Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Слепухин Виктор Викторович
Должность: Проректор по учебной работе и стратегическому развитию образовательной деятельности
Дата подписания: 11.10.2026 02:01:16
Уникальный программный ключ:
b5849c67ab30ca0d5f34d5421b7a80ccb87b3ac0

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

_____ В.В. Слепухин

МП

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1. О.24 «Скетчинг»
Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»
Квалификация выпускника бакалавр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Средовой дизайн

Очная форма обучения
Курс 2
Семестр 3,4

	Очная форма обучения	
	Часы	Зачетные единицы
Лекции		
Практические занятия	72	2,0
Семинарские занятия		
Лабораторные занятия		
Самостоятельная работа	81	2,25
Форма аттестации Зачет с оц.: 3 сем. Экзамен – 4 сем	27	0,75
Всего	180	5,0

Москва, 2026 г

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2026/2027 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчик программы:

Ст.преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Хасанова Ю.М.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн» (протокол № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2026/2027 уч.года
(протокол № 10 от 04.06.2026)

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

1. Цели освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины «Скетчинг» является получение теоретических знаний по композиции, психологии, физике цвета, шрифтовой и компьютерной графике для создания различных проектно-графических изображений с применением различных методов, техник и материалов проектной графики.

Графическое мышление для дизайнера является основополагающим фактором творческого процесса. Навыки проектной графики - необходимый этап в процессе графического моделирования и представления проектных идей в учебной художественно-проектной деятельности. Данная дисциплина тесно связана с другими дисциплинами художественно-проектного цикла: рисунком, проектированием, компьютерной графикой и др., помогая решать задачи общей профессиональной подготовки специалиста.

Задачи дисциплины:

— изучение основных теоретических сведений о значении и выразительных графических средствах и приемах эскизирования;

— освоение приемов и способов работы с различными графическими материалами;

— знакомство с основными изобразительными средствами проектной графики, многообразием текстур, фактур и их графическим и цветовым рисунком;

— овладение комплексом умений и навыков владения всем арсеналом средств реализации своих идей в эскизах;

— создание проектных эскизов в различных техниках скетчинга;

— формирование основ для выработки и дальнейшего совершенствования собственного стиля профессиональной графики.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Б1.О.24 «Скетчинг» относится к дисциплинам обязательной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор знаний, умений, навыков и компетенций.

Для успешного освоения дисциплины «Скетчинг» бакалавр по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» должен освоить материал предшествующих дисциплин:

а) «Пропедевтика»;

б) «Технический рисунок»;

в) «Академический рисунок»;

г) «Академическая живопись».

Дисциплина «Скетчинг» является предшествующей и необходима для успешного усвоения последующих дисциплин:

а) «Формообразование в дизайне»;

б) «Организация проектной деятельности»;

в) «Теория и методология в дизайне»

г) «Проектирование».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Скетчинг», могут быть использованы при прохождении практик (*учебной, производственной, преддипломной*), выполнении выпускных квалификационных работ и могут быть использованы для выполнения научно-исследовательской, художественной, проектной, информационно-технологической деятельности по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

ОПК-3 – способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления).

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

– основы композиции, основные приемы изобразительных средств скетчинга, правила выполнения аксонометрических и ортогональных проекций, перспективных изображений проектируемых объектов;

– особенности скетчинга как средства профессиональной коммуникации;

– основные виды проектных изображений;

– классические материалы, техники и технологии, основные графические принципы сходства и различия между текстурами и фактурами.

Уметь:

– 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, воплощать проектные идеи в эскизах и набросках;

– выбирать и использовать при визуализации развиваемой проектной идеи виды проектных изображений, техники и скетчинга;

– передавать в проектных изображениях фактурно-текстурные характеристики поверхностей, изображаемых в скетчинге объектов;

– анализировать эскизы визуального оформления светового шоу и графики, и получать необходимую информацию для дальнейшей проектной деятельности;

– выполнять ортогональные, аксонометрические и перспективные изображения проектируемых объектов.

Владеть:

– способностью раскрывать творческий замысел средствами художественной композиции, преобразовывать концептуальную идею в графический вид за счет навыков профессионального графического моделирования, анализа текстуры и фактуры как природного рисунка, а также вариантами гармоничного сочетания одного с другим при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (световые шоу и инсталляции различных модных показов, музеев, арт-галерей, фестивалей).

4. *Структура и содержание дисциплины «Скетчинг»*

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетные 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	Организационный и ознакомительный этап	3	-	36	36	Визуальный осмотр
2	Содержательно-операционный, практический этап	4	-	36	45	Визуальный осмотр
					27	**Экзамен**
	Итого			**72**	**108**	

5. Содержание лекционных тем занятий

При изучении курса «Скетчинг» лекционные занятия не предусмотрены учебным планом по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

6. Содержание практических занятий

Учебным планом направления 54.03.01 «Дизайн» на проведение практических занятий по дисциплине «Скетчинг» предусмотрено 72 часа.

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	Организационный и ознакомительный этап	1	Основные этапы истории развития проектной графики и скетчинга	ОПК-3
2		2	Скетчи великих архитекторов	ОПК-3
3		3	Понятия «проектирование», «проект», «проектная графика»	ОПК-3
4		3	Виды проектных изображений, цели, задачи особенности	ОПК-3
5		3	Выразительно-изобразительные средства графики и особенности использования в скетчинге.	ОПК-3
6	Стилизация художественно-образного	2	Группы геометрических построений. Ортогональные и аксонометрические проектные изображения	ОПК-3

7	выражения и состояния человека в средовой ситуации	2	Перспективные изображения экстерьеров, элементов световых шоу и инсталляций различных модных показов, музеев, арт-галерей, фестивалей	ОПК-3
8		2	Стаффаж и антураж	ОПК-3
9		2	Сомасштабность человека и среды	ОПК-3
10		2	Текстура	ОПК-3
11		2	Композиция неглубокого пространства	ОПК-3
12		2	Фактурно-текстурные характеристики поверхностей	ОПК-3
13		2	Воплощение проектных идей в эскизах и набросках	ОПК-3
14		4	Передача проектных изображениях фактурно-текстурные характеристики поверхностей изображаемых в проектной графике объектов	ОПК-3
15		4	Итоговая проектная подача выполненная в смешенной технике (коллаж, компьютерная графика и др.)	ОПК-3
	Итого	**72**		

7. Самостоятельная работа бакалавра

№ п/п	Темы, выносимые на самостоятельную работу	Часы	Форма СРС	Формируемые компетенции
	Организационный и ознакомительный этап	36	Индивидуальные домашние задания	ОПК-3
	Содержательно-операционный, практический этап	45	Индивидуальные домашние задания	ОПК-3
	Итого	**81**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Скетчинг» используется балльно-рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего контроля (1-ая и 2-ая рубежные аттестации), посещаемости и промежуточного контроля. Максимальное и минимальное количество баллов по различным видам контроля описано в Положении о текущем контроле и промежуточной аттестации обучающихся:

Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий, включая посещение аудиторных занятий

1 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов
2 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов

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 практических занятий – 20 баллов.
Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов.

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-24	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
Российская оценка	**2**	**3**			**4**			**5**		
	незачет	***зачет***								

При изучении указанной дисциплины «Скетчинг» предусмотрены практические занятия, самостоятельная работа и зачет. 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
Практическая работа	15	36	60
Контрольное задание		15	40
Итого 3 семестр (зачет)		**51**	**100**
Практическая работа	15	36	60
Контрольное задание		15	40
Итого 4 семестр (экзамен)		**51**	**100**

9. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

9.1 Основная литература

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

1. Брызгов Н. В. др. Проектная графика; Практикум, Специальность «Дизайн» - М. МГХПУ 2005 – 157 с.: ил. Цв. Ил. 2.Степанов А.В., Туркус М.А.

2. Объемно-пространственная композиция в архитектуре [Текст]: учебник для вузов / Степанов А.В., Туркус М.А. - М.: Архитектура-С, 2014. - 192 с.: ил. - Библиогр.: с. - 154 р. р.

3. Шимко В.Т., Кудряшев Н.К., Никитина Е.В., Смирнов А.В., Уткин М.Ф., Щепетков Н.И. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Специфика средового творчества (предпосылки, методика, технологии). [Текст]: учеб. пособие для вузов / Шимко В.Т., Кудряшев Н.К., Никитина Е.В., Смирнов А.В., Уткин М.Ф., Щепетков Н.И. - М.: Архитектура-С, 2016. - 240 с.: цв.ил. - Библиогр.: с. 235. - ISBN 978-5-9647-02 83-2: 770,00.

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Дизайн архитектурной среды: Учебник для вузов. – М.: Архитектура – С, 2005 – 503 с.

2. Эргодизайн промышленных изделий и предметно- пространственной среды: учебн. Пособие / под ред. В. И. Кулайкина, Л. Д. Гайновой. - М.: Впадос; 2009. - 311с. : ил.

3. Заева-Будонская, Е.А. Формообразование в дизайне среды. Метод стилизации: учебное пособие / Е.А. Заева-Будонская, С.В. Курасов. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2008. — 236 с. — ISBN 978-5-8760-045-0. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система «Лань»: [сайт]. — URL: https://e.lanbook.com/book/119778 (дата обращения: 06.08.2019). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

4. Брызгов, Н. В. Творческая лаборатория дизайна. Проектная графика [Текст]: учеб. пособие / Н. В. Брызгав, С. В. Воронежцев, В. Б. Логинов. - М.: Издательство В. Шевчук, 2010. - 192 с.: ил. - 201.21 р.

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Скетчинг» использование электронных источников информации:

1. https://e.lanbook.com.

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).

Учебная аудитория для проведения занятий лекционного и практического типа.

Учебная мебель: парты; стулья, экран, проектор, компьютер, методические материалы – примеры выполнения курсовых и выпускных квалификационных работ.

Помещение для самостоятельной работы.

Учебная мебель: столы, стулья, стационарные компьютеры, с доступом к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.

12. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

В художественном проектировании сложились и постоянно развиваются собственные техника и технология — материалы, инструменты, проектный язык, средства и приемы работы. Владеть ими в совершенстве необходимо для успешного решения стоящей перед проектировщиком задачи создать новое, во всех отношениях качественное изделие, полностью реализующее его творческие возможности.

Каждый профессионально сложившийся проектировщик приспосабливает технику и технологию художественного проектирования, методику их применения к своим индивидуальным особенностям и прежде всего к своеобразию своих творческих идей и замыслов. Проектная мысль, как правило, вызревает прежде всего в эскизах, набросках, после чего появляется возможность перевести ее в объемно-пластическую форму. Применение того или иного вида графики зависит от характера проекта и общего композиционного замысла.

Фор-эскизы, архитектурные рисунки, планы, схемы, перспективы тщательно подбираются и в обязательном порядке входят в портфолио,

публикуются вместе с фотографиями

По качеству графической подачи проекта определялся профессионализм автора, его творческий рейтинг.

Программа по дисциплине «Скетчинг» включает в себя часы практической работы бакалавров и часы по самостоятельной работе. Принцип самостоятельной работы должен заключаться в следующем: знакомство с рекомендованной литературой и изучением различных видов графики и техники передачи материала.

В ходе обучения предлагаются выполнить различные упражнения, позволяющие разработать художественно-графическую подачу будущего проекта, применяя различные графические материалы и техники.

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

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе

_____ В.В. Слепухин

МП

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1. В.01 «Проектирование в дизайне мультимедиа»
Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»
Квалификация выпускника бакалавр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы «Средовой дизайн»
Курс 3,4
Семестр 5,6,7

	Часы	Зачетные единицы
Лекции	12	0,33
Практические занятия	384	10,67
Семинарские занятия	-	-
Самостоятельная работа	153	4,25
Форма аттестации, Зачет – 5,6 Экзамен –7 сем Курсовой проект – 6, 7 сем	27	0,75
Всего	576	16,0

Москва, 2026 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2026/2027 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчик программы:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Кузнецова Е.А.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн» (протокол № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2026/2027 уч.года
(протокол №10 от 04.06.2026)

и.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

1. *Цели освоения дисциплины*

Целями освоения дисциплины «Проектирование в дизайне мультимедиа» является профессиональная подготовка будущих бакалавров в области проектирования виртуальных пространств и интеграции мультимедийного контента в различные среды: фестивальную, городскую, рекламно-репрезентативную, выставочную и другие, с применением различных современных цифровых технологий, на основе обеспечения тесной связи учебного процесса с требованиями современной реальной дизайн-практики.

Задачи дисциплины:

- обучение студента грамотному применению в проектной практике теоретических знаний, почерпнутых на академических и специализированных пропедевтических дисциплинах в рамках обучения;

- обучение студента работе с профессиональной литературой, умению анализировать результаты достижений современной теории и практики в области дизайна мультимедиа, а также в пограничных областях, таких как архитектурное проектирование, дизайн интерьеров, промышленный дизайн, графический дизайн, декоративное искусство;

- обучение студента грамотному использованию электронных баз данных Интернета с целью знакомства с передовыми достижениями в области архитектуры и дизайна, как в России, так и за рубежом, ознакомлению с новейшими цифровыми средствами проектирования;

- обучение студента использованию в процессе проектирования знаний, почерпнутых из исторического наследия в области архитектуры, дизайна, декоративно-прикладного и декоративного искусства;

- привитие навыков комплексного подхода к проектированию сложных средовых объектов с учетом всей полноты художественно-эстетических задач и технологических задач;

- обучение студента профессиональному ответственному подходу к проектированию среды с учетом его последующей реализации на практике;

- способствование развитию творческого потенциала студента, его профессионального вкуса, индивидуально подходить к личности каждого учащегося.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Проектирование в дизайне мультимедиа» относится к вариативной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор знаний, умений, навыков и компетенций.

Для успешного освоения дисциплины «Проектирование в дизайне мультимедиа» *бакалавр* по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» должен освоить материал предшествующих дисциплин:

- *«Пропедевтика»;*
- *«История искусств»;*
- *«Макетирование»;*
- *«Цветоведение и колористика»;*
- *«Введение в специальность»;*
- *«Информационные технологии в дизайне».*

Дисциплина «Проектирование в дизайне мультимедиа» является предшествующей и необходима для успешного усвоения сопутствующих и последующих дисциплин:

- *«Основы типографики»;*
- *«Спецрисунок»;*
- *«Проектирование AR»;*
- *«Организация проектной деятельности»;*
- *«Основы проектирования мультимедиа контента».*

Знания, полученные при изучении дисциплины «Проектирование в дизайне мультимедиа» могут быть использованы при прохождении учебной, производственной и преддипломной практик, выполнении выпускных квалификационных работ и могут быть использованы для выполнения проектной и информационно-технологической деятельности по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины «Проектирование в дизайне мультимедиа»

ПК-1 – способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности;

ПК-2 – способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК-3 – способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна;

ПК-4 – способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

1) Знать:

- основные методы оценки разных способов решения задач в рамках поставленной цели; знает основные законы композиции применительно к дизайну трехмерных объемно-пространственных объектов, фундаментальные законы колористики и применения их в проектировании медиа среды;
- регулирующие профессиональную деятельность, основные профессиональные термины и понятия дизайна, в частности дизайна мультимедиа;
- основные формообразующие принципы объектов проектирования и приемы законов композиции и макетирования, необходимые для проектирования трехмерных объемно-пространственных объектов;
- тенденции развития методов проектной деятельности, возможности решения проектных творческих задач в зависимости от типологии выбранного мероприятия (фестиваль, реклама, выставка и другие) и масштаба (Международная, Всероссийская, Региональная и т.д.);
- методику, технику и приемы модульного формообразования; методы, принципы, этапы разработки дизайн-концепции медиа среды.
- перспективные направления развития дизайна мультимедиа;
- понятии «проектной концепции» как содержательная основа проектируемой виртуальной и интерактивной среды.

2) Уметь:

- решать проектные задачи организации визуально-информационной и предметно-пространственной виртуальной среды, основанные на создании проектной концепции;
- создавать проектные концепции на основе художественного образа;
- разрабатывать уникальную медиа среду в соответствии с современными эстетическими и технологическими тенденциями, в том числе с применением

компьютерных технологий, работать в техниках компьютерной графики (плоскостной, 3D-моделирование), находить «образное» решение проектируемой медиа среды, его яркие выразительные характеристики;

- систематизировать, анализировать информацию и пользоваться ею для решения проектных задач, работать в разнообразных техниках традиционной подачи «от руки», пользоваться навыками эскизной графики, плоскостной и объемной, пользоваться приемами макетирования, работать с поисковым и чистовым макетом;
- разрабатывать концепцию дизайн-проекта и визуализировать проектные предложения с помощью специальных компьютерных программ; обосновывать и защищать предлагаемое проектное решение, проводить фотосессии объектов мультимедиа и создавать видеопрезентацию проекта в режиме слайд-шоу;
- применять в рамках концептуального подхода к проектированию знания новейших стилистических тенденций и направлений.

3) Владеть:

- навыками выбора оптимального способа решения поставленных задач; навыками работы с нормативно-правовой документацией при разработке и реализации проектов;
- основами моделирования и визуализации проектных идей, в том числе компьютерного моделирования, а также профессиональным арсеналом художественно-выразительных средств и проектных методов;
- навыками разработки проектных идей на основе имеющихся теоретических знаний, а также - методикой комплексного проектирования в области создания объектов дизайна мультимедиа;
- приемами и принципами конструктивно-технологического проектирования и разработки элементов проектного решения, методикой обоснования принятых проектных решений.

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

Общая трудоемкость дисциплины составляет 16 зачетных единиц, 576 часов

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практические занятия	СРС	
1	Экспозиционная медиа среда торгового пространства. (технология дополненной реальности)	5	4	140	36	*Защита практической работы, реферат, тестирование*
	Итого 5 семестр Форма аттестации		**4**	**140**	**36**	**Зачет**
2	Медиа-реконструкция исторических объектов архитектуры и дизайна. (технология виртуальной реальности)	6	4	140	36	*Тест, реферат, защита практической работы.*
	К.П.	6				*Защита к.п*
	Итого 6 семестр Форма аттестации		**4**	**140**	**36**	**Зачет, защита к.п**
3	Интерактивная мультимедиа среда	7	4	104	81	
	К.П.	7				*Защита к.п*
		7			**27**	**Экзамен**
	Итого 7 семестр Форма аттестации		**4**	**104**	**108**	**защита к.п**
	Всего		**12**	**384**	**180**	

5. Содержание лекционных занятий по дисциплине «Проектирование в дизайне мультимедиа»

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	Экспозиционная медиа среда торгового пространства. (технология	4	Создание экспозиционной медиа среды торгового пространства с целью привлечения внимания посетителей и покупателей к определенным продуктам или услугам. Такое пространство может быть организовано как	*ПК1, ПК2, ПК3, ПК4*

	дополненной реальности)		внутри торгового центра, так и в экспозиционной среде.	
2	Медиа-реконструкция исторических объектов архитектуры и дизайна. (технология виртуальной реальности)	4	Знакомство с понятием «медиа-реконструкция». Проектное задание и реально существующая архитектурно-планировочная ситуации. Методы проведения фотосессии будущего объекта проектирования. Выработка идеи и механики объекта. Анализ визуального стиля и архитектуры объекта. Разработка концепции интерактивной виртуальной среды. Создание пользовательского сценария для интерактива. Создание визуального решения на основе стиля объекта проектирования сложного пользовательского интерфейса для виртуальной среды. Анимация пользовательского интерфейса.	*ПК1, ПК2, ПК3, ПК4*
3	Интерактивная мультимедиа среда	4	Создание современной мультимедиа площадки с учетом новейших технологий использование всех доступных мультимедиа технологий для создания эффективного и привлекательного контента, разработка удобного и эстетически привлекательного интерфейса, который соответствует тематике и обеспечивает удобство использования площадки.	*ПК1, ПК2, ПК3, ПК4*
	Итого	**12**		

6. Содержание практических занятий по дисциплине «Проектирование в дизайне мультимедиа»

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
			1 семестр	
1	Экспозиционная медиа среда торгового пространства. (технология дополненной реальности)	140	Методические задачи: - привязка проектного задания к коллаборации нескольких торговых брендов; - поиск ассоциативного образного решения в графическом упражнении; - разработка концепции интерактивной среды; - создание пользовательского сценария для интерактива; - создание визуального решения на основе фирменного стиля компании; - проектирование сложного пользовательского интерфейса с технологией дополненной реальности; - анимация пользовательского интерфейса; - разработка «сценария» проекта коллаборации брендов на основе сложившегося образного решения и интерактивной механики; - методы и композиционные приемы организации интерактивной механики. Учет специфики восприятия; - графическое и объемно-пространственное представление концепции интерактива.	*ПК1, ПК2, ПК3, ПК4*
	Итого 5 семестр	**140**		
			2 семестр	
2	Медиа-реконструкция исторических объектов архитектуры и дизайна. (технология виртуальной реальности)	140	Методические задачи: -знакомство с понятием «медиа-реконструкция»; - привязка проектного задания к реально существующей архитектурно-планировочной ситуации; - проведение фотосессии будущего объекта проектирования; - выработка идеи и механики объекта; - анализ визуального стиля и архитектуры объекта; - разработка концепции интерактивной виртуальной среды; - создание пользовательского сценария для интерактива; - создание визуального решения на основе стиля объекта;	*ПК1, ПК2, ПК3, ПК4*

			-проектирование сложного пользовательского интерфейса для виртуальной среды; - анимация пользовательского интерфейса; – создание виртуальной модели объекта (для создания модели используются специальные программы для 3D-моделирования, которые позволяют создать точную копию объекта); – разработка интерактивной среды (после создания модели необходимо разработать интерактивную среду, которая позволит пользователям перемещаться по объекту, увидеть его из разных углов и взаимодействовать с ним); - учет специфики интерактива проектируемого объекта; - понятие гармонизации облика виртуальной среды с учетом мультимедиа; - композиционное решение с учетом реально существующей архитектурной ситуации и мультимедиа технологий. Понятие масштаба и сомасштабности объектов; - графическое и объемно-пространственное представление дизайн-концепции в вирутальной реальности.	
	Итого 6 семестр	**140**		
			3 семестр	
3	Интерактивная мультимедиа среда	104	Методические задачи: - проведение фотосессии будущего объекта проектирования с привязкой к реально существующей архитектурно-планировочной ситуации города; - разработка «сценария» интерфейса, поиск образного решения на основе графического упражнения и инсталляции; - разработка концепции интерактивной среды; - создание пользовательского сценария для интерактива; - создание визуального решения на основе стиля объекта; - проектирование сложного пользовательского интерфейса для интерактивной среды; - анимация пользовательского интерфейса - создание виртуальной модели объекта. Для создания модели используются специальные программы для 3D-моделирования, которые позволяют создать точную копию объекта. - разработка интерактивной среды. После создания модели необходимо разработать	*ПК1, ПК2, ПК3, ПК4*

			интерактивную среду, которая позволит пользователям перемещаться по объекту, увидеть его из разных углов и взаимодействовать с ним. - графическое, объемно-пространственное и мультимедийное представление концепции интерьерной среды. Состав проекта: Графическая подача – баннер 1м на 1,4м: – Интерфейс вирутальной реальности; – сценарий взаимодействия с пользователем; – Прототип механики взаимодействия в дополненной реальности; – Видеопрезентация выполненная средствами программ Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Cinema4d, Adobe Premier Pro, Adobe After Effects. Рекомендуемый масштаб - М 1:1 Пояснительная записка с эскизным этапом. Видеопрезентация проекта. Интерактивный прототип интерфейса. Анимация интерактива. Прототипы всех интерактивов. - Создание виртуальной модели объекта. Для создания модели используются специальные программы для 3D-моделирования, которые позволяют создать точную копию объекта. - разработка интерактивной среды. После создания модели необходимо разработать интерактивную среду, которая позволит пользователям перемещаться по объекту, увидеть его из разных углов и взаимодействовать с ним. - Графическое, объемно-пространственное и мультимедийное представление концепции интерьерной среды.	
	Итого 7 семестр	**104**		
	ИТОГО	**384**		

7. Самостоятельная работа бакалавра

№ п/п	Задания и темы выносимые на СРС	Часы	Форма СРС	Формируемые компетенции
1	Экспозиционная медиа среда торгового пространства. (технология дополненной реальности)	36	Графическая подача – баннер 1м на 1,4м: – интерфейс приложения; – сценарий взаимодействия с пользователем выполненный средствами программ Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Cinema4d, Adobe Premier Pro, Adobe After Effects; – Прототип механики взаимодействия в дополненной реальности. Рекомендуемый масштаб - М 1:1. Пояснительная записка с эскизным этапом. Видеопрезентация проекта. Интерактивный прототип интерфейса. Анимация интерактива. Прототип в дополненной реальности.	*ПК1, ПК2, ПК3, ПК4*
2	Медиа-реконструкция исторических объектов архитектуры и дизайна. (технология виртуальной реальности)	36	Графическая подача – баннер 1м на 1,4м: – интерфейс вирутальной реальности; – сценарий взаимодействия с пользователем; – прототип механики взаимодействия в дополненной реальности; – видеопрезентация выполненная средствами программ Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Cinema4d, Adobe Premier Pro, Adobe After Effects. Рекомендуемый масштаб - М 1:1 Пояснительная записка с эскизным этапом. Видеопрезентация проекта. Интерактивный прототип интерфейса в VR. Анимация интерактива. Прототип в виртуальной реальности.	*ПК1, ПК2, ПК3, ПК4*
3	Интерактивная мультимедиа среда	81	Графическая подача – баннер 1м на 1,4м: – Интерфейс виртуальной реальности; – сценарий взаимодействия с пользователем; – Прототип механики взаимодействия в дополненной реальности; – Видеопрезентация выполненная средствами программ Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Cinema4d, Adobe Premier Pro, Adobe After Effects.	*ПК1, ПК2, ПК3, ПК4*

			Рекомендуемый масштаб - М 1:1 Пояснительная записка с эскизным этапом. Видеопрезентация проекта. Интерактивный прототип интерфейса. Анимация интерактива. Прототипы всех интерактивов.	
	Итого	**153**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Проектирование в дизайне мультимедиа» используется балльно-рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего контроля (1-ая и 2-ая рубежные аттестации), посещаемости и промежуточного контроля. Максимальное и минимальное количество баллов по различным видам контроля описано в Положении о текущем контроле и промежуточной аттестации обучающихся:

Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий, включая посещение аудиторных занятий.

