрес
1	Скетчинг/Векторная и растровая графика/ Трехмерное моделирование/ Генеративная графика/ Motion-design/Интерактивные технологии	Аудитория 705. Компьютер, планшет, стол, стул и клавиатура. В состав программно-аппаратного комплекса включено (установлено) программное обеспечение: общего назначения (операционная система, офисные приложения, средства обеспечения информационной безопасности, архиваторы, графические, видео- и аудиоредакторы), учебного назначения (MOODLE, DISCORD). Общие минимальные характеристики: процессор: многоядерный процессор Intel или AMD, видеокарта: с 2 Гб видеопамяти (рекомендовано 4 Гб), оперативная память: 16 ГБ, операционная система: Windows 10	Волоколамское шоссе, д. 9, строение 1.

		Примеры ноутбуков: 1. Ноутбук игровой Lenovo IdeaPad Gaming 3 15ARH7 (82SB00VMPS), ноутбук игровой Thunderobot 911S Core D JT009K00FRU, ноутбук игровой Thunderobot 911 M G2 Pro 7 JT009U00DRU, ноутбук игровой ASUS TUF Gaming A15 FX506HE-HN411.	

СОГЛАСОВАНО:
Декан факультета дополнительного образования_____ /Л.В. Желондиевская/
(подпись)