1 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов

2 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов

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 практических занятий – 20 баллов

Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов.

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-24	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
Российская оценка	**2**	**3**			**4**			**5**		
	незачет	***зачет***								

При изучении дисциплины «Проектирование в дизайне мультимедиа» студентами очной формы обучения с 5 по 7 семестры предусмотрены практические работы, содержащие творческие задания, рефераты, тест, портфолио, 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**
Практическая работа	1	20	50
Тест		7	10
Экзамен		24	40
Итого 5 семестр:	**1**	**51**	**100**
Практическая работа	1	27	60
Экзамен		24	40
Итого 6 семестр:	**1**	**51**	**100**
Практическая работа	1	27	60
Экзамен		24	40
Итого 7 семестр:	**1**	**51**	**100**

Оценочные средства при выполнении **Курсового проекта**	Min, баллов	Max, баллов
Формальные критерии оценки	16	30
Содержательные критерии оценки	35	70
Итого 6 сем	**51**	**100**
Формальные критерии оценки	16	30
Содержательные критерии оценки	35	70
Итого 7 сем	**51**	**100**

Курсовой проект в 6, 7 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. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

9.1 Основная литература

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

1. Алексеев, А.Г. Проектирование: Предметный дизайн: учебное пособие / А.Г. Алексеев. — Кемерово: КемГИК, 2017. — 95 с. — ISBN 978-5-8154-0405-2. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система «Лань»: [сайт]. — URL: https://e.lanbook.com/book/105256

2. Кравчук, В.П. Типографика и художественно-техническое редактирование: учебное наглядное пособие / В.П. Кравчук; Министерство культуры Российской Федерации, ФГБОУ ВПО «Кемеровский государственный университет культуры и искусств», Институт визуальных искусств, Кафедра дизайна. - Кемерово: КемГУКИ, 2015. - 48 с.: ил. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-8154-0309-3; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=438320 (05.08.2019).

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Елисеенков, Г.С. Дизайн-проектирование: учебное пособие / Г.С. Елисеенков, Г.Ю. Мхитарян. — Кемерово: КемГИК, 2016. — 150 с. — ISBN 978-5-8154-0357-4. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система «Лань»: [сайт]. — URL: https://e.lanbook.com/book/99290

2. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие [Текст] / Арнхейм Р. - М.: Архитектура-С, 2012. - 392 с: ил. - Библиогр.: с. - 220 р. р.

3. Иттен, Иоханес. Искусство цвета [Текст] / И. Иттен. - М: Аронов, 2008. - 95 с.: ил., цв. ил. - (пер.с немец.). - 250 р.

4. Лепская, Н.А. Основы компьютерной графики и дизайна [Электронный ресурс]: учебное пособие / Н.А. Лепская. — Электрон. дан. — Москва: 2004. — 112 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/109116.

5. Аристов, А.В. Дизайн-проект. Создание видеопрезентации [Электронный ресурс] / А.В. Аристов. — Электрон. дан. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2014. — 73 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/73847.

6. Браун, Т. Дизайн-мышление: от разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей [Электронный ресурс] / Т. Браун; пер. с англ. В. Хозинского. — Электрон. дан. — Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2013. — 256 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/62246.

7. Корягина, Г.М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий [Электронный ресурс]: учебное пособие / Г.М. Корягина, С.А. Бондарчук. — Электрон. дан. —

Липецк: Липецкий ГПУ, 2018. — 91 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

8. Костина, Н.Г. Фирменный стиль и дизайн [Электронный ресурс]: учебное пособие / Н.Г. Костина, С.Ю. Баранец. — Электрон. дан. — Кемерово: КемГУ, 2014. — 97 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/93556.

9. Розета, М. Управление проектом в сфере графического дизайна [Электронный ресурс] / М. Розета, Э. Ойана ; пер. с англ. Т. Мамедова. — Электрон. дан. — Москва: Альпина Паблишер, 2016. — 220 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/95206. — Загл. с экрана.

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Проектирование в дизайне мультимедиа» в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

Локальные информационные технологии

№п/п	Наименование	Доступность для студентов
	Adobe CC 2019	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г.Строганова
	Adobe Creative Suite 6 Master Collection	
	CINEMA 4D 18.020	
	CorelDRAW Graphics Suite X6 (64-Bit)	
	Autodesk 3ds Max Design 2019	
	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	
	Офисный пакет Microsoft Office 365	

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г.Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова 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).

Учебная аудитория для проведения занятий практического типа. Учебная мебель: парты, стулья.

Для использования инвалидами не приспособлены.

Помещение для самостоятельной работы. Учебная мебель: парты; стулья, стационарные компьютеры с доступом к сети Интернет и обеспечением доступа к электронной информационно-образовательной среде организации.

12. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Методология курса «Проектирование в дизайне мультимедиа» для дизайнеров базируется на целостном системном подходе к решению проектной темы, используя традиционные инновационные технически прогрессивные методы проектирования. Задание составляется с учетом целей и задач курса «Проектирование в дизайне мультимедиа», основывается на требованиях и нормах, предъявляемым к проектам дизайна среды, с учетом новейших тенденций в теории и практике архитектурно-дизайнерского проектирования.

Итогом любого проектного задания является создание целостной среды, способной к функционированию, учитывающей весь комплекс требований современного потребителя к данному типу жилого, общественного, репрезентативного и т.д. пространства.

Учебный материал преподносится студентам в форме вводных и теоретических лекций, практических занятий, работой в фондах ВУЗа и кафедры, на профессиональных выставках и мастер-классах, проходящих в рамках выставок-конкурсов под руководством ведущего преподавателя.

Методически знакомство студента со спецификой дисциплины «Дизайн среды», как проектной дисциплины начинается с базовых понятия «среды», «пространства», «комплексного и системного средового объекта».

Спецификой методической стратегии курса «Проектирование в дизайне мультимедиа» является средовой подход, прием образного раскрытия каждой темы с разработкой сценарной средовой модели на материале самого широкого круга проектных тем. Образный акцент в проектировании повлек за собой своеобразие методики поэтапного выполнения проектов (примерная типовая схема):

- знакомство с темой на вводной лекции, погружающей студентов в область проектируемой тематики: анализ существующих прототипов, реализованных на практике, отечественного и зарубежного материала; приглашение специалистов и консультантов с опытом работы в данной проектной области, в случае узко-специальных средовых тематик (экстремальная среда, театральное пространство и т.д.); привлечение материалов Методического Фонда кафедры и института

(проектная графика, макеты, видеопрезентации); библиографический список специальной литературы по данной теме, методические рекомендации по исполнению задания. Привязка задания к реальному архитектурному пространству влечет проведение фотосессии выбранного объекта. В процессе работы над проектным заданием студенты посещают профессиональные выставки и мастер-классы, проходящие в рамках выставок-конкурсов.

- погружение в процесс проектирования в первичном ассоциативном поиске будущего образа в плоскостном графическом упражнении. Материалы – без ограничений

- поиск образного решения в объемно-пространственной скульптурной инсталляции, материалы – без ограничений

- этап утверждения общей концепции и образной идеи проекта

- эскизирование и поиск конкретного объемно-пространственного решения на основе планировочной структуры. Утверждение плана в соответствующем масштабе. Свободная техника эскизной подачи с использованием трехмерного аксонометрического изображения и плоскостного ортогонального представления объектов и фрагментов среды.

Объемно-пространственное представление проекта в трехмерном моделировании.

- отбор образного решения, утверждение плана, чертежей разверток и ортогональных проекций наиболее значимых фрагментов в технике ручной графики. Начиная со 2-го курса – переход к созданию трехмерной компьютерной модели будущего проекта

- этап утверждения объемно-пространственного и планировочного решения будущего проекта

- заключительный этап: композиционное решение графической части, разработка в трехмерной среде основной объемно-пространственной структуры проектируемого интерактива, подготовка электронной презентации проекта и видео.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие технологии используются в экспозиционной медиа среде торгового пространства?
2. Как дополненная реальность применяется в экспозиционной медиа среде торгового пространства?
3. Какие преимущества предоставляет экспозиционная медиа среда торгового пространства для покупателей?
4. Какие проблемы могут возникнуть при использовании экспозиционной медиа среды торгового пространства?
5. Какие проблемы могут возникнуть при использовании трансформируемой интерактивной мультимедиа площадки?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое дополненная реальность?
а) Технология, позволяющая добавлять мнимые объекты в реальный мир
б) Способ создания трехмерных моделей объектов
в) Методика обработки изображений и видео
г) Инструмент для разработки интерактивного контента

2. Какие устройства используются для работы с технологиями дополненной реальности?
а) Смартфоны и планшеты
б) Очки и шлемы виртуальной реальности
в) Специальные маркеры
г) Компьютеры и ноутбуки

3. Какое приложение использует технологию дополненной реальности для просмотра 3D-моделей товаров?
а) IKEA Place
б) Google Maps
в) Snapchat
г) Pokemon GO

4. Что такое виртуальная реальность?
а) Технология, позволяющая полностью погрузиться в цифровой мир
б) Методика создания трехмерных моделей объектов
в) Инструмент для разработки интерактивного контента
г) Способ обработки изображений и видео
странстве.

5. Какие устройства используются для работы с технологиями виртуальной реальности?
а) Смартфоны и планшеты
б) Очки и шлемы виртуальной реальности
в) Специальные маркеры
г) Компьютеры и ноутбуки

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-а); 2-а); 3-а) 4-а); 5-б);

ПК-1-Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

4. Какие перспективы развития трансформируемой интерактивной мультимедиа площадки можно выделить?
5. Какие основные этапы работы над проектом в экспозиционной медиа среде торгового пространства?
6. Какие основные этапы работы над проектом в медиа-реконструкции исторических объектов архитектуры и дизайна?
7. Какие основные этапы работы над проектом в трансформируемой интерактивной мультимедиа площадке?
8. Какие основные требования к проектированию мультимедиа в экспозиционной медиа среде торгового пространства?
9. Какие основные требования к проектированию мультимедиа в медиа-реконструкции исторических объектов архитектуры и дизайна?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какое приложение использует технологию виртуальной реальности для просмотра панорамных фотографий?
а) Google Street View
б) YouTube 360
в) Snapchat
г) Pokemon GO

2. Какой принцип лежит в основе работы технологий виртуальной реальности?
а) Погружение в цифровой мир
б) Создание трехмерных моделей
в) Обработка изображений и видео

г) Разработка интерактивного контента

3. Что такое проектирование в дизайне?
а) Процесс создания концепции дизайна
б) Разработка технических требований к продукту
в) Планирование этапов разработки продукта
г) Все вышеперечисленное

4. Какие этапы включает в себя процесс проектирования в дизайне?
а) Исследование, концепция, прототипирование, тестирование
б) Планирование, разработка, тестирование, внедрение
в) Анализ, дизайн, реализация, оценка
г) Все вышеперечисленное

5. Какова цель проектирования в дизайне?
а) Создание эстетически привлекательного продукта
б) Удовлетворение потребностей пользователей
в) Обеспечение функциональности продукта
г) Все вышеперечисленное

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-а); 2-а); 3-г) 4-г); 5-г);

ПК-2-Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие проектно-методические подходы используются при создании объектов визуальной информации?
2. Как определить подходящий метод для решения профессиональных задач в мультимедийном дизайне?
3. Какие факторы влияют на выбор проектно-методических подходов в дизайне мультимедиа?
4. Как провести анализ и оценку различных подходов к созданию визуальных медиа-объектов?
5. В чем важность интеграции идентификационных элементов в мультимедийные проекты?

6. Какие методы используются для разработки коммуникационной стратегии в мультимедийном дизайне?
7. Как адаптировать проектно-методические подходы к требованиям конкретного мультимедийного проекта?
8. Какие технологии помогают в реализации выбранных проектно-методических подходов?
9. Как учитывать коммуникационные цели при создании мультимедийных проектов?
10. В чем заключается роль визуальной идентификации в мультимедийном дизайне?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. **Какие проектно-методические подходы используются при создании объектов визуальной информации?**
    a. Ответ: Дизайн-мышление, Agile, Waterfall, прототипирование
2. **Как определить подходящий метод для решения профессиональных задач в мультимедийном дизайне?**
    a. Ответ: Учет специфики проекта, ресурсов и конечных целей
3. **Какие факторы влияют на выбор проектно-методических подходов в дизайне мультимедиа?**
    a. Ответ: Целевая аудитория, бюджет, сроки, доступные технологии
4. **Как провести анализ и оценку различных подходов к созданию визуальных медиа-объектов?**
    a. Ответ: Сравнение эффективности, временных затрат, стоимости и качества результата
5. **В чем важность интеграции идентификационных элементов в мультимедийные проекты?**
    a. Ответ: Обеспечивает узнаваемость и уникальность бренда
6. **Какие методы используются для разработки коммуникационной стратегии в мультимедийном дизайне?**
    a. Ответ: SWOT-анализ, PEST-анализ, создание персоны пользователя, карта пути пользователя
7. **Как адаптировать проектно-методические подходы к требованиям конкретного мультимедийного проекта?**
    a. Ответ: Учет специфики проекта, анализ целевой аудитории, использование гибких методологий
8. **Какие технологии помогают в реализации выбранных проектно-методических подходов?**
    a. Ответ: Системы управления проектами (Jira, Trello), прототипирование (Figma, Sketch), аналитика (Google Analytics)

9. **Как учитывать коммуникационные цели при создании мультимедийных проектов?**
    a. Ответ: Определение ключевых сообщений, использование визуальных и интерактивных элементов для их передачи
10. **В чем заключается роль визуальной идентификации в мультимедийном дизайне?**
    a. Ответ: Создание уникального визуального образа, который способствует узнаваемости и укреплению бренда

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

- Что из перечисленного является основным этапом компьютерного моделирования?
  a) Постобработка **b) Создание концепции** c) Разработка интерфейса
- Какой из методов используется для создания трехмерных моделей? **a) Полигональное моделирование** b) Векторная графика c) Растровая графика
- Какая из перечисленных технологий применяется для текстурирования моделей?
  a) OpenGL **b) UV-развертка** c) HTML
- Что такое риггинг в компьютерном моделировании?
  a) Создание текстур **b) Настройка костной структуры для анимации** c) Постобработка изображения
- Какую роль играет гейм-дизайнер в процессе компьютерного моделирования?
  a) Создание звуковых эффектов b) Разработка игровых механик **c) Создание и настройка моделей**

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ

1-b
2-a
3-b
4-b
5-c

ПК-3-Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие цифровые технологии используются при проектировании медиа-среды?
2. Как применение информационных технологий способствует созданию эффективных мультимедийных проектов?
3. Какие программы и инструменты помогают в разработке интерактивных медиа-решений?
4. Как использовать данные аналитики для улучшения мультимедийного дизайна?
5. Какие принципы работы с базами данных важны для мультимедийного дизайнера?
6. Как интеграция мультимедийных элементов улучшает пользовательский опыт?
7. Какие методы тестирования применяются для оценки качества мультимедийных проектов?
8. Как обеспечить безопасность данных при проектировании мультимедийных решений?
9. Какие современные тенденции в цифровых технологиях влияют на мультимедийный дизайн?
10. Как использовать облачные технологии для хранения и управления мультимедийными проектами?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. **Какие цифровые технологии используются при проектировании медиа-среды?**
    a. Ответ: Виртуальная и дополненная реальность, интерактивные платформы, облачные сервисы
2. **Как применение информационных технологий способствует созданию эффективных мультимедийных проектов?**
    a. Ответ: Ускорение процессов разработки, улучшение качества контента, оптимизация взаимодействия с пользователями
3. **Какие программы и инструменты помогают в разработке интерактивных медиа-решений?**
    a. Ответ: Unity, Unreal Engine, Adobe Animate, HTML5, JavaScript

4. **Как использовать данные аналитики для улучшения мультимедийного дизайна?**
    a. Ответ: Анализ пользовательского поведения, идентификация проблемных областей, оптимизация на основе полученных данных
5. **Какие принципы работы с базами данных важны для мультимедийного дизайнера?**
    a. Ответ: Организация и структурирование данных, обеспечение безопасности и быстрого доступа к информации
6. **Как интеграция мультимедийных элементов улучшает пользовательский опыт?**
    a. Ответ: Создание более привлекательного и интерактивного контента, который удерживает внимание пользователей
7. **Какие методы тестирования применяются для оценки качества мультимедийных проектов?**
    a. Ответ: Юзабилити-тестирование, A/B тестирование, тестирование производительности, сбор обратной связи
8. **Как обеспечить безопасность данных при проектировании мультимедийных решений?**
    a. Ответ: Использование шифрования, регулярные обновления ПО, контроль доступа, бэкап данных
9. **Какие современные тенденции в цифровых технологиях влияют на мультимедийный дизайн?**
    a. Ответ: Искусственный интеллект, машинное обучение, блокчейн, IoT
10. **Как использовать облачные технологии для хранения и управления мультимедийными проектами?**
    a. Ответ: Облачные хранилища (Google Drive, Dropbox), системы управления проектами (Asana, Trello), совместная работа в реальном времени

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Как называется процесс создания анимации для мультимедийного контента?

a) Риггинг
b) Текстуринг
c) Анимация

2. Что такое "storyboard" в мультимедийном контенте?

a) Графическое описание сюжета и сценария
b) Интерактивный интерфейс пользователя
c) Процесс создания звукового сопровождения

3. Как называется процесс создания графических элементов для мультимедийного контента?

a) Иллюстрация

b) Моделирование

c) Оптимизация

4. Что такое "user experience" в мультимедийном контенте?

a) Взаимодействие пользователя с контентом и его восприятие

b) Процесс создания графического дизайна

c) Разработка программного обеспечения

5. Как называется процесс создания звуковых эффектов для мультимедийного контента?

a) Звуковая дорожка

b) Аудиоинженеринг

c) Монтаж звука

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. c; 2. a; 3. a; 4. a; 5. b;

ПК-4-Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

2. Как анализ современных тенденций дизайна помогает в разработке концепции медиа-контента?

3. Какие методы используются для проведения проектных исследований в мультимедийном дизайне?

4. Как разработать авторскую концепцию интерактивного дизайна на основе анализа данных?

5. Какие современные технологии и подходы применяются для создания инновационного медиа-контента?

6. Как проводить сравнительный анализ различных дизайнерских решений?

7. Какие этапы включает процесс разработки концепции мультимедийного проекта?

8. Как интегрировать современные тенденции в дизайн медиа-контента?

9. В чем важность творческого подхода при разработке концепции интерактивного дизайна?

10. Какие инструменты используются для визуализации проектных идей в мультимедийном дизайне?

11. Как оценивать и корректировать разработанную концепцию на этапе реализации проекта?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

- **Как анализ современных тенденций дизайна помогает в разработке концепции медиа-контента?**
  - Ответ: Позволяет создать актуальный и востребованный контент, соответствующий текущим предпочтениям аудитории
- **Какие методы используются для проведения проектных исследований в мультимедийном дизайне?**
  - Ответ: Опросы, интервью, анализ данных, исследование конкурентной среды
- **Как разработать авторскую концепцию интерактивного дизайна на основе анализа данных?**
  - Ответ: Использование результатов анализа для создания концепции, учитывающей предпочтения и поведение пользователей
- **Какие современные технологии и подходы применяются для создания инновационного медиа-контента?**
  - Ответ: Виртуальная и дополненная реальность, интерактивные истории, искусственный интеллект
- **Как проводить сравнительный анализ различных дизайнерских решений?**
  - Ответ: Оценка функциональности, визуальной привлекательности, пользовательского опыта и стоимости реализации
- **Какие этапы включает процесс разработки концепции мультимедийного проекта?**
  - Ответ: Исследование, концептуализация, разработка прототипа, тестирование, доработка
- **Как интегрировать современные тенденции в дизайн медиа-контента?**
  - Ответ: Постоянное обновление знаний о текущих трендах, использование новых технологий и подходов в работе
- **В чем важность творческого подхода при разработке концепции интерактивного дизайна?**
  - Ответ: Способствует созданию уникальных и привлекательных решений, которые выделяются на фоне конкурентов

- **Какие инструменты используются для визуализации проектных идей в мультимедийном дизайне?**
  - Ответ: Adobe Creative Suite, Sketch, Figma, 3D моделирование, анимационные программы
- **Как оценивать и корректировать разработанную концепцию на этапе реализации проекта?**
  - Ответ: Постоянное тестирование, сбор обратной связи от пользователей, анализ и корректировка на основе полученных данных

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какой из этих форматов относится к аудиоформатам?

a) MP3

b) AVI

c) MOV

2. Как называется процесс создания интерактивных элементов для мультимедийного контента?

a) Разработка интерфейса

b) Моделирование

c) Анимация

3. Что такое "responsive design" в мультимедийном контенте?

a) Адаптивный дизайн, который подстраивается под разные устройства и экраны

b) Процесс создания анимации

c) Оптимизация графических элементов

4. Как называется процесс создания виртуальной реальности?

a) VR-разработка

b) Анимация

c) Звуковая редакция

5. Какой из этих форматов относится к изображениям?

a) JPEG

b) WAV

c) MP3

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. a; 2. a; 3. a; 4. a; 5. a

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

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе

В.В. Слепухин

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1. В.02 «Сториборд и анимация»
Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»
Квалификация выпускника бакалавр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Средовой дизайн

Курс 1,2
Семестр 2,3,4

	Часы	Зачетные единицы
Лекции	-	-
Практические занятия	108	3,0
Семинарские занятия	-	-
Лабораторные занятия	-	-
Самостоятельная работа	54	1,5
Форма аттестации Зачет-2 сем Экзамен – 3,4 сем	54	1,5
Всего	216	6,0

Москва, 2026 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2026/2027 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчики программы:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»

Кузнецова Е.А.

Ст. преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Хасанова Ю.М.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн» (протокол № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2026/2027 уч.года
(протокол № 10 от 04.06.2025)

и.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения дисциплины «Сториборд и анимация» являются:

1) изучение способов формирования сценария и сториборд на основе проектной идеи;

2) использование различных графических и пластических приемов и при создании сториборд;

3) умение визуализировать сториборд форме презентации при представлении проектной идеи;

4) изучение этапов создания сценария, эскизной раскадровки;

5) развитие у студентов навыков визуализации сценарной идеи.

2. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина «Сториборд и анимация» относится к вариативной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор специальных знаний и компетенций.

Дисциплина «Сториборд и анимация» является предшествующей и необходима для успешного усвоения последующих дисциплин:

а) «Проектирование»,

б) «Проектная графика и скетчинг в медиа дизайне»,

в) «Основы производственного мастерства»,

г) «Теория и методология дизайна»,

д) «Анимация».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Сториборд и анимация» могут быть использованы при прохождении практик (*учебной, производственной, преддипломной*), выполнении выпускных квалификационных работ и могут быть

использованы для выполнения проектной, художественной, информационно-технологической деятельности по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

ПК-1 – способностью моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности;

ПК-4 – способностью применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- инструменты программного обеспечения необходимые для решения профессиональных задач;
- основные принципы и приемы законов композиции и макетирования, необходимые для проектирования сториборда и анимации;
- основы создания сценария;
- основы графической культуры при создании эскизной раскадровки;
- основы монтажного строя.

Уметь:

- разрабатывать уникальные образные решения анимации в соответствии с современными эстетическими и технологическими тенденциями, в том числе с применением компьютерных технологий;
- разрабатывать необходимое функциональное цифровое и информационно-коммуникационное наполнение медиаконтента, используя специальные программное обеспечение;
- создавать эскизные раскадровки в соответствии со сценарием;

- грамотно проводить сбор информации для создания сценарной идеи;
- анализировать собранную информацию;
- применять знания визуальной культуры в создании раскадровок;
- создавать финальные сториборды;
- использовать полученные знания для освоения смежных дисциплин, практической работы в курсовом и дипломном проектировании;

Владеть:

- основами моделирования и визуализации проектных идей, в том числе при выполнении анимации;
- способностью применять инструментарий специализированного программного обеспечения при раскадровки и анимации;
- самостоятельной переработкой и интерпретации собранной информации;
- приемами создания сториборд по своему сценарию разработки собственных проектов, на основе имеющихся практических и теоретических знаний.

4. Структура и содержание дисциплины «Сториборд и анимация»

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 работы	СРС	
1	Раздел 1. Создание объемно-пространственной структуры (движущийся объект) и сценария взаимодействия этой структуры со зрителем	3	-	36	36	Защита практической работы, реферат, творческое задание

	Итого 2 семестр Форма аттестации		**-**	**36**	**36**	**Зачет**
2	Раздел 2. Создание сториборд по теме проекта	4	-	36	9	Защита практической работы, реферат, творческое задание
					27	Экзамен
	Итого 3 семестр Форма аттестации		**-**	**36**	**36**	
3	Раздел 3. Формирование сценарной составляющей по проектной теме	3	-	36	9	Защита практической работы, реферат, творческое задание
					27	Экзамен
	Итого 4 семестр Форма аттестации		**-**	**36**	**36**	
	Всего			**108**	**108**	**Экзамен**

5. Содержание лекционных занятий по темам

Учебным планом проведение лекций по дисциплине «Сториборд и анимация» не предусмотрено

6. Содержание практических занятий с указанием используемых инновационных образовательных технологий

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема практической работы	Краткое содержание	Формируемые компетенции

1	Раздел 1. Создание объемно-пространствен-ной структуры (движущийся объект) и сценария взаимодействия этой структуры со зрителем	6	Введение в предмет	Общие понятия о дисциплине «Сториборд и анимация». Анализ с современных графических решений при создании сториборд Список литературы для домашнего изучения	ПК-1; ПК-4
2		6	Создание эскизов и рабочих макетов будущей структуры.	На основе просмотренных материалов разрабатывается серия рабочих макетов.	ПК-1; ПК-4
3		7	Создание пробных сценариев и эскизных раскадровок отражающих образ созданной объемно-пространствен ной структуры.	Работа с проанализированным материалом, сценарную идею и чистовой макет	ПК-1; ПК-4
4		7	Доработка чистового макета и итогового сториборд.	Подача чистового макета в размере 20(30)х20(30), подача итогового сториборд – листы А3	ПК-1; ПК-4
5		10	Создание небольшой презентации сториборд в формате gif-анимации	Создание небольшой презентации сториборд в формате gif-анимации	ПК-1; ПК-4

6	Раздел 2. Создание сториборд по теме видеомеппинг.	12	Формирование сценарной составляющей по проектной теме.	Предварительные сценарные наработки возможных рекламных решений	ПК-1; ПК-4
7		12	Создание эскизных раскадровок по утвержденному сценарию	Создание сториборд по выбранной теме с учетом рекламной составляющей.	ПК-1; ПК-4
8		12	Создание итогового сториборд по теме проекта	Презентация итогового сториборд по выбранной теме в графической форме (альбом А3)	ПК-1; ПК-4
9	Раздел 3. Формирование сценарной составляющей по проектной теме	36	Создание сценарной составляющей по теме проекта	Презентация итогового сценария по выбранной теме	ПК-1; ПК-4
	Итого	**108**			

7. Самостоятельная работа бакалавра

Темы, выносимые на самостоятельную работу	**Часы**	**Форма СРС***	**Формируемые компетенции**
Создание эскизов и рабочих макетов будущей структуры.	12	Индивидуальное творческое задание, подготовка к зачету	ПК-1; ПК-4
Создание пробных сценариев и эскизных раскадровок отражающих образ созданной объемно-пространственной структуры.	12	Индивидуальное творческое задание, подготовка к зачету	ПК-1; ПК-4
Доработка чистового макета и итогового сториборд.	12	Индивидуальное творческое задание, подготовка к зачету	ПК-1; ПК-4
Создание небольшой презентации сториборд в формате gif-анимации	6	Индивидуальное творческое задание, подготовка к зачету	ПК-1; ПК-4

Формирование сценарной составляющей по проектной теме.	6	Индивидуальное творческое задание, подготовка к зачету	ПК-1; ПК-4
Создание эскизных раскадровок по утвержденному сценарию	6	Индивидуальное творческое задание, подготовка к зачету	ПК-1; ПК-4
Итого 2,3,4 семестр	**54**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Сториборд и анимация» используется балльно-рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего контроля (1-ая и 2-ая рубежные аттестации), посещаемости и промежуточного контроля. Максимальное и минимальное количество баллов по различным видам контроля описано в Положении о текущем контроле и промежуточной аттестации обучающихся:

Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий, включая посещение аудиторных занятий

Практические дисциплины
1 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов.
2 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов.

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

аттестации										

Посещение практических занятий – 20 баллов.
Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов.

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-24	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
Российская оценка	**2**	**3**			**4**			**5**		
	неза чет	***зачет***								

При изучении дисциплины предусматриваются зачет, презентация, выполнение контрольных заданий. За эти контрольные точки студент может получить минимальное и максимальное количество баллов (см. таблицу).

Оценочные средства	Кол-во	Min, баллов	Max, баллов
Презентации	4	27	60
Контрольное задание		24	40
Итого 1 семестр (зачет)		**51**	**100**

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

9.1 Основная литература

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

1. Куркова, Н.С. Анимационное кино и видео: азбука анимации [Электронный ресурс]: учебное пособие / Н.С. Куркова. - Электрон. дан. - Кемерово: КемГИК, 2016. - 235 с. - Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/99305.

2. Петров, А.А. Классическая анимация. Нарисованное движение [Электронный ресурс]: учебное пособие / А.А. Петров. - Электрон. дан. - Москва: ВГИК им. С.А. Герасимова, 2010. - 191 с. - Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/69358.

3. Анимация персонажа [Электронный ресурс]: учебное пособие / сост. Н. А. Саблина; под ред. Н.Я. Безбородова, Н.В. Стюфляева. - Электрон. дан. - Липецк: Липецкий ГПУ, 2018. - 55 с. - Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115019.

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Кривуля, Н.Г. История анимации [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие / Н.Г. Кривуля. - Электрон. дан. - Москва: ВГИК им. С.А. Герасимова, 2012. - 68 с. - Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/69366.

2. Светлакова, Е.Ю. Режиссура аудиовизуального произведения [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие / Е.Ю. Светлакова. - Электрон. дан. - Кемерово: КемГИК, 2014. - 84 с. - Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/79409.

3. Солин, А.И. Задумать и нарисовать мультфильм [Электронный ресурс] / А.И. Солин, И.А. Пшеничная. - Электрон. дан. - Москва: ВГИК им. С.А. Герасимова, 2014. - 300 с. - Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/94236.

4. Кириллова, Н.Б. Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества [Электронный ресурс]: учебное пособие / Н.Б. Кириллова. — Электрон. дан. — Екатеринбург: УрФУ, 2013. -154 с. - Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/98504.

9.3 Информационные технологии

При изучении дисциплины «Сториборд и анимация» в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

Локальные информационные технологии

п/п	Наименование	Доступность для студентов
	Adobe CC 2019	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г.Строганова
	Adobe Creative Suite 6 Master Collection	
	CINEMA 4D 18.020	
	CorelDRAW Graphics Suite X6 (64-Bit)	
	Autodesk 3ds Max Design 2019	
	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	
	Офисный пакет Microsoft Office 365	

Распределенные информационные технологии
(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г.Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова 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).

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

Стандартные демонстрационные программы, обеспечивающие воспроизведение средств фото презентаций и видео проекционных материалов (ppt, pptx, avi и др.).

12. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Методические рекомендации к дисциплине наглядно демонстрируют подход к процессу освоения теоретического материала, базируются на установке дальнейшего совершенствования и углубления предшествующих знаний, умений и навыков и формируют основы исследовательской работы в области дизайн-проектирования.

13. Выполнение практических заданий

Практические занятия, один из видов самостоятельной учебной работы учащихся, которые имеют целью углубление и закрепление теоретических знаний, развитие навыков самостоятельной творческой работы. Целями проведения практических занятий являются:

– обобщение, систематизация, углубление, закрепление полученных теоретических знаний по конкретным темам дисциплины;

– формирование умений применять полученные знания на практике;

– развитие интеллектуальных умений: аналитических, проектировочных, творческих и др.;

– выработка таких профессионально значимых качеств, как творческая самостоятельность, ответственность.

Прежде чем приступить к выполнению такой работы, студенту необходимо ознакомиться с содержанием задания, уяснить его, оценить все составляющие его компоненты. Содержание, логика, структура и методика проведения практических занятий со студентами определяется основными задачами учебной дисциплины «Сториборд» изложенными в программе дисциплины.

Основным содержанием практических занятий является самостоятельная творческая работа студентов. Практические занятия способствуют:: проверке и закреплению полученных практических и теоретических знаний и умений; расширению и углублению знаний студентов по различным аспектам дисциплины; развитию способностей к анализу информации, а также навыков творческой и аналитической работы, интерпретированию профессионально значимой информации для разработки творческого задания; углублению навыков практических аспектов проектирования при выполнении студентами творческих заданий на заданную тематику.

Цели и задачи практических заданий по дисциплине «Сториборд»: формирование умения раскрытия своей идеи, обучение базовым умениям и навыкам создания сториборд, освоение приемов пластической и графической подачи сценарной идеи. Задания, выполненные на практических занятиях, включаются в объем материала, сдаваемого по дисциплине.

ПК-1 Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

5. Какие основные элементы включает в себя сториборд?

6. Какой инструмент используется для создания сториборда?
7. Какая роль сториборда в процессе создания анимации?
8. Какие преимущества предоставляет использование сториборда при создании анимационного произведения?
9. Каким образом сториборд помогает определить характеристики персонажей и динамику сюжета?
10. Как важно следовать сториборду в процессе анимации?
11. Какие техники можно использовать для создания динамичного и интересного сториборда?
12. Как сториборд влияет на понимание и визуализацию концепции анимационного произведения?
13. Какие аспекты необходимо учитывать при создании сториборда для разных жанров анимации?
14. Как сториборд может помочь оптимизировать процесс создания анимации и сэкономить время и ресурсы?

ОТВЕТЫ:

8. Сториборд представляет собой последовательное изображение ключевых сцен или моментов из истории, которое используется для визуализации и планирования проекта.
9. Для создания сториборда можно использовать различные инструменты, как аналогичные традиционным методам (Бумага и карандаши, Маркеры, Графические программы: цифровых сторибордов, такие как Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Procreate, Storyboard That и другие)
10. Сториборд играет ключевую роль в процессе создания анимации. Вот несколько основных функций и значение сториборда:

1. Визуализация идеи: Сториборд позволяет визуализировать идеи и концепции, помогая команде понять, как будет выглядеть конечный продукт.
2. Определение кадров и композиции: Сториборд помогает определить последовательность кадров, композицию сцен, ракурсы и камерные движения для создания динамичной и качественной анимации.
3. Определение темпа и ритма : Через сториборд можно определить темп и ритм сцен, помогая создать правильное настроение и эмоциональную динамику.

11. Сокращение времени и издержек: Создание сториборда позволяет заранее спланировать сцены и уменьшить количество необходимых изменений на более поздних этапах производства, что экономит время и средства.

12. Характеристики персонажей: С помощью сториборда можно показать особенности и черты характера персонажей. Например, через их жесты, выражения лица, походку и другие детали можно передать информацию о характере и личности персонажа.

Динамика сюжета: Сториборд позволяет показать последовательность событий и динамику сюжета. Расположение кадров, переходы между ними, ракурсы и композиция помогают создать напряжение, ускорение или замедление темпа сюжета.

13. В целом, следование сториборду в процессе анимации является ключевым фактором для успешного завершения проекта. Это помогает сохранить целостность и качество произведения, а также обеспечить эффективное взаимодействие между участниками команды.

14. Создание динамичного и интересного сториборда играет важную роль в процессе разработки анимационного произведения. Вот несколько техник, которые можно использовать для придания сториборду динамики и привлекательности:

4. Динамичные ракурсы
5. Динамические композиции
6. Использование динамических линий и движения передать динамику и активность сцены.
7. Игра тонов и контрастов.
8. Динамичная последовательность кадров

Используя эти техники и экспериментируя с различными подходами, вы сможете создать динамичный, интересный и эмоционально насыщенный сториборд, который будет эффективно передавать задумки и идеи вашего проекта

15. Сториборд является мощным инструментом, который помогает разработчикам анимационных произведений лучше понять, визуализировать и организовать концепцию проекта, что в конечном итоге способствует более качественному и эффективному процессу создания анимации.

16. При создании сториборда для разных жанров анимации необходимо учитывать ряд аспектов, которые помогут лучше передать особенности и настроение конкретного жанра. Вот несколько ключевых аспектов,

которые следует учитывать при создании сториборда для различных жанров анимации:

1. Комедия:
   - Уделите внимание визуальным шуткам, гримасам и комическим ситуациям.
   - Используйте динамичные и экспрессивные позы персонажей.
2. Драма:
   - Подчеркните эмоциональную глубину персонажей через выразительные позы и лица.
   - Используйте драматическое освещение и композицию для создания атмосферы.
3. Фэнтези:
   - Визуализируйте магические элементы, фантастические миры и существа.
   - Уделите внимание деталям архитектуры, ландшафта и костюмов.
4. Научная фантастика:
   - Представьте технологические устройства, космические корабли и футуристические города.
   - Используйте современные технологии и спецэффекты для создания визуальных эффектов.
   - Уделите внимание деталям и логике футуристического мира.
5. Приключения:
   - Подчеркните динамичные действия, погони, схватки и опасные ситуации.
   - Используйте разнообразные ракурсы и камерные движения для создания напряжения и динамики.
   - Уделите внимание деталям важных предметов, карт и путешествий.

17. В целом, сториборд является мощным инструментом для оптимизации процесса создания анимации, улучшения качества конечного продукта и сокращения времени и затрат на производство. Он помогает команде работать более эффективно, согласованно и целенаправленно, что в конечном итоге способствует созданию высококачественной анимации.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое "зональное освещение" в сториборде?
а) Процесс выбора подходящего кадра для съемки

b) Разделение кадра на несколько частей для создания эффекта движения
c) Выбор освещения определенных зон на кадре

2. Какие из этих элементов являются частью анимации?
a) Сценарий
b) Рисунки персонажей
c) Текстовый документ

3. Что такое "интерполяция" в анимации?
a) Продолжительность каждого кадра в секундах
b) Способ создания плавного движения между ключевыми кадрами
c) Отношение времени в анимации к реальному времени

4. Какой из этих форматов файлов наиболее подходит для сохранения сториборда?
a) .jpeg
b) .pdf
c) .mp4

5. Что такое "брейкдаун" в сториборде?
a) Процесс создания промежуточных кадров между ключевыми
b) Подробное описание каждого кадра анимации
c) Разделение сцены на отдельные элементы для удобства работы

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. c; 2. a,b; 3. b; 4. b; 5. c;

ПК-4 Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1) Какие основные принципы композиции применяются при создании сториборда?
2) Каким образом сториборд помогает визуализировать идеи и концепции для анимационного проекта?
3. Как важно учитывать перспективу и ракурс при создании сториборда?
4. Какие методы можно использовать для передачи настроения и эмоций через сториборд?
5. Как сториборд помогает в планировании кадров и переходов между сценами?
6. Как важно соблюдать последовательность действий и логику сюжета в

сториборде?
7. Какие характеристики персонажей можно выразить через их позы и выражения лица в сториборде?
8. Как сториборд может быть использован для презентации и продвижения анимационного проекта?
9. Какие техники могут помочь улучшить динамику и ритм сюжета в сториборде?
10. Как сториборд может помочь команде аниматоров и режиссеру во время производства анимации?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

4 При создании сториборда применяются следующие основные принципы композиции:
1. Баланс и гармония: Важно обеспечить баланс между элементами на сториборде, чтобы изображение выглядело гармонично и привлекательно.
2. Контраст и цвет: Использование контраста и цвета помогает выделить ключевые моменты и элементы на сториборде, делая его более выразительным.
3. Пропорции и масштаб: Важно соблюдать пропорции и масштаб элементов на сториборде, чтобы создать правильное визуальное восприятие и передать необходимую информацию.

5 Сториборд является важным инструментом для визуализации идей и концепций в анимационном проекте по нескольким причинам:

6) Предварительная визуализация сюжета. Это помогает лучше понять, как будет выглядеть финальный продукт и какие элементы необходимо включить.

7) Определение кадров и композиции: Создание сториборда помогает определить наилучшие кадры и композиции для каждой сцены.

8) Визуализация характеров и выражений: С помощью сториборда можно визуализировать выражения лиц и жесты персонажей, что помогает создать более живые и выразительные анимационные персонажи.

9) Обратная связь и корректировка: Сториборд также является отличным инструментом для получения обратной связи от команды и заказчиков. Он позволяет быстро вносить изменения и корректировки до начала работы над анимацией.

6 Учет перспективы и ракурса при создании сториборда играет критически важную роль, поскольку это позволяет создать более динамичные и

выразительные сцены, которые лучше передают идеи и концепции анимационного проекта.

7 Существует несколько методов, которые можно использовать для передачи настроения и эмоций через сториборд. Вот некоторые из них:
1. Позы и выражение лица персонажей: Используйте разнообразные позы и выражения лица персонажей, чтобы передать их эмоциональное состояние. Например, скрюченное тело и грустное лицо могут передавать грусть, а поднятые руки и улыбка – радость.
2. Цветовая палитра: Используйте цвета, чтобы подчеркнуть настроение сцены. Теплые цвета, такие как красный и оранжевый, могут вызывать чувство теплоты и уюта, в то время как холодные цвета, например синий и фиолетовый, могут вызывать чувство печали или тоски.
3. Композиция кадра: Размещение персонажей и элементов сцены в кадре может также помочь передать настроение. Например, использование диагональных линий или наклона кадра может создать ощущение напряжения или динамики.
4. Использование света и тени: Игра света и тени может значительно повлиять на атмосферу сцены. Темные и таинственные тени могут создать загадочное настроение, в то время как яркий свет может подчеркнуть радость или волнение.
5. Динамика кадров: Используйте последовательность кадров, чтобы создать динамическое изменение настроения сцены. Например, начните с мрачного и угнетающего кадра, а затем перейдите к яркому и радостному, чтобы показать эмоциональное развитие сцены.
6. Детали и атрибуты: Добавление деталей и атрибутов, которые ассоциируются с определенными эмоциями, такими как дождь для печали или цветы для радости, поможет усилить передачу настроения.

8 В целом, сториборд играет ключевую роль в планировании кадров и переходов между сценами, помогая создать качественный и продуманный визуальный контент.

9 Соблюдение последовательности действий и логики сюжета в сториборде крайне важно, поскольку это является основой для успешного создания фильма, анимации или другого видеоконтента. Вот несколько причин, почему это так важно:

1. Понятность и читаемость: Последовательный и логичный сториборд помогает всем членам команды понять, как развивается сюжет, как взаимодействуют персонажи и как происходят события. Это делает процесс создания контента более понятным и эффективным.
2. Связь между сценами: Правильная последовательность действий в сториборде обеспечивает логическую связь между сценами, позволяя зрителю легко следить за сюжетом и понимать развитие событий.
3. Поддержание напряжения и интереса: Правильно распределенные действия и повороты сюжета в сториборде помогают поддерживать интерес зрителя и создавать напряжение, что является важным для удержания внимания аудитории.

10 Позы и выражения лица персонажей в сториборде могут быть мощным средством для передачи их характеристик и эмоций. Вот несколько характеристик персонажей, которые можно выразить через их позы и выражения лица в сториборде:
1. Настроение: Персонаж может быть печальным, радостным, удивленным, испуганным и т.д. Выбор соответствующего выражения лица и позы поможет передать его текущее настроение.
2. Характер: Позы и выражения лица могут отражать характер персонажа. Например, уверенный и смелый персонаж может иметь прямую осанку и улыбку, в то время как застенчивый персонаж может склонять голову и избегать взгляда.
3. Отношения: Выражения лица и позы персонажей могут также передавать их отношения друг к другу. Например, персонажи могут быть близкими и дружелюбными, или же дистанцированными и враждебными.
4. Эмоциональный статус: Позы и выражения лица могут указывать на эмоциональный статус персонажа в конкретный момент времени. Например, персонаж может быть в замешательстве, волнении, раздражении и т.д.
5. Социальный статус: Позы и выражения лица могут также отражать социальный статус персонажа. Например, высокомерный персонаж может иметь гордую осанку и выражение лица, показывающее его превосходство.

11 Использование сториборда для презентации и продвижения анимационного проекта помогает не только визуализировать идею, но и создать интерес и вовлеченность у аудитории и потенциальных партнеров. Важно создать

качественный и привлекательный сториборд, который эффективно передаст уникальные черты и потенциал проекта.

12 Улучшение динамики и ритма сюжета в сториборде играет важную роль в создании эмоциональной и увлекательной анимационной истории. Вот несколько техник, которые могут помочь достичь этой цели:

1. Использование разнообразных камерных углов: Экспериментируйте с различными камерными углами, такими как планы сверху, снизу, перспективные ракурсы и диагональные композиции. Это поможет создать динамичные и интересные кадры, добавляющие напряжение и движение.

2. Изменение размеров и пропорций: Варьируйте размеры объектов и персонажей на кадрах, чтобы передать их важность, движение или эмоциональное состояние. Это также поможет создать ощущение глубины и перспективы.

3. Использование динамичных композиций: Создавайте динамичные композиции, используя диагональные линии, динамические формы и динамические рамки. Это придаст сценам энергичность и движение.

4. Работа с темпом и ритмом: Изменяйте темп смены кадров, чтобы подчеркнуть динамические моменты и создать напряжение. Используйте быстрые и медленные планы, чтобы контролировать ритм повествования.

5. Экспрессивные позы и жесты персонажей: Используйте экспрессивные позы и жесты персонажей, чтобы передать их эмоции и состояние. Это поможет усилить динамику и напряжение в сюжете.

6. Использование динамических линий и форм: Включайте в сториборд динамические линии и формы, которые направляют взгляд зрителя и создают ощущение движения и напряженности.

13 Сториборд является важным инструментом для команды аниматоров и режиссера во время производства анимации, помогая им визуализировать и организовать их идеи, улучшить коммуникацию и сэкономить время и ресурсы на этапе производства.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое "текстурирование" в анимации?
a) Процесс отрисовки каждого кадра вручную
b) Добавление текстур и цветов на поверхности объектов в анимации
c) Создание эффекта движения путем изменения прозрачности кадров

2. Какой из этих программных продуктов наиболее популярен для создания сториборда?
a) Adobe Photoshop
b) Storyboard Pro
c) Microsoft Excel

3. Что такое "композитинг" в анимации?
a) Набор инструментов для создания анимации
b) Специальный эффект, создающий иллюзию движения
c) Объединение разных элементов анимации послойно в один кадр

4. Какой из этих элементов наиболее важен для создания эффектной анимации?
a) Большое количество персонажей на экране
b) Использование сложных спецэффектов
c) Хорошая композиция кадров и удачный выбор ракурсов

5. Что такое "монтаж" в анимации?
a) Первоначальный набросок сюжета и персонажей
b) Объединение разных элементов в один таймлайн
c) Готовый продукт, созданный на основе сториборда

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. b; 2. b; 3. c; 4. c; 5. b

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

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе

В.В. Слепухин

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1. В.03 «Интерфейс в средовом проектировании»
Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»
Квалификация выпускника бакалавр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Средовой дизайн

Курс 2
Семестр 3,4

	Часы	Зачетные единицы
Лекции	-	-
Практические занятия	72	2,0
Семинарские занятия	-	-
Лабораторные занятия	-	-
Самостоятельная работа	36	1,0
Форма аттестации Зачет: 3 сем, зачет с оценкой: 4 сем		
Всего	108	3,0

Москва, 2026 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2026/2027 уч.ьгода по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчик программы:

Ст. преп. кафедры «Средовой дизайн»
Иванова Е.В.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн»
(протокол № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2026/2027 уч.года
(протокол № 10 от 04.06.2026)

и.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

1. Цели освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины «Интерфейс в средовом проектировании» является профессиональная подготовка будущих бакалавров в области проектирования интерфейсов за счет выполнения серии рисунков, иллюстрирующих итоговый вид интерфейсов в среде с применением различных современных цифровых технологий, на основе обеспечения тесной связи учебного процесса с требованиями современной реальной дизайн-практики.

Задачи дисциплины:

1) изучение базовых понятий и терминов проектирования интерфейсов;
2) изучение специфики и составляющих проектирования интерфейсов;
3) получение практических знаний в области проектировании интерфейсов;
4) изучение этапов процесса проектирования интерфейсов и систем.

2. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина «Интерфейс в средовом проектировании» относится к вариативной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор специальных знаний и компетенций.

Дисциплина «Интерфейс в средовом проектировании» является предшествующей и необходима для успешного усвоения последующих дисциплин:

а) «Проектирование»,

б) «Организация проектной деятельности»,

в) «Основы производственного мастерства»,

г) «Основы компьютерного моделирования»,

д) «Основы программирования».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Интерфейс в средовом проектировании» могут быть использованы при прохождении практик (*учебной, производственной, преддипломной*), выполнении выпускных квалификационных работ и могут быть использованы для выполнения проектной, художественной,

информационно-технологической деятельности по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

ПК-1 – способностью моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности;

ПК-4 – способностью применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- инструменты программного обеспечения необходимые для решения профессиональных задач;
- основные принципы и приемы законов композиции и макетирования, необходимые для проектирования интерфейсов;
- основы специальной терминологии;
- основы истории интерфейсов;
- базовые правила создания интерфейсов;
- основы пользовательского взаимодействия.

Уметь:

- разрабатывать уникальные образные решения интерфейсов в соответствии с современными эстетическими и технологическими тенденциями, в том числе с применением компьютерных технологий;
- разрабатывать необходимое функциональное цифровое и информационно-коммуникационное наполнение интерфейсов, используя специальные программное обеспечение;
- грамотно оперировать основными терминами;
- проектировать интерфейсы и системы интерфейсов в средовом дизайне;
- грамотно проводить предпроектные исследования;

- анализировать объем информации;
- применять знания визуальной культуры в проектировании;
- создавать прототипы интерфейсов;
- использовать полученные знания для освоения смежных дисциплин, практической работы в курсовом и дипломном проектировании.

Владеть:

- основами моделирования и визуализации проектных идей, в том числе при проектировании интерфейсов;
- способностью применять инструментарий специализированного программного обеспечения при проектировании интерфейсов;
- самостоятельной переработки и интерпретации полученной информации;
- проектирования интерфейсов в средовом дизайне;
- разработки собственных проектов на основе имеющихся теоретических знаний.

4. Структура и содержание дисциплины «Интерфейс в средовом проектировании».

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 часов.

№ п/п	**Раздел дисциплины**	**Семестр**	**Виды учебной работы (в часах)**			**Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам**
			Лекции	**Практические работы**	**СРС**	
1	Введение в предмет	3	-	12	-	Защита практической работы, реферат, творческое задание
2	История пользовательских интерфейсов	3	-	12	-	Защита практической работы, реферат, творческое задание
3	Раздел 1. Исследования	3	-	12	-	Защита практической работы, реферат, творческое задание
	Итого 3 семестр Форма аттестации			**36**	**-**	**Зачет**

2	Раздел 2. Проектирование взаимодействия	4		18	18	Защита практической работы, реферат, творческое задание
3	Раздел 3. Проектирование интерфейса	4		18	18	Защита практической работы, реферат, творческое задание
	Итого 4 семестр Форма аттестации			**36**	**36**	**Зачет с оценкой**
	Всего			**72**	**36**	

5. Содержание лекционных занятий по темам

Учебным планом проведение лекций по дисциплине «Интерфейс в средовом проектировании» не предусмотрено

6. Содержание практических занятий с указанием используемых инновационных образовательных технологий.

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема практической работы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	Введение в предмет	12	Введение в предмет	Понятие «проектирование взаимодействия». Определение понятий User Interface, User Experience, юзабилити. История развития отрасли в России и за рубежом. Основные инструменты работы над проектом. Список литературы для домашнего чтения.	ПК-1; ПК-4
2	История пользовательских интерфейсов	12	История пользовательских интерфейсов	Основные элементы пользовательских интерфейсов и их эволюция.	ПК-1; ПК-4

				Современные решения.	
3	Раздел 1. Исследования	4	Исследования перед проектированием	Роль исследований в проектировании. Ошибки в исследованиях, влияние на конечный результат. Выдача проектного задания на семестр.	ПК-1; ПК-4
4		4	Сбор и анализ данных об аудитории	Исследования аудитории. Интервью для анализа аудитории. Методика персон и их роль в дизайне интерфейсов. Проблемы пользователя	ПК-1; ПК-4
5		4	Практическое занятие	Составление пользовательских сценариев и персон.	ПК-1; ПК-4
6	Раздел 2. Проектирование взаимодействия	4	Виды интерфейсов — цифровые, предметные и средовые	Краткий обзор различных интерфейсов, их особенности и отличия. Выбор типа интерфейса под проект.	ПК-1; ПК-4
7		4	Элементы интерфейсов	Изучение элементов интерфейса — кнопок, рычагов, индикаторов и тд. Особенности и применение.	ПК-1; ПК-4
8		5	Логика и навигация.	Логика интерфейса и навигация по интерфейсу. Схема	ПК-1; ПК-4

				использования. Карта проекта	
9		5	Практическое занятие.	Проектирование взаимодействия: составление логики, навигации и карты взаимодействий элементов.	ПК-1; ПК-4
10	Раздел 3. Проектирование интерфейса	3	Цвет и материал в интерфейсах	Выбор цвета при проектировании. Графические решения в интерфейсах. Влияние цвета на работу с интерфейсом.	ПК-1; ПК-4
11		3	Шрифт в интерфейсах	Особенности восприятия текста в интерфейсах. Ошибки и методы решения.	ПК-1; ПК-4
12		3	Графические системы	Обзор современных систем дизайна — Google Material Design, Apple Flat UI и тд. Тренды в дизайне.	ПК-1; ПК-4
13		4	Практическое занятие	Проектирование интерфейса с учетом полученного опыта.	ПК-1; ПК-4
14		5	Презентация	Создание презентаций. Структурный рассказ о проекте. Как лучше и выгоднее презентовать проект	ПК-1; ПК-4
	Итого	**72**			

6.1Основные разделы темы дисциплины:

Тема 1. Введение в предмет

Знакомство с предметом. Понятие «проектирование взаимодействия» в средовом и предметном дизайне по книге “Об Интерфейсе” Алена Купера. Определение понятий User Interface, User Experience, юзабилити, их значение и смысл. Примеры использования, назначение. История развития отрасли в России и за рубежом. Основные инструменты работы над проектом. План работы на 2 семестра. Список литературы для домашнего чтения.

Тема 2. История пользовательских интерфейсов

Основные элементы пользовательских интерфейсов в среде и их эволюция. Кнопочный и электронный интерфейс. Причины появления элементов интерфейса. Ограничения в интерфейсах. Решение проблем взаимодействия с техникой в прошлом. Современные решения по взаимодействию. Как эволюционировали элементы интерфейса. Разбор книги “Дизайн привычных вещей” Дональд Норман.

Раздел 1. Исследования

Тема 3. Исследования перед проектированием среды

Роль исследований в проектировании. Как грамотно делать исследования, чтобы получить правильный результат. Использование полученных знаний в проектной работе на каждом этапе. Ошибки в исследованиях, влияние их на конечный результат. Выдача проектного задания на семестр.

Тема 4. Сбор и анализ данных об аудитории

Исследования аудитории в ходе предпроектного исследования. Метод интервью для анализа аудитории и правила его проведения. Определение фокус-группы и целевой аудитории проекта. Анализ полученных данных для составления персон. Методика персон и их роль в дизайне интерфейсов.

Тема 5. Практическое занятие

Выявление проблем пользователя на основе предпроектного исследования. Составление персон для работы с интерфейсом. Определение возраста, пола и статуса персоны, качеств персоны, его среды, культурного уровня и социального статуса.

Раздел 2. Проектирование взаимодействия

Тема 6. Виды интерфейсов — цифровые, предметные и средовые
Краткий обзор различных интерфейсов, их особенности и отличия. Их виды, использование в проектировании, ограничения. Бизнесовый и экономический аспект выбора интерфейсов под проект среды. Целесообразность использования, возможные препятствия. Выбор типа интерфейса под проект.

Тема 7. Элементы интерфейсов

Изучение элементов интерфейса. Чем отличаются виды кнопок, рычагов, индикаторов и тд. Какие функции и роли у элементов. Ограничения в использовании. Особенности и применение на практике.

Тема 8. Логика и навигация

Логика интерфейса, логика использования определенных элементов. Навигация по интерфейсу, схема взаимодействия между частями среды. Метод использования в среде. Карта проекта.

Тема 9. Практическое занятие

Проектирование взаимодействия — составление логики, навигации и карты взаимодействий элементов в аудитории.

Раздел 3. Проектирование интерфейса

Тема 10. Цвет и материал в интерфейсах

Роль цвета в проекте. Теория цвета по Иоханнесу Итону. Выбор цвета при проектировании среды. Влияние цвета на работу с интерфейсом. Ошибки при использовании цветовых схем и методы их избежания. Выбор материала в проектировании среды. Экономический и бизнесовый аспекты выбора материала.

Тема 11. Шрифт и графика в интерфейсах

Особенности восприятия текста в интерфейсах. Грамотный подбор шрифтов при проектировании. Особенности культурных различий в восприятии среды. Графика и ее роль. Ошибки и методы решения.

Тема 12. Графические системы

Обзор современных систем дизайна — Google Material Design, Apple Flat UI и тд. Тренды в дизайне. История графических систем — Apple Machintosh, Microsoft Windows, навигации в метро.

Тема 13. Практическое занятие

Проектирование интерфейса в среде с учетом полученного опыта. Использование знаний о цвете, шрифте, графике, логике взаимодействия.

Тема 14. Презентация

Обучение созданию грамотных и успешных презентаций. Составление структурного рассказа о проекте. Как лучше и выгоднее презентовать проект. Визуализация данных. Бизнесовый и экономический аспекты презентации.

Тема 15. Защита проекта по интерфейсам

Защита проектов перед кафедрой и студентами. Презентация результатов работы за семестр.

7. Самостоятельная работа бакалавра

Темы, выносимые на самостоятельную работу	Часы	Форма СРС*	Формируемые компетенции
Составление персоны.	18	Творческое задание, подготовка к зачету	ПК-1; ПК-4
Проектирование интерфейса.	18	Творческое задание, подготовка к зачету	ПК-1; ПК-4
Итого	**36**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Интерфейс в средовом проектировании» используется балльно-рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего контроля (1-ая и 2-ая рубежные аттестации), посещаемости и промежуточного контроля. Максимальное и минимальное количество баллов по различным видам контроля описано в Положении о текущем контроле и промежуточной аттестации обучающихся:

Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий, включая посещение аудиторных занятий

Практические дисциплины
1 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов
2 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов

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 практических занятий – 20 баллов
Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов.

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-24	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

Российская оценка	**2**	**3**	**4**	**5**
	незачет	***зачет***		

При изучении дисциплины предусматриваются зачет, презентация, выполнение контрольных заданий. За эти контрольные точки студент может получить минимальное и максимальное количество баллов (см. таблицу).

Оценочные средства	Кол-во	Min, баллов	Max, баллов
Презентации	4	27	60
Контрольное задание		24	40
Итого 1 семестр (зачет)		**51**	**100**

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля) «Интерфейс в средовом проектировании»

9.1 Основная литература

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

1. "Computation Thinking"/Комп.мышление: Уч.-мет. пос. /О.А.Кашелкина-АРГАМАК-МЕДИА,2015-120с.
2. Компьютерная графика и web-дизайн: Уч.пос. / Т.И. Немцова - М.: ФОРУМ: ИНФРА-М,2014-400с.+CD(ПО)(п+cd).
3. Алексеев, А.П. Введение в Web-дизайн [Электронный ресурс]: учебное пособие / А.П. Алексеев. — Электрон. дан. — Москва: СОЛОН-Пресс, 2008. — 192 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/13768. — Загл. с экрана.

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Кириченко, А.В. HTMLS + CSS3. Основы современного WEB-дизайна [Электронный ресурс]: руководство / А.В. Кириченко, А.А. Хрусталев. — Электрон. дан. — Санкт-Петербург: Наука и Техника, 2018. — 352 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/108277. — Загл. с экрана.
2. Браун, Т. Дизайн-мышление: от разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей [Электронный ресурс] / Т. Браун; пер. с англ. В. Хозинского. — Электрон. дан. — Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2013. — 256 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/62246. — Загл. с экрана.

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Интерфейс в средовом проектировании» в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

Локальные информационные технологии

№п/п	Наименование	Доступность для студентов
1.	Adobe CC 2019	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г.Строганова
2.	Adobe Creative Suite 6 Master Collection	
3.	CorelDRAW Graphics Suite X6 (64-Bit)	
4.	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	
5.	Офисный пакет Microsoft Office 365	

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г.Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова 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 «Интерфейс в средовом проектировании» используются средства и оборудование кафедры.

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

12. Методические рекомендации по изучению дисциплины

Выполнение практических заданий

Практические занятия, один из видов самостоятельной учебной работы учащихся, которые имеют целью углубление и закрепление теоретических знаний, развитие навыков самостоятельной творческой работы. Целями проведения практических занятий являются:

– обобщение, систематизация, углубление, закрепление полученных теоретических знаний по конкретным темам дисциплины;

– формирование умений применять полученные знания на практике;

– развитие интеллектуальных умений: аналитических, проектировочных, творческих и др.;

– выработка таких профессионально значимых качеств, как творческая самостоятельность, ответственность.

Прежде чем приступить к выполнению такой работы, студенту необходимо ознакомиться с содержанием задания, уяснить его, оценить все составляющие его компоненты. Содержание, логика, структура и методика проведения практических занятий со студентами определяется основными задачами учебной дисциплины «Интерфейс в средовом проектировании» изложенными в программе дисциплины.

Основным содержанием практических занятий является самостоятельная творческая работа студентов. Практические занятия способствуют: проверке и закреплению полученных теоретических знаний и умений; расширению и углублению знаний студентов по различным аспектам дисциплины; развитию способностей к анализу информации, а также навыков творческой и аналитической работы, интерпретированию профессионально значимой информации для разработки творческого задания; углублению навыков практических аспектов проектирования при выполнении студентами творческих заданий на заданную тематику.

Цели и задачи практических заданий по дисциплине «Интерфейс в средовом проектировании»: формирование умения раскрытия темы проекта, обучение базовым проектировочным умениям и навыкам, освоение приемов графической подачи проекта. Задания, выполненные на практических занятиях, включаются в объем материала, сдаваемого по дисциплине.

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

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе

_____ В.В. Слепухин

МП

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1. В.04 «Теория и методология дизайна»
Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»
Квалификация выпускника бакалавр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Средовой дизайн

Очная форма обучения
Курс 4
Семестр 7

	Очная форма обучения	
	Часы	Зачетные единицы
Лекции	36	1,0
Практические занятия		
Семинарские занятия		
Лабораторные занятия		
Самостоятельная работа	36	1,0
Форма аттестации Зачет: 7 сем		
Всего:	72	2,0

Москва, 2026 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2026/2027 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчик программы:

Профессор кафедры «Средовой дизайн», к.иск Е.А.Заева-Бурдонская

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн» (протокол № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2026/2027 уч.года
(протокол №10 от 04.06.2026)

и.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

1. Цели освоения дисциплины

Целью изучения дисциплины «Теория и методология дизайна» является получение системы профессиональных знаний в области теории и методологии дизайна, направленных на развитие творческой личности.

Задачи дисциплины:

-изучение теоретических концепции зарубежного и отечественного дизайна, методологических подходов проектирования объектов среды;

- освоение системной модели деятельности в проектировании среды;

- владение методами системного анализа, синтеза и гармонизации проектных решений;

- понимание профессиональных задач дизайна и умение их решать проектными средствами.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Б1.В.04 «Теория и методология дизайна» относится к дисциплинам по выбору вариативной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор знаний, умений, навыков и компетенций.

Для успешного освоения дисциплины «Теория и методология дизайна» бакалавр по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» должен освоить материал предшествующих дисциплин:

а) «Проектирование»;

б) «Введение в специальность»;

в) «История искусств».

Дисциплина «Теория и методология дизайна» является предшествующей и необходима для успешного усвоения сопутствующих и последующих дисциплин:

а) «Проектирование»;

в) «Организация проектной деятельности».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Теория и методология дизайна», могут быть использованы при прохождении практик (*производственной, преддипломной*), выполнении выпускных квалификационных работ и могут быть использованы для выполнения научно-исследовательской, художественной, проектной, информационно-технологической деятельности по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

ПК-2 – способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК-3 – способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- тенденции развития методов проектной деятельности, возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем;

- методы, принципы и особенности системного подхода к процессу дизайн-проектирования; этапы разработки дизайн-концепции, планировочного решения и функционального наполнения средовых пространств;

- основы методологии системного подхода к процессу дизайн-проектирования;

- этапы работы над проектом - от постановки задачи до готового изделия;

- способы поиска, хранения, обработки и анализа информации из различных источников и баз данных;

- форматы предоставления информации, компьютерные, сетевые и информационные технологии;

- тенденции развития современного искусствознания в области технической эстетики и дизайна;

- теоретические основы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;

- содержание комплекса функциональных и композиционных решений.

Уметь:

- систематизировать и разрабатывать типологии, системные классификации проектных задач, анализировать информацию и пользоваться ею для решения проектных задач;

- разрабатывать методы дизайна в соответствии с их спецификой и визуализировать проектные предложения с помощью специальных компьютерных программ; обосновывать и защищать предлагаемое проектное решение;

- критически оценивать проектные предложения, выявлять достоинства и недостатки;

- работать с литературой, электронными информационными источниками по теории и практике современной технической эстетики и дизайна;

- обобщать теоретический материал, объединяя исследования по ряду основных направлений, систематизировать, анализировать информацию и пользоваться ею для решения проектных задач;

- самостоятельно выявлять проблемы и ставить задачи дизайн-проектирования;

- формулировать проектную концепцию, логически мыслить, грамотно выстраивать проектные предложения;

- обосновывать актуальность художественно-образной концепции дизайн проекта;

- обосновывать оптимальность выбранного проектного решения, выявлять его функционально-композиционную составляющую.

Владеть:

- навыками анализа и интерпретации полученной информации, разработки и создания концептуального проектного образа дизайнерского объекта на основе имеющихся теоретических знаний;

- приемами и принципами конструктивно-технологического проектирования и разработки элементов проектного решения;

- способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий;

- основами работы с литературой, электронными информационными источниками по теории и практике современной технической эстетики и дизайна;

- принципами формирования представлений об основных проблемах и тенденциях развития современного искусствознания в области технической эстетики и дизайна;

- методами разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;

- навыками использования возможных приемов гармонизации форм, структур, комплексов и систем;

- навыками принятия комплекса функциональных, композиционных решений.

4. Структура и содержание дисциплины «Теория и методология дизайна»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единиц, 72 часа

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практические занятия	СРС	
1	Методология системного подхода в дизайне	7	18	-	18	подготовка и защита презентации
2	Основы разработки проектной идеи	7	18	-	18	подготовка и защита презентации
	Итого		**36**	**-**	**36**	**зачет**

5. Содержание лекционных занятий по дисциплине «Теория и методология дизайна»

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	Методология системного подхода в дизайне	1	Диалектика взаимосвязи канонической и проектной культуры.	ПК-2, ПК-3
2		4	Дизайн в системе проектной деятельности.	ПК-2, ПК-3
3		4	Дизайн в системе маркетинга.	ПК-2, ПК-3
4		4	Дизайнер как субъект рыночных отношений.	ПК-2, ПК-3
5		4	Модель развития американского дизайна.	ПК-2, ПК-3
6		1	Особенности развития российского дизайна.	ПК-2, ПК-3
7		1	Ульмская школа дизайна	ПК-2, ПК-3
8		1	Неизвестный русский дизайн.	ПК-2, ПК-3
9	Основы разработки проектной идеи	1	Феномен творческого воображения в дизайне.	ПК-2, ПК-3

10		1	Морфология объектов дизайна.	ПК-2, ПК-3
11		1	Понятие пространства в дизайне.	ПК-2, ПК-3
12		1	Построение объёмно-пространственной структуры объектов дизайна.	ПК-2, ПК-3
13		1	Ритм в дизайне.	ПК-2, ПК-3
14		1	Понятие тектоники в дизайне.	ПК-2, ПК-3
15		2	Взаимосвязь технологии и дизайна.	ПК-2, ПК-3
16		2	Умный дизайн.	ПК-2, ПК-3
17		2	Цвет в дизайне.	ПК-2, ПК-3
18		1	Стиль в дизайне.	ПК-2, ПК-3
19		1	Мастера западного дизайна. Луиджи Колани.	ПК-2, ПК-3
20		2	Проектный образ в дизайне.	ПК-2, ПК-3
	Итого	**36**		

6. Содержание практических занятий

Практические занятия не предусмотрены учебным планом

7.Самостоятельная работа бакалавра

№ п/п	Темы, выносимые на самостоятельную работу	Часы	Форма СРС	Формируемые компетенции
1	Методология системного подхода в дизайне	18	Индивидуальные домашние задания	ПК-2, ПК-3
2	Основы разработки проектной идеи	18	Индивидуальные домашние задания	ПК-2, ПК-3
	Итого	**36**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Теория и методология дизайна» используется балльно-рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего контроля (1-ая и 2-ая рубежные аттестации), посещаемости и промежуточного контроля. Максимальное и минимальное количество баллов по различным видам контроля описано в Положении о текущем контроле и промежуточной аттестации обучающихся:

Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий, включая посещение аудиторных занятий

1 рубежная аттестация – от 0 до 20 баллов

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

2 рубежная аттестация – от 0 до 35 баллов

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-17	18-21	22	23-24	25-26	27	28-29	30-32	33	35

Посещение аудиторных занятий – 20 баллов.
Кафедральный просмотр – от 0 до 25 баллов.

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-12	13-15	16	17	18	19-20	21	22	23	24-25

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
Российская оценка	**2**	**3**			**4**			**5**		
	незачет	***зачет***								

При изучении указанной дисциплины «Теория и методология дизайна» предусмотрены лекции, самостоятельная работа, зачет. 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
Тест	1	15	30
Презентация	1	10	30
Контрольное задание	2	26	40
Итого 7 семестр (зачет)		**51**	**100**

9. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Теория и методология дизайна» в качестве основных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Лаврентьев А. Н. История дизайна [Текст]: Учебное пособие / Лаврентьев А. Н. - М.: Гардарики, 2006. - 303 с.: ил., 8 л. цв. ил. - Библиогр.: с. - 319 р.20 к. р

2. Уваров А. В. Экологический дизайн. История, теория и методология: — М.: изд. Совпадение 2015.

3. Базилевский А.А., Барышева В.Е. Дизайн. Технология. Форма [Текст]: учеб. пособие / Базилевский А.А., Барышева В.Е. - М.: Архитектура – С, 2010. - 248 с.: ил. - Библиогр.: с. - 300,00 р. р.

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Лемешев С.К. Сам себе дизайнер [Текст] / Лемешев С.К. - М.: Архитектура-С, 2004. - 144 с.: ил. - Библиогр.: с. - 22 р. р.

2. Горелов, М.В. Основы проектной графики в дизайне среды [Электронный ресурс]: учебное пособие / М.В. Горелов, С.В. Курасов. — Электрон. дан. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2013. — 139 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/73832.

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Проектирование в дизайне мультимедиа» в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

Локальные информационные технологии

№п/п	Наименование	Доступность для студентов
1	Офисный пакет Microsoft Office 365	

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г.Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова 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).

Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, учебная мебель: парты; стулья, экран, проектор, ноутбук (компьютер), методические материалы – примеры выполнения курсовых и выпускных квалификационных работ.

Помещение для самостоятельной работы, учебная мебель: столы, стулья, стационарные компьютеры, с доступом к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.

Программы пакета: Стандартные демонстрационные программы, обеспечивающие воспроизведение средств фото презентаций и видео проекционных материалов Microsoft Office, Microsoft Power Point.

12. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Задание 1. Изучение специальной литературы и электронных ресурсов по дизайну.

Знакомство со специальной литературой и электронными ресурсами является необходимой составляющей социокультурной компетентности бакалавра, которая во многом формирует качество его профессиональной деятельности. На современном этапе развития человечества изучение специализированной литературы и электронных ресурсов остается одним из важнейших средств получения информации. Это не только создает предпосылки для расширения общего образования, но и дает возможность своевременно получать новую информацию, что в современном дизайне и науке является условием успешной профессиональной деятельности. Умение работать с информационными источниками является базовым умением при осуществлении любой профессиональной (практической и научной) деятельности, а самостоятельная работа по повышению квалификации чаще всего связана с изучением специализированной литературы электронных ресурсов.

Изучение специализированной литературы с точки зрения мыслительных процессов, протекает на различных уровнях: от умения понять содержание приблизительно до творческого прочтения, при котором читающий не только воссоздает ход мыслей автора, но и сравнивает, синтезирует прочитанное, принимает или отвергает основную мысль, реорганизует свою мысль или встает на новую точку зрения.

В работе со специализированной литературой и электронными ресурсами могут понадобиться следующие виды чтения:

1. Умение просмотреть книгу, журнал, статью и т. п., чтобы получить самое общее представление о содержании работы в целом, ее теме, основных вопросах, затрагиваемых в ней, и т. д. - и определить, представляет ли она (или отдельные разделы) интерес для читающего. В данном случае имеет место локализация содержащейся в тексте информации (определение области, к которой она относится), а затем – самая общая ее оценка: "нужно"/"не нужно". В тот момент, когда читающий приходит к отрицательному выводу, чтение соответствующего раздела (отрывка и т. п.) фактически прекращается, и читающий, часто не дочитывая отрывка, переходит к следующему. В случае положительной оценки либо меняется характер чтения, либо читающий берет соответствующий раздел на заметку, чтобы изучить его позднее более внимательно. Аналогичным по своему характеру является чтение-просмотр информационных материалов в поисках определенных данных (формулировок, цифр, определений и т.д.), о которых заведомо известно, что они содержатся в просматриваемой статье, главе книги и т.

д. При таком виде чтения у читающего фактически еще нет намерения использовать содержащуюся в тексте информацию, его усилия направлены на то, чтобы определить, есть ли в нем информация, представляющая для него интерес, а отсюда и соответствующая внутренняя установка на степень полноты понимания - понять в самых общих чертах, о чем данная работа (а не что именно сообщается по тому или иному вопросу). Поскольку данный вид чтения связан с просмотром материала, с поисками нужной информации, его называют просмотровым или поисковым чтением.

2. Умение бегло изучить материал для общего ознакомления с содержащейся в нем информацией. Этот вид чтения является как бы чтением для себя, без специальной внутренней установки на обязательное последующее воспроизведение полученной информации. Зная, что та или иная книга, статья и т. д. относится к интересующей области, учащиеся прочитывают ее с целью общего ознакомления с содержанием, причем их должно интересовать не только то, о чем данная работа, но и что именно говорится по тем или иным вопросам. Чтение при этом сопровождается оценкой получаемой информации - "новое" /"известное", "интересно" /"неинтересно", "непонятно" /"понятно" и т. п. Для вынесения такого рода оценки читающий довольствуется пониманием общей линии содержания, аргументации, доказательства и т. д., причем часто не потому, что он не может достичь полного, глубокого понимания, а потому, что оно ему не требуется в данный момент. Однако в случае оценки "новое", "интересно", "непонятно" и др. характер чтения и изучения меняется, так как изменяется отношение читающего к получаемой информации, со всеми вытекающими из этого последствиями. Рассматриваемый вид чтения называют чтением с общим охватом содержания или ознакомительным, предполагает извлечение из текста основной информации со степенью полноты понимания в пределах 70 – 75 %.

3. Умение максимально полно и точно извлечь из текста содержащуюся в нем информацию. Читающий предполагает, что ему придется впоследствии воспроизводить или использовать в той или иной форме полученную информацию, а это связано с осмыслением информации, ее интерпретацией, установкой на длительное запоминание (всей или части информации) уже в процессе изучения. Так обычно читается литература, представляющая специальный интерес, необходимая для дальнейшей деятельности человека. Этот вид чтения можно назвать изучающим чтением.

В системе обучения бакалавра важное место занимает изучение литературы

по специальности. Это способствует своевременному получению новейшей информации в сфере своей профессиональной деятельности необходимой в процессе обучения и профессионального становления.

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

_____ В.В. Слепухин

МП

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1.В.05 «Макетирование»
Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»
Квалификация выпускника бакалавр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Средовой дизайн

Очная форма обучения
Курс 1
Семестр 1,2

	Очная форма обучения	
	Часы	Зачетные единицы
Лекции		
Практические занятия	72	2,0
Семинарские занятия		
Лабораторные занятия		
Самостоятельная работа	72	2,0
Форма аттестации зачет: 1,2 сем.		
Всего	144	4,0

Москва, 2026

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2026/2027 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчик программы:

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Заева-Бурдонская Е.А.

Преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Орешкин П.В.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн» (протокол № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2026/2027 уч.года
(протокол №10 7 от 04.06.2026)

и.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

1. Цели освоения дисциплины

Целями изучения дисциплины «Макетирование» является формирование у студентов комплексного подхода к объёмно-пространственному моделированию объектов средового дизайна, сочетающего традиционные ручные техники с современными цифровыми инструментами (3D-моделирование, автоматизированное построение развёрток, подготовка моделей для мультимедийных проектов).

Задачи дисциплины:

- сформировать представления о роли макетирования в дизайн-проектировании, о современных инструментах и оборудовании (включая программное обеспечение для 3D-моделирования, генерации развёрток и визуализации);
- ознакомить студентов со свойствами различных материалов (бумага, картон, пенокартон) и технологиями их сочетания в макете;
- развить навыки абстрактного и образного мышления, пространственного восприятия через последовательное усложнение заданий — от геометрических тел до архитектурного макета;
- воспитать творческий подход к выбору материалов и техник, умение самостоятельно реализовать макет от эскиза до итоговой подачи, включая фотореалистичную визуализацию;
- подготовить студентов к созданию объектов для 3D-меппинга, освоив точное моделирование по фотографиям и масштабирование.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

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

Для успешного освоения дисциплины «Макетирование» бакалавр по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» должен освоить материал предшествующих дисциплин:
а) «Цветоведение и колористика»;
б) «Пропедевтика».

Дисциплина «Макетирование» является предшествующей и необходима для успешного усвоения сопутствующих и последующих дисциплин:
а) «Проектирование»;
б) «Формообразование в дизайне»;

в) «Материаловедение и конструкции»;
г) «Мультимедийные технологии в дизайне среды» (для данной группы).

Знания, полученные при изучении дисциплины «Макетирование», могут быть использованы при прохождении практик (учебной, производственной, преддипломной), выполнении выпускных квалификационных работ и могут быть использованы для выполнения научно-исследовательской, художественной, проектной, информационно-технологической деятельности по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн»

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

ПК-1 — Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- основные принципы проецирования, методы построения развёрток (как ручным способом, так и с использованием специализированных программных средств), законы масштабирования, технологические приёмы изготовления макетов;
- современные материалы для макетирования (бумага различных плотностей, картон, пенокартон) и возможности их комбинирования.

Уметь:

- разрабатывать объёмно-пространственные композиции и средовые объекты, используя как ручное черчение, так и компьютерное моделирование (SketchUp и дополнительные плагины);
- выполнять моделирование архитектурных объектов по фотографиям (фотофиксация) в масштабе 1:1;
- самостоятельно выполнять макет от эскизного поиска до реализации в материале, обоснованно выбирая материалы и технологии сборки;
- использовать Twinmotion для создания фотореалистичных визуализаций смоделированных объектов.

Владеть:

- основами пространственного мышления, методами объёмного моделирования и визуализации проектных идей, в том числе с применением цифровых инструментов;

- техникой черчения развёрток, приёмами надреза и биговки, навыками работы с различными видами клея и монтажа;
- навыками масштабирования и детализации макетов средовых объектов;
- приёмами подготовки моделей для последующего использования в мультимедийных проектах (3D-меппинг).

4. Структура и содержание дисциплины «Макетирование»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единиц, 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	**Введение. Макетирование геометрических тел**	1	-	36	36	подготовка и защита презентации
2	**Цифровое моделирование и макетирование объектов средового дизайна (мультимедийный аспект)**	2	-	36	36	подготовка и защита презентации
	Итого		**-**	**72**	**72**	**зачет**

5. Содержание лекционных занятий по дисциплине «Макетирование» не предусмотрено учебным планом

6. Содержание практических занятий

№	Раздел / Тема занятия	Часы	Краткое содержание	Компетенции
Раздел 1.	**Макетирование геометрических тел**	**36**		
1.1	Введение в макетирование. Инструменты и	6	Знакомство с инструментами (резаки, линейки, коврики),	ПК-1

№	Раздел / Тема занятия	Часы	Краткое содержание	Компетенции
	материалы		видами бумаги и картона, клеями. Правила надреза, биговки, сборки.	
1.2	Ручное построение развёрток и макетирование простых геометрических тел	12	Построение развёрток куба, пирамиды, цилиндра (черчение от руки). Склеивание. Контроль геометрии, чистоты стыков.	ПК-1
1.3	Композиция из врезанных геометрических тел (работа в SketchUp. Моделирование и автоматическая развёртка)	18	Знакомство с интерфейсом SketchUp. Построение композиции из врезанных геометрических тел. Использование плагина **Unfold** для создания развёртки. Экспорт, печать, ручная сборка. Обзор дополнительных плагинов.	ПК-1
Раздел 2.	**Цифровое моделирование и макетирование объектов средового дизайна (мультимедийный аспект)**	**36**		
2.1	Моделирование архитектурного объекта по фотографии.	12	Выбор архитектурного сооружения с разноплановым фасадом. Использование функции «Совмещение с фотографией» в	ПК-1

№	Раздел / Тема занятия	Часы	Краткое содержание	Компетенции
			SketchUp. Моделирование в масштабе 1:1 с высокой детализацией. Отработка точности геометрии.	
2.2	Макетирование фрагмента архитектурного объекта с учётом масштаба и материалов. Разбивка на детали	16	Определение индивидуального масштаба Масштабирование модели. Разбивка на детали по материалам (бумага, пенокартон). Построение развёрток. Печать, вырезание, сборка макета.	ПК-1
2.3	Визуализация архитектурного объекта в Twinmotion. Подготовка презентации	8	Перенос модели из SketchUp в Twinmotion. Настройка материалов, текстур, освещения. Создание фотореалистичных кадров. Формирование презентации (концепция, этапы работы, финальные рендеры).	ПК-1
Итого	**72**			

7. Самостоятельная работа бакалавра

№ п/	Темы, выносимые на самостоятельную	Часы	Форма СРС	Формируемые

п	работу			компетенции
1	Макетирование геометрических тел	36	Доработка макетов, повторение чертежей, поиск композиционных решений	**ПК-1**
2	Цифровое моделирование и макетирование объектов средового дизайна	36	Освоение SketchUp, подбор объекта, доработка модели, изучение Twinmotion	**ПК-1**
	Итого	72		

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Макетирование» используется балльно-рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего контроля (1-ая и 2-ая рубежные аттестации), посещаемости и промежуточного контроля. Максимальное и минимальное количество баллов по различным видам контроля описано в Положении о текущем контроле и промежуточной аттестации обучающихся:

Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий, включая посещение аудиторных занятий.

1 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов
2 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов

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 практических занятий – 20 баллов.
Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов.

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-24	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
Российская оценка	**2**	**3**			**4**			**5**		
	незачет	***зачет***								

При изучении указанной дисциплины «Макетирование» предусмотрены практические занятия, самостоятельная работа и экзамен. 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
Практическая работа	7	27	60
Итого 1 семестр		**51**	**100**
Практическая работа	7	27	60
Итого 2 семестр		**51**	**100**

9. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

9.1 Основная литература

1. Ковалева С. А. Проектирование в дизайне среды: Методические рекомендации к выполнению курсовых работ по макетированию. – Сочи: ИИУСИМБиП, 2011.
2. Быстров, В.Г. Макетирование из пластических материалов на основе методов трехмерного моделирования и аналитического конструирования / В.Г. Быстров, Е.А. Быстрова. – Екатеринбург: Архитектон, 2017. – 40 с. [Электронный ресурс]
3. Стасюк, Н.Г. Макетирование: учебное пособие / Н.Г. Стасюк, Т.Ю. Киселёва, И.Г. Орлова. – М.: Архитектура-С, 2020. – 176 с.

9.2 Дополнительная литература

1. Заева-Будонская, Е.А. Формообразование в дизайне среды. Метод стилизации: учебное пособие / Е.А. Заева-Будонская, С.В. Курасов. – М.: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2008.
2. Казусь, И.А. Советская архитектура 1920-х годов: организация проектирования. – М.: Прогресс-Традиция, 2009.

3. Горелов, М.В. Основы проектной графики в дизайне среды: учебное пособие / М.В. Горелов, С.В. Курасов. – М.: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2013.
4. Чернышев, О.В. Формальная композиция. Творческий практикум / О.В. Чернышев. – Минск: Харвест, 2012. – 312 с.

9.3 Электронные источники информации (локальные)

№	Наименование	Доступность
1	**SketchUp (Pro / Make)**	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г.Строганова
2	**Плагины для развёрток: Unfold**	
3	Adobe illustrator	
4	CorelDRAW	
5	Twinmotion	

9.4 Распределённые информационные технологии

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г.Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова 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

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

11. Материально-техническое обеспечение дисциплины

- Учебная аудитория для практических занятий с макетными столами, качественным освещением, возможностью установки проектора.
- Помещение для самостоятельной работы с компьютерами, имеющими доступ к сети «Интернет» и установленным ПО: SketchUp (с плагинами для развёрток), Twinmotion, пакет Adobe (для подготовки чертежей к печати и обработки изображений).
- Наборы инструментов для макетирования (резаки, металлические линейки, коврики, биговки).
- Расходные материалы: ватман, картон различных плотностей, пенокартон, пластик, прозрачные плёнки, текстурированные бумаги, клеи (ПВА, момент, термоклей).

12. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Задание 1. Ручное макетирование простейших геометрических тел

- Изучение свойств бумаги (направление волокон, деформация).
- Освоение инструментов: резак, линейка, коврик; правила безопасности.
- Построение развёрток куба, пирамиды, цилиндра с клапанами.
- Склеивание, контроль геометрии, устранение перекосов.

Задание 2. Цифровое моделирование в SketchUp. Композиция с автоматической развёрткой

- Освоение базовых инструментов SketchUp (линии, плоскости, группы, компоненты).
- Построение объёмной композиции из врезанных тел.
- Использование плагина **Unfold** для автоматического создания развёртки.
- Экспорт развёртки в формат PDF, печать, перенос на бумагу, сборка.
- Обзор дополнительных плагинов (Curviloft, JointPushPull) для ускорения моделирования.

Задание 3. Моделирование архитектурного объекта по фотографии (для мультимедийного уклона)

- Выбор архитектурного сооружения с выразительным, разноплановым фасадом.
- Подбор качественных фотографий (фронтальный вид, перспектива, детали).
- Импорт фото в SketchUp и настройка функции «Совмещение с фотографией».
- Моделирование объекта в масштабе 1:1 с максимальной детализацией (оконные проёмы, карнизы).
- Проверка точности геометрии по всем проекциям.

Задание 4. Изготовление макета архитектурного объекта в масштабе

- Определение индивидуального масштаба так, чтобы длина макета составляла ориентировочно 1 метр.
- Масштабирование смоделированного объекта.
- Разбивка модели на детали с учётом выбранных материалов (бумага – для плоских фасадов, пенокартон – для объёмных элементов).
- Построение развёрток (вручную или с помощью плагина), печать, вырезание.
- Сборка макета, акцент на чистоту торцов, точность стыковки.

Задание 5. Фотореалистичная визуализация в Twinmotion

- Перенос модели из SketchUp в Twinmotion (прямой импорт или через промежуточный формат).
- Назначение материалов: работа с библиотекой Twinmotion, настройка текстур (дерево, камень, стекло, металл) по образцу реального здания.
- Организация освещения: дневное, вечернее, акцентная подсветка.
- Создание фотореалистичных кадров (рендеринг) с разных ракурсов.
- Формирование презентации

Критерии оценки заданий

Критерий	**Показатели**
Аккуратность	Чистота реза, отсутствие следов клея, точность стыков, ровность граней.
Геометрия и пропорции	Соответствие чертежу / фотографии, вертикальность граней, правильность углов, жёсткость конструкции.
Масштаб	Правильный пересчёт размеров, соответствие выбранному масштабу, учёт толщины материалов.
Технологичность	Рациональное использование развёртки, выбор материала под функцию, качество склейки разнородных материалов.
Художественно-образное решение	Выразительность композиции, цветовое решение, фактурные сочетания, детализация.
Подача	Наличие подмакетника, чистота экспозиции, подготовленная презентация (рендеры).

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

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе

_____ 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 «Основы средовой композиции»
Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»
Квалификация выпускника бакалавр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра - разработчик рабочей программы Средовой дизайн

Очная форма обучения
Курс 1
Семестр 1,2

	Очная форма обучения	
	Часы	Зачетные единицы
Лекции		
Практические занятия	72	2,0
Семинарские занятия		
Лабораторные занятия		
Самостоятельная работа	72	2,0
Форма аттестации Зачет: 1,2 сем		
Всего	144	4,0

Москва, 2026 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020 г. по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2026/2027 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчик программы:

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Рузова Е.И.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн» (протокол №7 от 19.05. 2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2026/2027 уч.года
(протокол №10 от 04.06.2026)

и.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения дисциплины «Основы средовой композиции» является знакомство с основами композиции, а также базисным понятием гармоничного средового объекта и его развитием от единичного, на уровне предмета, до многокомпонентного средового. Знание законов гармонизации позволяет студентам в дальнейшем успешно заниматься дизайном мультимедиа, включающим организацию сложной объемно-пространственной и цифровой среды, насыщенной системами объектов. Дисциплина развивает навыки профессионального мышления, помогает выражать свои идеи в «системе координат», органичной для проектной культуры.

Задачи дисциплины:

– изучение основных видов композиции и их слагаемых;

– формирование творческого мировоззрения студента, развитие композиционных способностей, помощь в освоении начальных профессиональных навыков;

– постепенное формирование объемно-пространственного мышления студента – от плоскости к объему. Освоение новых понятий, композиционных закономерностей и выразительных приемов, опирающихся на последовательный, усложняющийся ряд практических упражнений, включающих в себя графические задания и задания на основе макетирования с последующей обработкой в специальных профессиональных компьютерных программах, необходимых для создания мультимедийного пространства;

– перевод композиционных задач из абстрактной сферы в более конкретную, придание заданиям сюжетного характера, наполнение их образными чертами;

– обучение студента созданию упрощенного, условного, стилизованного изображения, в основе которого лежат фигуры простейшей геометрии; выполнение этой задачи требует от будущего дизайнера абстрагированности мышления, ухода от изобразительности;

– изучение законов гармонизации применительно к средовому контексту и мультимедийному цифровому пространству;

– обучение студента замечать и анализировать проявление законов гармонии в окружающей повседневной среде (архитектура, интерьер, ландшафт, и т.п.), в том числе, цифровой (мобильные приложения, сайты, виртуальные пространства, и т.п.);

– обучение студента одному из основных коммуникативных средств - профессиональному языку графики на примере эскизирования в любой графической технике и материале, что дисциплинирует студентов и приучает их выражать свои мысли в конкретной графической форме;

– обучение студента приемам макетирования в любом материале.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Б1.В.06 «Основы средовой композиции» относится к части формируемой участниками образовательных отношений и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор знаний, умений, навыков и компетенций.

Дисциплина «Основы средовой композиции» является предшествующей и необходима для успешного усвоения последующих дисциплин:

а) «Проектирование»;

б) «Формообразование в дизайне»;

в) «Основы типографики».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Основы средовой композиции», могут быть использованы при прохождении практик (*учебной*, *производственной, преддипломной*), выполнении выпускных квалификационных работ и могут быть использованы для выполнения научно-исследовательской, художественной, проектной, информационно-технологической деятельности по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

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

ПК-1 - способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиапродукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- понятия терминов «дизайн» и «композиция;
- приемы поиска, сбора и обработки информации; методы системного анализа;
- основные законы гармонизации;
- основные принципы и приемы законов композиции и макетирования, необходимые для проектирования средовых пространств, их слагаемые;
- категории композиции, свойства, качества, средства;
- принципы построения глубинно-пространственной и объемной композиции;
- способы выявления свойств поверхности и объема;
- принципы композиционной организации открытых пространств;
- принципы сопоставления закрытых пространств;
- приемы деталировки форм объемно-пространственных комбинаций;
- средства гармонизации общего композиционного решения, ее пространственной основы, предметного наполнения;
- особенности восприятия и динамику структуры средовой композиции;
- принципы гармонизации в среде.

Уметь:

- применять приемы поиска, сбора и обработки информации; проводить критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач;
- пользоваться навыками эскизной графики, плоскостной и объемной;
- разрабатывать уникальные образные решения средовых объектов в соответствии с современными эстетическими и технологическими тенденциями, в том числе с применением компьютерных технологий;

– создавать композиционные решения творческих заданий с помощью широкого спектра графических приемов;

– пользоваться основными приемами макетирования, начиная с простейшей объемно-пространственной композиции, работать с поисковым и чистовым макетом;

– применять в моделировании современные макетные материалы;

– находить «образное» решение поставленной художественной задачи, его яркие выразительные характеристики;

– решать композиционные задачи организации предметно-пространственной среды, основанные на создании и выявлении образной характеристики;

– применять полученные знания по основам композиции к практическому дизайну средовых объектов;

– решать проблемы соответствия формально-пластического и образно-композиционного решения функциональной структуры среды.

Владеть:

– навыками поиска, сбора и обработки, критического анализа и синтеза информации;

– использования системного подхода для решения поставленных задач;

– основами моделирования и визуализации проектных идей, в том числе и компьютерного моделирования;

– пространственным воображением и изобретательностью;

– осмыслением поставленных учебно-методических и творческих задач;

– законами композиции в организации содержательной части задания и его графического и объемного изображения;

– выразительными средствами графики и макетирования как базовыми элементами профессионального языка будущего дизайнера;

– широким арсеналом художественно-выразительных средств в создании композиции;

– композиционными приемами в решении профессиональных задач;

– основами композиции применительно к процессу и результату деятельности по созданию и визуализации форм предметно-пространственных образований в среде.

4. Структура и содержание дисциплины «Основы средовой композиции»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетные 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	Изучение основ композиции на основе графических упражнений	1	-	36	36	Визуальный осмотр
2	Изучение основ композиции на основе макетирования	2	-	36	36	Визуальный осмотр
	Итого			**72**	**72**	

5. Содержание лекционных тем занятий

При изучении курса «Основы средовой композиции» лекционные занятия не предусмотрены учебным планом по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

6. Содержание практических занятий

Учебным планом направления 54.03.01 «Дизайн» на проведение практических занятий по дисциплине «Основы средовой композиции» предусмотрено 72 часа.

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема практического практикума	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	Графические упражнения	4	Метрическая закономерность. Организация композиции на основе метрического повтора.	**Цель** Знакомство с метрическим повтором; углубление знаний о метрической гармонии **Задачи** Создание образной композиции, в которой метрическая закономерность носит доминирующий характер, а метрический повтор становится лейтмотивом в организации композиционного решения. **Материалы** Бумага – ватман А3 формата, чертежные инструменты, тушь, векторные компьютерные программы с последующим выводом на принтерную печать.	УК-1, ПК-1

2	Графические упражнения	4	Ритм. Организация композиции на основе ритмических структур	**Цель** Исследование закономерностей построения ритмических структур. **Задачи** Создание образной композиции, в которой ритмическая закономерность носит главенствующий характер, а ритмический рисунок становится лейтмотивом в организации композиционного решения. **Материалы** Бумага – ватман А3 формата, чертежные инструменты, тушь, векторные компьютерные программы с последующим выводом на принтерную печать.	УК-1, ПК-1

3	Графические упражнения	4	Контраст. Организация композиции на основе смысловых контрастных отношений с выявлением тоновых, размерных, пропорциональных и т.п. различий	**Цель** Изучение роли контраста в организации композиции, развитие интереса учащихся к сравнению. **Задачи** Создание образной композиции, в которой принцип контраста занимает главенствующую роль. **Материалы** Бумага – ватман А3 формата, чертежные инструменты, тушь, векторные компьютерные программы с последующим выводом на принтерную печать.	УК-1, ПК-1

4	Графические упражнения	4	Нюанс. Организация нюансного ряда на основе стилизованного изображения элементов предметно-пространственной среды.	**Цель** Изучение роли нюансных изменений в организации композиции, развитие интереса учащихся к сравнению на уровне едва заметного различия. **Задачи** Создание нюансного ряда, в котором соседние пары изображений отличаются нюансно, а начальное и конечное изображение – контрастно. Создание нюансного ряда как раскадровки работы по GIF-анимации. Создание короткого видеоролика на основе технологии GIF-анимации. **Материалы** Бумага – ватман А3 формата, чертежные инструменты, тушь, векторные компьютерные программы с последующим выводом на принтерную печать, компьютерные программы для создания GIF-анимации.	УК-1, ПК-1

5	Графические упражнения	4	Организация композиции с выявлением нюансного изменения	**Цель** Углубление знаний о нюансных различиях. **Задачи** Создание образной композиции, в которой нюанс наиболее очевидно проявляет себя как один из законов гармонизации. **Материалы** Бумага – ватман А3 формата, чертежные инструменты, тушь, векторные компьютерные программы с последующим выводом на принтерную печать.	УК-1, ПК-1
6	Графические упражнения	4	Свет и освещенность. Организация композиции с введением условного источника освещения.	**Цель** Достижение графической цельности среды через освещенность. **Задачи** Создание образной композиции, в которой наиболее очевидно иллюстрируется изучаемый закон гармонизации, раскрывается художественно-образная сторона темы. **Материалы** Бумага – ватман А3 формата, чертежные инструменты, тушь, векторные компьютерные программы с последующим выводом на принтерную печать.	УК-1, ПК-1

7	Графические упражнения	4	Поиск образа. Организация серии композиций с выявлением образного начала	**Цель** Поиск образа на этапе условного обобщения предмета. **Задачи** Поиск наиболее точного ассоциативного образа предложенной темы. Достижение смысловой целостности и стилистического единства по формальным признакам. **Материалы** Бумага – ватман А3 формата, чертежные инструменты, тушь, векторные компьютерные программы с последующим выводом на принтерную печать.	УК-1, ПК-1

8	Графические упражнения	8	Масштаб и масштабность. Организация серии композиций на тему «Предмет в среде».	**Цель** Знакомство с понятиями масштаба и сомасштабности предмета и пространства. **Задачи** Абстрагирование от фотографической изобразительности. Применение метода стилизации (условного обобщения) как основного в работе над сложной формой. Создание короткого видеоролика на основе GIF-анимации. **Материалы** Бумага – ватман А3 формата, чертежные инструменты, тушь, векторные компьютерные программы с последующим выводом на принтерную печать, компьютерные программы для создания GIF-анимации.	УК-1, ПК-1

9	Упражнения на основе макетирования	12	Фронтальная композиция. Создание рельефа.	**Цель** Знакомство с основными принципами и закономерностями построения рельефа как одного из видов фронтальной композиции. **Задачи** Освоение навыков послойного изготовления макета. Освоение особенностей последовательной поэтапной фотосъемки. Создание визуальных световых эффектов на бумажном рельефе с помощью цветных ламп освещения. Изучение компьютерной технологии анимации stop motion. Изучение приемов анимации линейной графики. Изучение работы со звуком – введение звуковой дорожки с выявлением ритма звукового сопровождения и соответствия ритму визуального кадра. **Материалы** Цветная бумага ахроматических оттенков, пенокартон, инструменты для макетирования, персональный компьютер, цветные лампы освещения, фотоаппарат или мобильный телефон с фотокамерой, штатив.	УК-1, ПК-1

10	Упражнения на основе макетирования	8	Бумагопластика. Фронтальная композиция с метроритмическими членениями поверхности.	**Цель** Знакомство с основными принципами и закономерностями построения композиции методом бумагопластики. Углубление знаний о метроритмических основах гармонизации. **Задачи** Изучение порядка расчета глубинных метроритмических членений. Изучение способов достижения конструктивной жесткости в макете, исследование тектонических свойств бумаги. Изучение влияния света на форму и масштаб объекта. Изучение приемов макросъемки. **Материалы** Ватман, цветная бумага, инструменты для макетирования, персональный компьютер, цветные лампы освещения, фотоаппарат или мобильный телефон с фотокамерой, штатив.	УК-1, ПК-1

11	Упражнения на основе макетирования	16	Объемная композиция. Оптические иллюзии. Образная концепция.	**Цель** Знакомство с основными принципами и закономерностями построения объемной композиции. Работа над образной концепцией. **Задачи** Изучение свойств зеркальных поверхностей для создания визуальных оптических иллюзий с возможностью применения их в дальнейшей проектной работе в мультимедиа среде. Изучение приемов изменения масштаба объекта с помощью оптических иллюзий. Освоение способов монтажа видео и звукового сопровождения. **Материалы** Зеркала, картон, цветная бумага, пенокартон, гофрированный картон, металлические и пластиковые детали, проволока или нитки и т.п., инструменты для макетирования**,** персональный компьютер, цветные лампы освещения, фотоаппарат или мобильный телефон с фотокамерой.	УК-1, ПК-1
	Итого	**72**			

7. Самостоятельная работа бакалавра

№ п/п	Темы, выносимые на самостоятельную работу	Часы	Форма СРС	Формируемые компетенции
	Изучение основ композиции на основе графических упражнений	36	Индивидуальные домашние задания	УК-1, ПК-1
	Изучение основ композиции на основе макетирования	36	Индивидуальные домашние задания	УК-1, ПК-1
	Итого	**72**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Основы средовой композиции» используется балльно-рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего контроля (1-ая и 2-ая рубежные аттестации), посещаемости и промежуточного контроля. Максимальное и минимальное количество баллов по различным видам контроля описано в Положении о текущем контроле и промежуточной аттестации обучающихся:

Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий, включая посещение аудиторных занятий

1 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов
2 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов

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 практических занятий – 20 баллов.
Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов.

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	**0-24**	**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
Российская оценка	**2**	**3**			**4**			**5**		
	незачет	***зачет***								

При изучении указанной дисциплины «Основы средовой композиции» предусмотрены практические занятия, самостоятельная работа, зачет и экзамен. 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
Практическая работа	8	36	60
Контрольное задание		15	40
Итого 1 семестр (зачет)		**51**	**100**
Практическая работа	3	36	60
Контрольное задание		15	40
Итого 2 семестр (зачет)		**51**	**100**

9. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Основы средовой композиции» в качестве основных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Рузова Е.И. Основы композиции в дизайне среды [Электронный ресурс]: учебное пособие / Е.И. Рузова, С.В. Курасов. – Элетрон. дан. – Москва: МГХПА им. С.Г.Строганова, 2014. – 214 с. - Режим доступа: https://e.lanbook.com/m/reader/book/99350. Загл. с экрана.

2. Стасюк Н.Г., Киселева Т.Ю., Орлова И.Г. Макетирование: Учебное пособие. - М.: Архитектура-С, 2014 - 95 с. ISBN 978-5-9647-0183-5.

3. Степанов А.В., Туркус М.А. Объемно-пространственная композиция в архитектуре [Текст]: учебник для вузов / Степанов А.В., Туркус М.А. - М.: Архитектура-С, 2014. - 192 с.: ил. - Библиогр.: с. - 154 р. р.

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Орлов В.И. Композиция-проект: опыт реализации взаимосвязи композиционной и проектной дисциплин [Текст] [Текст]: учебное пособие / Орлов В.И. - М.: КУРС, 2018. - 256 с.: ил. - Библиогр.: с. - ISBN 978-5-906923- 35-6: 2125.00 р.

2. Лаврентьев А. Н. История дизайна: Учебное пособие. М: Гордарики, 2006.

3. Максимова И.А. Основы графики в архитектурном творчестве: Уч.пос. - М.: КУРС, 2017 - 164 с. ISBN:978-5-906818-29-4.

4. Пропедевтика [Текст]: учеб. пособие. - Иркутск: Изд-во Иркутского национального исследовательского технического университета, 2015. - 158 с.: ил. - Библиогр.: с. - 750.

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Основы средовой композиции» в качестве электронных источников информации рекомендуется использовать следующие источники:

Локальные информационные технологии

№п/п	Наименование	Доступность для студентов
	Adobe CC 2019	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г.Строганова
	Adobe Creative Suite 6 Master Collection	
	CINEMA 4D 18.020	
	CorelDRAW Graphics Suite X6 (64-Bit)	
	Autodesk 3ds Max Design 2019	
	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	
	Офисный пакет Microsoft Office 365	

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы МГХПА им. С.Г. Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова 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).

Аудитория с затемнением со столами и стульями по количеству студентов, оборудованная проекционной техникой (компьютером, экраном и проектором), меловая или маркерная доска.

Бумажные литературные информационные источники, Интернет-источники, фонды кафедры «Средовой дизайн», тематические презентации. Лекционные занятия, мастер-классы и т.д.

Стандартные демонстрационные программы, обеспечивающие воспроизведение средств фото презентаций и видео проекционных материалов (ppt, pptx, avi и др.).

12. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Методология дисциплины «Основы средовой композиции» базируется на обобщении накопленного к настоящему времени опыта по теории композиции. В курсе проблемы композиции рассматриваются под специфическим для дизайнера среды углом зрения. Главной задачей дисциплины становится уход от абстрактных, формальных примеров к созданию композиций сюжетно-тематического содержания, наполнение их образными чертами. Одновременно с этим задания курса нацелены на обучение студентов гармоничной работе с многомерной предметно-пространственной средой и цифровым пространством, проектирование которого требует глубоких знаний о взаимосвязи составляющих – объектов, форм, материалов, антуража, света и освещения. Поэтому важными задачами при подготовке будущего мультимедиа дизайнера становятся развитие основ структурного мышления, способности оперировать объемно-пространственными категориями уже на этапе плоскостной композиции, целостно воспринимать и отражать многогранность окружающего мира, быстро меняющегося благодаря современным мультимедиа технологиям.

Учебный материал преподносится студентам в форме вводных и теоретических лекций, практических занятий, работы в фондах ВУЗа и кафедры.

Спецификой методической стратегии дисциплины «Основы средовой композиции» является средовой подход, отражающийся в цифровом пространстве, приемы образного раскрытия каждой темы. Образный акцент в заданиях курса проявляет себя в методике выполнения упражнений (примерная типовая схема):

- знакомство с темой на вводной лекции, погружающей студентов в соответствующую художественно-образную тематику; привлечение материалов Методического Фонда кафедры (графические и макетные образцы); библиографический список специальной литературы по данной теме, методические рекомендации по исполнению задания;

- погружение в процесс выполнения задания в первичном эскизном ассоциативном поиске будущего образа в плоскостных графических упражнениях (материалы: бумага ватман А3 формата, чертежные инструменты, черная тушь,

персональные компьютеры с профессиональными дизайнерскими программами) и упражнениях на основе макетирования (материалы – без ограничений);

- этап утверждения эскизов;

- этап выполнения заданий с учетом поставленных учебно-методических и творческих задач и рекомендаций.

Тема 1. Метрическая закономерность. Организация композиции на основе метрического повтора.

– Подбор соответствующих теме аналогов.

Аналитическая работа с художественными произведениями, фотоматериалами, учебными и методическими источниками (библиотека МГХПА им. С.Г. Строганова, Интернет-ресурсы).

– Отработка эскизов (не менее 3-х) на листах формата А4 в любом графическом материале – черный карандаш, фломастер, маркер, ...

– Отработка графических приемов подачи упражнения с выявлением метрической закономерности – линейная штриховка, заливка.

– Введение в композицию стилизованных фрагментов предметно-пространственной среды.

– Чистовое выполнение упражнения: построение композиции с помощью чертежных инструментов и туши на бумаге ватман формата А3 (после этапа утверждения эскизов). Студенты, владеющие векторными компьютерными программами, могут выполнять упражнение на компьютере с последующим выводом на принтерную печать.

Тема 2. Ритм. Организация композиции на основе ритмических структур.

– Подбор соответствующих теме аналогов.

Аналитическая работа с художественными произведениями, фотоматериалами, учебными и методическими источниками (библиотека МГХПА им. С.Г. Строганова, Интернет-ресурсы).

– Отработка эскизов (не менее 3-х) на листах формата А4 в любом графическом материале – черный карандаш, фломастер, маркер, ...

– Отработка изобразительных средств и графических приемов подачи упражнения с выявлением ритмической закономерности – линейная штриховка, заливка.

– Введение в композицию стилизованных фрагментов предметно-пространственной среды.

– Чистовое выполнение упражнения: построение композиции с помощью чертежных инструментов и туши на бумаге ватман формата А3 (после этапа утверждения эскизов). Студенты, владеющие векторными компьютерными программами, могут выполнять упражнение на компьютере с последующим выводом на принтерную печать.

Тема 3. Контраст. Организация композиции на основе смысловых контрастных отношений с выявлением тоновых, размерных, пропорциональных и т.п. различий.

– Подбор соответствующих теме аналогов.

Аналитическая работа с художественными произведениями, фотоматериалами, учебными и методическими источниками (библиотека МГХПА им. С.Г. Строганова, Интернет-ресурсы).

– Отработка эскизов (не менее 3-х) на листах формата А4 в любом графическом материале – черный карандаш, фломастер, маркер, ...

– Отработка графических приемов подачи упражнения – линейная штриховка, ритмические линейные ряды, заливка черным цветом.

– Введение в композицию стилизованных фрагментов предметно-пространственной среды.

– Максимальное уменьшение степени насыщенности композиционными элементами для достижения наибольшей выразительности композиции.

– Чистовое выполнение упражнения: построение композиции с помощью компьютерных векторных программ с последующим выводом на принтерную печать на бумаге ватман формата А3 (после этапа утверждения эскизов).

Тема 4. Нюанс. Организация нюансного ряда на основе стилизованного изображения элементов предметно-пространственной среды.

– Подбор соответствующих теме аналогов.

Аналитическая работа с художественными произведениями, фотоматериалами, учебными и методическими источниками (библиотека МГХПА им. С.Г. Строганова, Интернет-ресурсы).

– Отработка эскизов (не менее 3-х) на листах формата А4 в любом графическом материале – черный карандаш, фломастер, маркер, ...

– Отработка графических приемов подачи упражнения – линейная штриховка, ритмические линейные ряды, заливка черным цветом.

– С помощью нюансных различий выявление последовательного изменения состояния предмета, эволюции формы.

– Использование в организации ряда от пяти до семи последовательных нюансных изменений.

– Чистовое выполнение упражнения: построение композиции с помощью компьютерных векторных программ с последующим выводом на принтерную печать на бумаге ватман формата А3 (после этапа утверждения эскизов).

– Создание короткого видеоролика на основе технологии GIF-анимации. Gif-анимация демонстрируется с персонального компьютера.

Тема 5. Организация композиции с выявлением нюансного изменения.

– Подбор соответствующих теме аналогов.

Аналитическая работа с художественными произведениями, фотоматериалами, учебными и методическими источниками (библиотека МГХПА им. С.Г. Строганова, Интернет-ресурсы).

– Отработка эскизов (не менее 3-х) на листах формата А4 в любом графическом материале – черный карандаш, фломастер, маркер, ...

– Отработка графических приемов подачи упражнения – линейная штриховка, ритмические линейные ряды, заливка черным цветом.

– Введение в композицию стилизованных фрагментов предметно-пространственной среды.

– Организация композиции на основе нюансного изменения одного из композиционных элементов.

– Максимальное уменьшение степени насыщенности композиционными элементами для достижения наибольшей выразительности композиции.

– Чистовое выполнение упражнения: построение композиции с помощью компьютерных векторных программ с последующим выводом на принтерную печать на бумаге ватман формата А3 (после этапа утверждения эскизов).

Тема 6. Свет и освещенность. Организация композиции с введением условного источника освещения.

– Подбор соответствующих теме аналогов.

Аналитическая работа с художественными произведениями, фотоматериалами, учебными и методическими источниками (библиотека МГХПА им. С.Г. Строганова, Интернет-ресурсы).

– Введение в композицию стилизованного изображения источников света: настольной лампы, уличного фонаря, театральных прожекторов, автомобильных фар и т.д.

– Использование в работе принципа контраста.

– Отработка эскизов (не менее 3-х) на листах формата А4 в любом графическом материале – черный карандаш, фломастер, маркер, ...

– Отработка графических приемов подачи упражнения – линейная штриховка, ритмические линейные ряды, заливка черным цветом.

– Чистовое выполнение упражнения: построение композиции с помощью компьютерных векторных программ с последующим выводом на принтерную печать на бумаге ватман формата А3 (после этапа утверждения эскизов).

Тема 7. Поиск образа. Организация серии композиций с выявлением образного начала на темы «Сдвиг», «Изгиб», «Разрыв», «Растяжение».

– Подбор соответствующих теме аналогов.

Аналитическая работа с художественными произведениями, фотоматериалами, учебными и методическими источниками (библиотека МГХПА им. С.Г. Строганова, Интернет-ресурсы).

– Отработка эскизов (не менее 3-х) на листах формата А4 в любом графическом материале – черный карандаш, фломастер, маркер, ...

– Отработка графических приемов подачи упражнения – линейная штриховка, ритмические линейные ряды, заливка черным цветом.

– Организация тематически связанных друг с другом композиций, создающие и выявляющие образы видов деформации материалов или процессов – Сдвига, Изгиба, Разрыва и Растяжения.

– Введение в композицию стилизованных фрагментов предметно-пространственной среды.

– Чистовое выполнение упражнения: построение композиции с помощью компьютерных векторных программ с последующим выводом на принтерную печать на бумаге ватман формата А3 (после этапа утверждения эскизов).

– Создание коротких анимационных видеороликов (формат MP4), выявляющих образную составляющую задания. Введение звукового ряда для усиления видеоконтента.

Тема 8. Масштаб и масштабность. Организация композиций на тему «Предмет в среде».

– Знакомство с методом стилизации (условного обобщения) как основным в работе над сложной формой.

– Подбор соответствующих теме аналогов.

Аналитическая работа с художественными произведениями, фотоматериалами, учебными и методическими источниками (библиотека МГХПА им. С.Г. Строганова, Интернет-ресурсы).

– Выбор предмета для задания из современной или исторической среды.

- Создание стилизованного изображения предмета в 3-х пространственных ситуациях: «Предмет», «Предмет в натюрморте», «Предмет в среде».

– Отработка эскизов (не менее 3-х) на листах формата А4 в любом графическом материале – черный карандаш, фломастер, маркер, ...

– Отработка графических приемов подачи упражнения – линейная штриховка, ритмические линейные ряды, заливка черным цветом, заливка полутоновым цветом.

– Введение в композицию стилизованных фрагментов предметно-пространственной среды с различием в трактовке глубины пространства.

– Чистовое выполнение упражнения: построение композиции с помощью компьютерных векторных программ с последующим выводом на принтерную печать на бумаге ватман формата А3 (после этапа утверждения эскизов).

– Создание видеоролика на основе GIF-анимации из последовательного чередования 3-х графических изображений: «Предмет», «Предмет в натюрморте», «Предмет в среде». Gif-анимация демонстрируется с персонального компьютера.

Тема 9. Фронтальная композиция. Создание рельефа.

Темы по выбору «Индустриальная среда», «Телестудия».

– Подбор соответствующих теме аналогов.

Аналитическая работа с художественными произведениями, фотоматериалами, учебными и методическими источниками (библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова, Интернет-ресурсы).

– Создание образных плоскостных графических эскизов (не менее 2-х) на листах формата А4 в любом графическом материале.

– Отработка плоскостного графического эскиза на бумаге формата А3 с разложением на ахроматические тона и имитацией глубинных отношений.

– Чистовое послойное выполнение упражнения с помощью макетных материалов и инструментов для макетирования на картоне или пенокартоне формата А3 (после этапа утверждения эскизов).

– Последовательная поэтапная фотосъемка сборки бумажного рельефа.

– Создание анимации сборки рельефа в технологии стоп-моушен (stop motion) на основе сделанных фото.

– Создание анимации линейной графики, имитирующей движение деталей рельефа, с графическими эффектами.

– Создание визуальных световых эффектов на бумажном рельефе с помощью цветных ламп освещения с последующей фотосъемкой.

– Введение звуковой дорожки с выявлением ритма звукового сопровождения видеоролика и соответствия ритму визуального кадра.

Тема 10. Бумагопластика. Фронтальная композиция с метроритмическими членениями поверхности.

– Подбор соответствующих теме аналогов.

Аналитическая работа с художественными произведениями, фотоматериалами, учебными и методическими источниками (библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова, Интернет-ресурсы).

– Выполнение копий упражнений по выданным чертежам на основе методов бумагопластики.

– Изучение порядка расчета глубинных метроритмических членений.

– Чистовое выполнение упражнения из единого листа бумаги без склейки с помощью макетных материалов и инструментов для макетирования (после этапа утверждения эскизов).

– Создание серии фотографий (макросъемка) бумажных объектов, выполненных на предыдущем этапе, с цветной подсветкой. Выполнение фото с

максимальным приближением к объекту, с иллюзией присутствия в архитектурном сооружении и городской среде.

– Работа по фотографиям – введение изображений условного эргонома (стилизованной фигуры человека) для искажения масштаба объекта.

– Создание короткого видеоролика на основе технологии gif-анимации со звуковым рядом, усиливающим видеоконтент.

Тема 11. Объемная композиция. Оптические иллюзии. Образная концепция.

– Подбор соответствующих теме аналогов.

Аналитическая работа с художественными произведениями, фотоматериалами, учебными и методическими источниками (библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова, Интернет-ресурсы).

– Выполнение объемных макетных эскизов в масштабе с использованием различных немакетных материалов.

– Введение зеркальных поверхностей для достижения визуальных эффектов иллюзии и искажения условного пространства.

– Создание образной концепции условной тематической среды с ярко выраженными образными атрибутами (по выбору студента) в зеркальном объекте.

– Чистовое выполнение макета в зеркальном кубе с помощью макетных и не макетных материалов, деталей различного происхождения и инструментов для макетирования (после этапа утверждения эскизов).

– Выполнение видеосъемки зеркального объекта с дополнительным цветным освещением.

– Монтаж видеоряда со звуковым сопровождением, усиливающим видеоконтент.

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

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе

_____ В.В. Слепухин

МП

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1. В.07 «Проектирование AR»
Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»
Квалификация выпускника бакалавр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Средовой дизайн

Курс 2
Семестр 3

	Часы	Зачетные единицы
Лекции	-	-
Практические занятия	36	1,0
Семинарские занятия		
Самостоятельная работа	36	1,0
Форма аттестации, Зачет-3 сем		
Всего	72	2,0

Москва, 2026 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2026/2027 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчик программы:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Кузнецова Е.А.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн» (протокол № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2026/2027 уч.года
(протокол № 10 от 04.06.2026)

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

1. Цель освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины «Проектирование AR» является профессиональная подготовка будущих бакалавров в области проектирования специализированных мультимедиа в дополненной (AR) реальности на основе обеспечения тесной связи учебного процесса с требованиями современной реальной дизайн-практики.

Задачи дисциплины:

- обучение студента грамотному применению дополненной реальности (AR) – инновационной технологии наложения виртуальной информации на реальный мир в проектной практике в рамках обучения;

- обучение студента работе с профессиональной литературой по дополненной реальности (AR), умению анализировать результаты достижений современной теории и практики в области мультимедиа;

- обучение студента грамотному использованию электронных баз данных Интернета с целью знакомства с передовыми достижениями в области дополненной реальности (AR), ознакомлению с новейшими цифровыми средствами проектирования;

- обучение студента использованию в процессе проектирования мультимедиа с использованием новой технологии дополненной реальности (AR);

- привитие навыков комплексного подхода к проектированию мультимедиа с учетом всей полноты художественно-эстетических задач и технологических задач;

- обучение студента профессиональному ответственному подходу к проектированию среды с учетом его последующей реализации на практике;

- способствование развитию творческого потенциала студента, его профессионального вкуса, индивидуально подходить к личности каждого учащегося.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Проектирование AR» относится к вариативной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор знаний, умений, навыков и компетенций.

Для успешного освоения дисциплины «Проектирование AR» бакалавр по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» должен освоить материал предшествующих дисциплин:

- *«Пропедевтика»;*
- *«Технический рисунок»;*
- *«Цветоведение и колористика»;*
- *«Введение в специальность»;*
- *«Информационные технологии в дизайне»;*
- *«Скетчинг».*

Дисциплина «Проектирование AR» является предшествующей и необходима для успешного усвоения сопутствующих и последующих дисциплин:

- *«Основы типографика»;*
- *«Ивент-дизайн»;*
- *«Организация проектной деятельности»;*
- *«Основы компьютерного моделирования».*

Знания, полученные при изучении дисциплины «Проектирование AR» могут быть использованы при прохождении учебной, производственной и преддипломной практик, выполнении выпускных квалификационных работ и могут быть использованы для выполнения научно-исследовательской, художественной, проектной, информационно-технологической деятельности по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины «Проектирование AR»

ПК-3 – способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна.

ПК-4 – способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

1) Знать:

- основные методы, принципы и этапы разработки концепции мультимедийного проекта;
- инструменты программного обеспечения необходимые для решения профессиональных задач;
- о понятии «дополненная реальность (AR)» – инновационная технология наложения виртуальной информации на реальный мир;
- способы и методы решения проектных задач с учетом требований и ограничений реальной практики.

2) Уметь:

- работать с техническим заданием на медиа-проектирование с учетом разработанного интерактивного сценария;
- разрабатывать необходимое функциональное цифровое и информационно-коммуникационное наполнение медиа контента, используя специальные программное обеспечение;
- работать в компьютерных программах в техниках компьютерной графики (плоскостной, 3D-моделирование)
- применять инновационную технологию «дополненной реальности (AR)», то есть наложения виртуальной информации на реальный мир;
- создавать видеопрезентацию проекта в режиме слайд-шоу.

3) Владеть:

- способностью разрабатывать мультимедийные проекты, обосновывать и защищать новизну собственных концептуальных решений проводить публичную презентацию дизайн-проекта в том числе в информационной среде интернета;
- способностью применять инструментарий специализированного программного обеспечения при разработке медиаконтента;
- навыками применения инновационной технологии наложения виртуальной информации «дополненной реальности (AR)» для решения задач профессиональной деятельности.

4. Структура и содержание дисциплины «Проектирование AR»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единиц, 72 часа

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практические занятия	СРС	
1	Классификация AR. Технология создания дополненной реальности	3	-	9	3	*Тест, реферат*
2	Сборка и тестирование AR приложений в Web-AR.Studio	3	-	9	3	*Тест, реферат*
3	Проект «Проектирование AR-приложения»	3	-	18	30	*Защита практической работы.*
	Итого 3 семестр Форма аттестации		**-**	**36**	**36**	**зачет**

5. Содержание лекционных занятий по дисциплине «Проектирование AR». Лекционные занятия не предусмотрены учебным планом

6. Содержание практических занятий по дисциплине «Проектирование AR»

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	Классификация AR. Технология создания дополненной реальности	9	Ознакомиться с классификацией AR, Базовые понятия технологии дополненной реальности (AR). История происхождения. Сферы применения AR. Рассмотрение, установка и применение приложений дополнительной реальности. QR-коды.	*ПК3, ПК4*
2	Сборка и тестирование AR приложений в Web-ar.studio	9	Обзор AR-библиотек и плагинов для создания приложений с дополненной реальностью. Программа Web-ar.studio. Интерфейс, основные инструменты. Особенности программы и работы с ней. Создание и настройка сцены для работы с дополненной реальностью. Работа с	*ПК3, ПК4*

			видео в Web-ar.studio. Импорт объектов из 3D-редакторов в Web-ar.studio. Особенности, основные проблемы и способы их решения. Сборка AR-приложения в Web-ar.studio для мобильных устройств на базе Android.	
3	Проект «Проектирование AR-приложения»	18	Проектирование простейшего AR-приложения в Web-ar.studio. Настройка анимации 3D-модели в Web-ar.studio и использование их в AR.	*ПК3, ПК4*
	Итого 3 семестр	**36**		

7. Самостоятельная работа бакалавра

№ п/п	Задания и темы выносимые на СРС	Часы	Форма СРС	Формируемые компетенции
1.	Ознакомиться с классификацией AR, Базовые понятия технологии дополненной реальности (AR). История происхождения.	3	Изучение теоретического материала по теме, подготовка к практической работе	*ПК3, ПК4*
2.	Обзор AR-библиотек и плагинов для создания приложений с дополненной реальностью. Программа Web-ar.studio. Интерфейс, основные инструменты. Особенности установки программы и работы с ней.	3	Изучение теоретического материала по теме, подготовка к практической работе	*ПК3, ПК4*
3.	Проектирование простейшего AR-приложения в Web-ar.studio.	30	Изучение теоретического материала по теме, подготовка к практической работе	*ПК3, ПК4*
	Итого	**36**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Проектирование AR» используется балльно-рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего контроля (1-ая и 2-ая рубежные аттестации), посещаемости и промежуточного контроля. Максимальное и минимальное количество баллов по различным видам контроля описано в Положении о текущем контроле и промежуточной аттестации обучающихся:

Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий, включая посещение аудиторных занятий

1 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов
2 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов

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 практических занятий – 20 баллов.
Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов.

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-24	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
Российская оценка	**2**	**3**			**4**			**5**		
	незачет	***зачет***								

При изучении дисциплины «Проектирование AR» студентами очной формы обучения с 1 по 8 семестры предусмотрены практические работы, содержащие творческие задания, рефераты, тест, портфолио, 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**
Практическая работа	1	27	50
зачет		24	40
Итого 3 семестр:	**1**	**51**	**100**
Практическая работа	1	20	50
Тест		7	10
Экзамен		24	40
Итого 4 семестр:	**1**	**51**	**100**

9. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

9.1 Основная литература

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

1. Гущина, О. М. Разработка AR-приложений : учебно-методическое пособие / О. М. Гущина, А. В. Очеповский. — Тольятти : ТГУ, 2021. — 57 с. — ISBN 978-5-8259-1580-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/183892 (дата обращения: 24.03.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Алексеев, А. Г. Проектирование: Предметный дизайн : учебное пособие / А. Г. Алексеев. — Кемерово : КемГИК, 2017. — 95 с. — ISBN 978-5-8154-0405-2. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/105256 (дата обращения: 24.03.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей..

3. Кравчук, В. П. Типографика и художественно-техническое редактирование : учебное пособие / В. П. Кравчук. — Кемерово : КемГИК, 2015. — 48 с. — ISBN 978-5-8154-0309-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/79427 (дата обращения: 24.03.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Елисеенков, Г. С. Дизайн-проектирование : учебное пособие / Г. С. Елисеенков, Г. Ю. Мхитарян. — Кемерово : КемГИК, 2016. — 150 с. — ISBN 978-5-8154-0357-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/99290 (дата обращения: 24.03.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Смирнов, В. И. Композиция в живописи. Воплощение и восприятие образа : монография / В. И. Смирнов, М. Г. Кудреватый. — 2-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Планета музыки, 2026. — 138 с. — ISBN 978-5-507-54606-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/510001 (дата обращения: 24.03.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

3. Иттен, Иоханес. Искусство цвета [Текст] / И. Иттен. - М.: Аронов, 2008. - 95 с.: ил., цв. ил. - (пер.с немец.). - 250 р.

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «*Проектирование AR*» в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

Локальные информационные технологии

№п/п	Наименование	Доступность для студентов
	Adobe CC 2019	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г.Строганова
	Adobe Creative Suite 6 Master Collection	
	Blender 5.0	
	Web-ar.studio	
	Figma	
	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	
	Офисный пакет Microsoft Office 365	

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г.Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова 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).

Учебная аудитория для проведения занятий практического типа. Учебная мебель: парты, стулья.

Для использования инвалидами не приспособлены.

Помещение для самостоятельной работы. Учебная мебель: парты; стулья, стационарные компьютеры с доступом к сети Интернет и обеспечением доступа к электронной информационно-образовательной среде организации.

12. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Методология курса «Проектирование AR» базируется на процессе изучения профильного программного обеспечения по работе с дополненной реальностью. Ознакомиться с классификацией AR, базовыми понятиями технологии дополненной реальности (AR). История происхождения. Сферы применения AR. Рассмотрение, установка и применение приложений дополнительной реальности. QR-коды. Проведут обзор AR-библиотек и плагинов для создания приложений с дополненной реальностью. Программа Web-AR.Studio. Интерфейс, основные инструменты. Особенности установки программы и работы с ней. Создание и настройка сцены для работы с дополненной реальностью. Работа с видео в Web-AR.Studio. Импорт объектов из 3D-редакторов в Web-AR.Studio. Особенности, основные проблемы и способы их решения. Сборка AR-приложения в Web-AR.Studio для мобильных устройств. Выполнят проектирование простейшего AR-приложения в Web-AR.Studio. Настройка анимации 3D-модели в Web-AR.Studio и использование их в AR.

Учебный материал преподносится студентам в форме практических занятий, работой в фондах ВУЗа и кафедры под руководством ведущего преподавателя.

Методически знакомство студента со спецификой дисциплины

«Проектирование AR», как проектной дисциплины начинается с базовых понятия «проектирования», «дополненная реальность», «3D-модели».

Спецификой методической стратегии курса «Проектирование AR» является дизайн мультимедиа, прием образного раскрытия каждой темы с разработкой сценарной мульти модели на материале самого широкого круга проектных тем. Образный акцент в проектировании повлек за собой своеобразие методики поэтапного выполнения проектов (примерная типовая схема):

- знакомство с темой на вводной лекции, погружающей студентов в область проектируемой тематики: анализ существующих прототипов, реализованных на практике, отечественного и зарубежного материала; приглашение специалистов и консультантов с опытом работы в данной проектной области; привлечение материалов методического фонда кафедры и института (проектная графика, макеты, видеопрезентации); библиографический список специальной литературы по данной теме, методические рекомендации по исполнению задания.

В процессе работы над проектным заданием студенты знакомятся с базовыми понятиями технологии дополненной реальности (AR), погружаются в процесс проектирования AR в графическом упражнении.

Заключительным этапом является композиционное решение графической части, проектирование простейшего AR-приложения в Web-AR.Studio, подготовка электронной презентации проекта и защита практической работы.

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

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе

_____ В.В. Слепухин

МП

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1.В.ДВ.01.01 «Ивент-дизайн»
Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»
Квалификация выпускника бакалавр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Средовой дизайн

Очная форма обучения
Курс 3
Семестр 5

	Очная форма обучения	
	Часы	Зачетные единицы
Лекции		
Практические занятия	72	2,0
Семинарские занятия		
Лабораторные занятия		
Самостоятельная работа	9	0,25
Форма аттестации Экзамен: 5 сем.	27	0,75
Всего	108	3,0

Москва, 2026 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2026/2027 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчик программы:

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Заева-Бурдонская Е.А.

Преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Козловский П.А.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн» (протокол № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2026/2027 уч.года
(протокол № 10 от 04.06.2026)

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

1. Цели освоения дисциплины

Главной целью изучения дисциплины «Ивент-дизайн» является формирование систематизированных знаний в области организации визуального пространства мероприятия, как платформы презентации товара (услуги) с целью активизации внимания целевой группы на основе эмоционального воздействия.

Задачи дисциплины «Ивент-дизайн»:

- изучение видов и форматов мероприятий;

- изучение базовых понятий и документации сопровождающих создание проекта мероприятия;

- изучение особенностей влияния различных факторов на проектирование визуальных объектов и декораций различного функционального назначения;

- изучение специфики этапов процесса проектирования визуального концепта мероприятия.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Б1.В.ДВ.01.01 «Ивент-дизайн» относится к дисциплинам по выбору вариативной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор знаний, умений, навыков и компетенций.

Для успешного освоения дисциплины «Ивент-дизайн» бакалавр по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» должен освоить материал предшествующих дисциплин:

а) «История искусств»;

б) «История дизайна, науки и техники»;

в) «Проектирование».

Дисциплина «Ивент-дизайн» является предшествующей и необходима для успешного усвоения сопутствующих и последующих дисциплин:

а) «Проектирование»;

б) «Организация проектной деятельности».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Ивент-дизайн», могут быть использованы при прохождении практик (*производственной, преддипломной*), выполнении выпускных квалификационных работ и могут быть использованы для выполнения научно-исследовательской, художественной, проектной, информационно-технологической деятельности по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

ПК-1 - способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности.

ПК-3 - способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- основные принципы и системное представление о предмете, понятийном аппарате, принципах, познавательных подходах и практиках, которые представлены в современном знании о сценографии и художественном оформлении спектакля на основе современных мультимедийных технологий, необходимые для проектирования средовых пространств;

- методы использования мультимедийных технологий применительно к современной дизайнерской практике театрализованных мероприятий, а также этапы разработки дизайн-концепции сценического искусства, мероприятий, планировочного решения и функционального наполнения средовых пространств;

- технико-технологические параметры и основные типы и форматы файлов, используемые в мультимедийном контенте ивентов;

- специфику функционирования медиа-оборудования при эксплуатации, используемого при разработке и реализации проектов в области дизайна мероприятий;

- возможности мультимедийных технологий в создании художественной целостности постановки;

- специфику проектирования визуального концепта мероприятия в зависимости от его типа;

- факторы влияющие на выбор места и времени, жанра и стилистики мероприятия;

- основные визуальные приемы, позволяющие достичь заданного воздействия на целевую аудиторию;

- основные правила развития сюжета сценария;

- возможности свето-проекционного, лазерного, интерактивного, сценического и другого современного технического оборудования в декорировании пространства мероприятия;

- конструктивные особенности оформления объектов, задействованных в зоне проведения мероприятия (сцена, шатры, перегородки и.т.п.).

Уметь:

- разрабатывать и проводить аналитическую работу с полученной информацией и обрабатывать уникальные образные решения мультимедиа в соответствии с современными эстетическими и технологическими тенденциями, в том числе с применением с помощью компьютерных графических и видео-редакторов;

- разрабатывать, обосновывать и защищать предлагаемую концепцию дизайн-проекта и визуализировать проектные предложения с помощью специальных компьютерных программ, а также работать с различными носителями информации;

- совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень, самостоятельно повышать знания в области ивент-дизайна;

- использовать информационные ресурсы в сети Интернет, непосредственно не связанные со сферой профессиональной деятельности, но необходимые для проведения предпроектных и проектных исследований в области искусства мероприятий;

- адаптировать исторический опыт к своей практической работе, создавать новый творческий продукт;

- использовать информационные технологии для развития профессиональной деятельности, постоянно пополняя багаж новых знаний в смежных областях;

- создавать индивидуальный банк творчески-технологических примеров для дальнейшего использования в решении художественного образа мероприятия;

- пользоваться настройками и технико-технологическими возможностями оборудования, используемого при разработке и реализации проектов в области дизайна мероприятий и ивентов;

- последовательно работать по креативному брифу от клиента и выбирать стилистически соответственные замыслу проекта контент из сопредельных областей (музыка, кино, театр, эстрада);

- разрабатывать презентацию и видеопрезентацию проекта в профессиональных версиях графических и видео- редакторов: пакет Adobe, 3ds Max, ArchiCAD и обосновывать его элементы перед заказчиком.

Владеть:

- необходимыми навыками обработки собранных проектных идей с применением современных мультимедийных технологий, в том числе компьютерного моделирования;

- приемами и принципами реализации целостного художественного замысла мероприятия и разработки элементов проектного решения;

- технологическими процессами обработки необходимой информации для ведения проекта;

- комплексом информационно-технологических знаний и применять их в практической работе;

- социальной мобильностью и переоценкой накопленного творческого опыта, анализом своих возможностей;

- понятием композиции как упорядоченным соединением элементов сценария мероприятия;

- программным обеспечением, управлением и настройкой;

- рабочими режимами цифрового медийного оборудования, используемого при разработке и реализации проектов в области дизайна ивентов;

- специальной терминологией, навыками анализа и интерпретации полученной информации;

- навыками обоснования проектных предложений в русле поставленной перед проектом задачи;

- навыком построения последовательности развития сюжета мероприятия от вступления к финалу в заданном пространстве;

- навыками разработки проектных идей на основе имеющихся теоретических знаний;

- практическим опытом в области применения современных мультимедийных технологий;

- способами создания плоскостной графической визуализации и видео презентаций;

- навыком составления технического задания для производства объектов и элементов мероприятия.

4. Структура и содержание дисциплины «Ивент-дизайн »

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единиц, 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	Общие положения. Место и роль ивент-маркетинга в общей рекламной кампании.	5	-	12	3	Защита практической работы
2	Структура Ивента	5	-	20	2	Защита практической работы
3	Конструкции, декорации, производственные материалы.	5	-	20	2	Защита практической работы
4	Инновационные технологии и современные мультимедиа	5	-	20	2	Защита практической работы
					27	**Экзамен**
	Итого			**72**	**36**	

5. Содержание лекционных занятий по дисциплине «Ивент-дизайн» не предусмотрено учебным планом

6. Содержание практических занятий

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	Общие положения. Место и роль ивент-маркетинга в общей рекламной кампании.	2	Структура, виды рекламы и рекламных агентств. Определения - Реклама, Маркетинг, PR.	ПК-1, ПК-3
2		2	Понятия Бренд и Продукт. Каналы продвижения на рынке и роль специальных мероприятий.	ПК-1, ПК-3
3		4	Креативный Бриф. Задачи Брифа. Структура Брифа. Требования к Брифу. Последовательность работы над Брифом.	ПК-1, ПК-3

4		4	Структура агентства. Ответственности различных подразделений и их взаимоотношения	ПК-1, ПК-3
5	Структура Ивента	2	Цели и задачи проведения мероприятия	ПК-1, ПК-3
6		2	Выбор пространства для проведения мероприятия в зависимости от его цели.	ПК-1, ПК-3
7		4	Сценарный план мероприятия. Его задачи, последовательность составления.	ПК-1, ПК-3
8		4	Театрализация, как инструмент донесения заданной информации до зрителя.	ПК-1, ПК-3
9		4	Наполнение мероприятия, контент.	ПК-1, ПК-3
10		4	Структура презентации предложения для клиента.	ПК-1, ПК-3
11	Конструкции, декорации, производствен	8	Основные элементы пространства мероприятия.	ПК-1, ПК-3
12	ные материалы.	12	Объемные конструкции, стенды и инсталляции.	ПК-1, ПК-3
13	Инновацион- ные техноло- гии и	8	Инновационные и нестандартные конструктивные решения.	ПК-1, ПК-3
14	современ-ные мультиме-диа	12	Современные мультимедийные технологии	ПК-1, ПК-3
	Итого	**72**		

7.Самостоятельная работа бакалавра

№ п/п	Темы, выносимые на самостоятельную работу	Часы	Форма СРС	Формируемые компетенции
1	Общие положения. Место и роль ивент- маркетинга в общей рекламной кампании.	3	Индивидуальные домашние задания	ПК-1, ПК-3
2	Структура Ивента	2	Индивидуальные домашние задания	ПК-1, ПК-3
3	Конструкции, декорации, производственные материалы.	2	Индивидуальные домашние задания	ПК-1, ПК-3
4	Инновационные технологии и современные мультимедиа	2	Индивидуальные домашние задания	ПК-1, ПК-3

	Итого	**9**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Ивент-дизайн» используется балльно-рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего контроля (1-ая и 2-ая рубежные аттестации), посещаемости и промежуточного контроля. Максимальное и минимальное количество баллов по различным видам контроля описано в Положении о текущем контроле и промежуточной аттестации обучающихся:

Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий, включая посещение аудиторных занятий

1 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов
2 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов

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 практических занятий – 20 баллов.
Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов.

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-24	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
Российская оценка	**2**	**3**			**4**			**5**		
	незачет	***зачет***								

При изучении указанной дисциплины «Ивент-дизайн» предусмотрены практические занятия, самостоятельная работа и экзамен. 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
Практическая работа	14	27	60
Экзамен		24	40
Итого 5 семестр		**51**	**100**

9. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Ивент-дизайн» в качестве основных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1.Светлакова, Е.Ю. Режиссура аудиовизуального произведения [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие / Е.Ю. Светлакова. — Электрон. дан. — Кемерово: КемГИК, 2014. — 84 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/79409

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1.Лепская, Н.А. Художник и компьютер: учебное пособие / Н.А. Лепская. - Москва: Когито-Центр, 2013. - 172 с. - ISBN 978-5-89353-395-8 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=145067 (06.08.2019).

2.Жданова, Н.С. Основы дизайна и проектно-графического моделирования: учебное пособие / Н.С. Жданова. - Москва: Издательство «Флинта», 2017. - 197 с.: ил. - Библиогр.: с. 176-178. - ISBN 978-5-9765-3397-4; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=482648 (06.08.2019).

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «*Ивент-дизайн»* в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

Локальные информационные технологии

№п/п	Наименование	Доступность для студентов
1.	Adobe CC 2019	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г.Строганова
2.	Adobe Creative Suite 6 Master Collection	
3.	CINEMA 4D 18.020	
4.	Corel DESIGNER Technical Suite 2019	
5.	CorelDRAW Graphics Suite X6 (64-Bit)	
6.	Autodesk 3ds Max Design 2019	
7.	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	
8.	Офисный пакет Microsoft Office 365	

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г.Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова 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).

Учебная аудитория для проведения занятий лекционного и практического типа, учебная мебель: парты, стулья.

Помещение для самостоятельной работы, учебная мебель: столы, стулья, стационарные компьютеры, с доступом к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.

12. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Методические рекомендации к дисциплине «Ивент-дизайн» представляет собой необходимый свод комментариев и методического руководства в подготовке бакалавра в области мультимедийного проектирования.

«Ивент-дизайн» является дисциплиной помогающей в дальнейшем более полному освоению программы обучения и раскрытию темы выпускной бакалаврской работы. Развивает навыки применения всего разнообразия объемно-

пространственного проектирования и мультимедийных технологий в зависимости от проектной тематики ивентов.

Методические рекомендации

Разделу 1. Общие положения. Место и роль ивент- маркетинга в общей рекламной кампании.

Отбор и анализ материала по ивент- маркетингу.

В рамках дисциплины «Ивент-дизайн» обосновывает актуальность разработки стратегии маркетинга в общей рекламной компании с использованием приемов составления средовых сценариев и приемов сценарного моделирования.

Начало данного этапа предваряет вводная лекция, акцент делается на основных современных методах и принципах формирования различных сред при помощи традиционных декораций и мультимедиа.

На этапе анализа происходит сбор аналогов наиболее близких тематически и потенциально интересных для дальнейшего развития работы.

В качестве основных задач раздела дисциплины выдвигаются следующие:

- знакомство с научной и проектной профессиональной литературой, зафиксированной на бумажных и электронных носителях. Подбор и анализ различных аналогов с целью выбора проектных прототипов будущего концептуального проекта;

- выбор наиболее интересных, актуальных и перспективных с точки зрения внедрения объектов мультимедиа в среду. Отбор проектного материала в качестве формально-образных аналогов;

- анализ собранного аналогового материала с точки зрения наполненности и функционирования мультимедийных объектов;

- отбор и структурирование материала в форме визуализации различных средовых решений.

Методические рекомендации

Разделу 2. Структура ивента

Научить бакалавра работать последовательно по креативному брифу от клиента; формулировать цели и задачи мероприятия; выбирать или разрабатывать общую стилистику мероприятия включая все составляющие элементы мероприятия разрабатывать пространственно-временной сценарный план

мероприятия; выбирать стилистически соответственные замыслу проекта контент из сопредельных областей (музыка, кино, театр, эстрада…)

В рамках дисциплины бакалавр, формирует и графически представляет свой анализ ивентов в среде, визуализирует наиболее интересные на его взгляд моменты.

Методические рекомендации

Разделу 3. Конструкции, декорации, производственные материалы

Научить бакалавра учитывать специфику проектирования визуального концепта мероприятия в зависимости от его типа; выявлять факторы влияющие на выбор места и времени, жанра и стилистики мероприятия; обосновать основные визуальные приемы, позволяющие достичь заданного воздействия на целевую аудиторию в зависимости от типа мероприятия.

Особое внимание уделить конструктивным особенностям оформления объектов, задействованных в зоне проведения мероприятия (сцена, шатры, перегородки и.т.п.)

возможности свето-проекционного, лазерного, интерактивного, сценического и другого современного технического оборудования в декорировании пространства мероприятия;

Обосновать основные правила развития сюжета мероприятия.

Методические рекомендации

Разделу 4. Инновационные технологии и современные мультимедиа

Раскрывается роль, приемы и цели инновационных технологий - мультимедийных средств в визуализации мероприятий. Формируются навыки обоснования проектных предложений в русле поставленной перед проектом задачи; разработки проектных идей на основе имеющихся теоретических знаний; построения последовательности развития сюжета мероприятия от вступления к финалу в заданном пространстве; составления технического задания для производства объектов и элементов мероприятия.

Разрабатывать презентацию проекта и обосновывать его элементы перед заказчиком;

Графическое представление проведенного анализа в форме презентации.

В работе над итоговой презентацией по дисциплине применяются понятие об анализе средовых ситуаций, инструментов и форм мультимедийных решений

средовых объектов, средства их преобразования и корректировки, их зависимость от конкретной среды.

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

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе

_____ В.В. Слепухин

МП

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1.В.ДВ.01.02 «Основы сценографии»
Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»
Квалификация выпускника бакалавр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Средовой дизайн

Очная форма обучения
Курс 3
Семестр 5

	Очная форма обучения	
	Часы	Зачетные единицы
Лекции		
Практические занятия	72	2,0
Семинарские занятия		
Лабораторные занятия		
Самостоятельная работа	9	0,25
Форма аттестации Экзамен: 5 сем.	27	0,75
Всего	108	3,0

Москва, 2026 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2026/2027 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчик программы:

Д. пед. наук, профессор кафедры «Средовой дизайн»

В.Ф. Зива

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн» (протокол № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2026/2027 уч.года
(протокол № 10 от 04.06.2026)

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

1. Цели освоения дисциплины

Главной целью изучения дисциплины «Основы сценографии» является представление о роли художника-сценографа в сценическом решении спектакля, театрализованных представлений и театрализации пространства. На практике познакомить обучающихся современным устройством сценического пространства, ознакомить с деятельностью мировых сценографов. Выдвигать и разрабатывать собственные концептуальные, экспериментальные и инновационные идеи решения сценического пространства. Дать навыки работы с режиссером-постановщиком при создании светового шоу и различных инсталляций художественного образа спектакля и публичных мероприятий.

Задачи дисциплины:

- изучить основные принципы и системное представление о предмете, базовые понятия сценографии, реформы сценического пространства, возможности современного сценического оформления и современной сценической техники на основе применения современных мультимедийных технологий, необходимые для проектирования светового шоу и различных инсталляций спектакля и публичных мероприятий, которые носят развлекательный и/или рекламный характер;

- изучить методы использования и виды декораций, костюмов, возможности использования цветового, светового и звукового решения при разработке дизайн-концепции сценического искусства, мероприятий, планировочного решения и функционального наполнения публичных мероприятий, которые носят развлекательный и/или рекламный характер;

-уметь разрабатывать и проводить аналитическую работу с профильной литературой, разрабатывать проект художественного решения пространства, способствующий художественному воплощению идейного замысла спектакля и публичных мероприятий, в том числе с помощью компьютерных графических и видео-редакторов;

- уметь разрабатывать, обосновывать и защищать предлагаемую концепцию сценографии и визуализировать проектные предложения с помощью специальных компьютерных программ, а также работать с режиссером-постановщиком и техническими службами театра, развлекательными и/или рекламными учреждениями.

- владеть необходимыми навыками работы с художником, а также основами технологий исполнения декораций и костюмов;

- владеть приемами, и принципами реализации целостного художественного замысла мероприятия, тематической терминологией, опытом создания сценического решения спектакля с применением современных мультимедийных технологий, в том числе компьютерного моделирования.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Б1.В.ДВ.01.02 «Основы сценографии» относится к дисциплинам по выбору вариативной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор знаний, умений, навыков и компетенций.

Для успешного освоения дисциплины «Основы сценографии» бакалавр по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» должен освоить материал предшествующих дисциплин:

а) «История искусств»;

б) «История дизайна, науки и техники»;

в) «Проектирование».

Дисциплина «Основы сценографии» является предшествующей и необходима для успешного усвоения сопутствующих и последующих дисциплин:

а) «Проектирование»;

б) «Организация проектной деятельности».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Основы сценографии», могут быть использованы при прохождении практик (*производственной, преддипломной*), выполнении выпускных квалификационных работ и могут быть использованы для выполнения научно-исследовательской, художественной, проектной, информационно-технологической деятельности по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

ПК-1 - способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности.

ПК-3 - способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- основные принципы и системное представление о предмете, базовые понятия сценографии, реформы сценического пространства, возможности современного сценического оформления и современной сценической техники на основе применения современных мультимедийных технологий, необходимые для проектирования светового шоу и различных инсталляций спектакля и публичных мероприятий, которые носят развлекательный и/или рекламный характер;

- методы использования и виды декораций, костюмов, возможности использования цветового, светового и звукового решения при разработке авторской концепции сценического искусства, мероприятий, планировочного решения и функционального наполнения публичных мероприятий, которые носят развлекательный и/или рекламный характер;

Уметь:

- разрабатывать и проводить аналитическую работу с профильной литературой, разрабатывать проект художественного решения пространства, способствующий художественному воплощению идейного замысла спектакля, в том числе с помощью компьютерных графических и видео-редакторов;

- разрабатывать, обосновывать и защищать предлагаемую авторскую концепцию сценографии и визуализировать проектные предложения с помощью специальных компьютерных программ, а также работать с режиссером-постановщиком и техническими службами театра, развлекательными и/или рекламными учреждениями.

Владеть:

- необходимыми навыками работы с художником, а также основами технологий исполнения светового шоу и различных инсталляций, декораций и костюмов;

- приемами, и принципами реализации целостного художественного замысла мероприятия, тематической терминологией, опытом создания сценического решения спектакля и публичных мероприятий с применением современных мультимедийных технологий, в том числе компьютерного моделирования.

4. Структура и содержание дисциплины «Основы сценографии»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единиц, 108 часа

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практические занятия	СРС	
1	Исторические этапы зарождения и становления театрально-декорационного искусства и публичных мероприятий	5		8	1	Защита практической работы
2	Техника сцены и приемы ее сценического оформления	5		8	2	Защита практической работы
3	Технология художественного оформления спектакля и публичных мероприятий	5		16	2	Защита практической работы
4	Различные методы и приёмы композиционной организации сценического пространства и светового шоу и различных инсталляций для публичных мероприятий в зависимости от вида и жанра зрелищных искусств	5		20	2	Защита практической работы
5	Проектирование сценического пространства пьесы и публичных мероприятий	5		20	2	
					27	Экзамен
	Итого			**72**	**36**	

5. Содержание лекционных занятий по дисциплине «Основы сценографии» не предусмотрено учебным планом

6. Содержание практических занятий

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	Исторические этапы зарождения и становления театрально-декорационного искусства и публичных мероприятий	2	Сценография как особый вид театрального дела	ПК-1, ПК-3
2		2	Понятие театрального пространства	ПК-1, ПК-3
3		4	Виды современной театральной сцены	ПК-1, ПК-3
5	Современное техническое оборудование сцены для проведения светового шоу	2	Техническое оборудование сцены для проведения светового шоу	ПК-1, ПК-3
6		2	Виды пространства в театре	ПК-1, ПК-3
7		2	Декорации. Виды декораций	ПК-1, ПК-3
8	Техника сцены и приемы ее сценического оформления	2	Правила технической безопасности при использовании технических приспособлений современной сцены	ПК-1, ПК-3
9	Технология изготовления декораций в театральных мастерских декораций художников в театре	4	Технология изготовления декораций в театральных мастерских декораций художников в театре	ПК-1, ПК-3
10		6	Организация работы и обязанности художников	ПК-1, ПК-3
11		6	Вспомогательный состав в театре	ПК-1, ПК-3
12	Различные методы и приёмы композиционной организации сценического пространства и публичных мероприятий в зависимости от вида и жанра зрелищных искусств	5	Композиция.	ПК-1, ПК-3
13		6	Типы композиции	ПК-1, ПК-3
14		3	Изобразительная информация в сценографии	ПК-1, ПК-3
		3	Создание светового шоу, графики и инсталляции для различных	ПК-1, ПК-3
15		3	Функция художника как соавтора постановки (Д. Боровский, Э. Кочергин, О. Шейнцис, В. Левенталь, и др.)	ПК-1, ПК-3
16		4	Выбор пьесы	ПК-1, ПК-3

17	Проектирование сценического пространства пьесы и публичных мероприятий. Визуальное оформление сцены	4	Выбор сцен пьесы	ПК-1, ПК-3
18		6	Драматургический материал и раскрытие его в набросках, эскизах, объемных пластических образах	ПК-1, ПК-3
19		6	Важнейшие элементы пространственной композиции. Создание светового шоу и различные инсталляции.	ПК-1, ПК-3
	Итого	**72**		

7.Самостоятельная работа бакалавра

№ п/п	Темы, выносимые на самостоятельную работу	Часы	Форма СРС	Формируемые компетенции
1	Исторические этапы зарождения и становления театрально-декорационного искусства и публичных мероприятий	1	Индивидуальные домашние задания	ПК-1, ПК-3
2	Техника сцены и приемы ее сценического оформления	2	Индивидуальные домашние задания	ПК-1, ПК-3
3	Технология художественного оформления спектакля и публичных мероприятий	2	Индивидуальные домашние задания	ПК-1, ПК-3
4	Различные методы и приёмы композиционной организации сценического пространства и светового шоу и различных инсталляций для публичных мероприятий в зависимости от вида и жанра зрелищных искусств	2	Индивидуальные домашние задания	ПК-1, ПК-3
5	Проектирование сценического пространства пьесы и публичных мероприятий	2	Индивидуальные домашние задания	ПК-1, ПК-3
	Итого	**9**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Основы сценографии» используется балльно-рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего контроля (1-ая и 2-ая рубежные аттестации), посещаемости и промежуточного контроля. Максимальное и минимальное количество баллов по различным видам контроля описано в Положении о текущем контроле и промежуточной аттестации обучающихся:

Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий, включая посещение аудиторных занятий

1 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов
2 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов

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 практических занятий – 20 баллов
Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов.

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-24	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
Российская оценка	**2**	**3**			**4**			**5**		
	незачет	***зачет***								

При изучении указанной дисциплины «Основы сценографии» предусмотрены практические занятия, творческая работа, самостоятельная работа и экзамен. 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
Практическая работа	19	12	30
Творческая работа		15	30
Экзамен		24	40
Итого 5 семестр		**51**	**100**

9. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Основы сценографии» в качестве основных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Заева-Бурдонская Е.А., Курасов С.В. Формообразование в дизайне среды [Электронный ресурс]: Метод стилизации. Пропедевтический курс. Учебное пособие / Заева-Бурдонская Е.А., Курасов С.В. — Электрон. дан. – М.: Изд – во МГХПУ, 2008 – 234 с. – Б-ка МГХПА им. С.Г. Строганова. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/.

2.Светлакова, Е.Ю. Режиссура аудиовизуального произведения [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие / Е.Ю. Светлакова. — Электрон. дан. — Кемерово: КемГИК, 2014. — 84 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/79409.

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Горелов, М.В. Основы проектной графики в дизайне среды [Электронный ресурс]: учебное пособие / М.В. Горелов, С.В. Курасов. — Электрон. дан. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2013. — 139 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/73832.

2. Лаврентьев, А. Художники-изобретатели Родченко и Степанова [Электронный ресурс] / А. Лаврентьев, Е. Лаврентьева. — Электрон. дан. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2014. — 72 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/73841.

3. Ермолаев, А. П. Основы пластической культуры архитектора-дизайнера [Текст]: учеб.пособие / А. П. Ермолаев , Т. Шулика, М. Соколова. - М.: Архитектура-С, 2016. - 416 с.: ил. - 440 р.

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «*Основы сценографии*» в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

Локальные информационные технологии

№п/п	Наименование	Доступность для студентов
1.	Adobe CC 2019	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г.Строганова
2.	Adobe Creative Suite 6 Master Collection	
3.	CINEMA 4D 18.020	
4.	Corel DESIGNER Technical Suite 2019	
5.	CorelDRAW Graphics Suite X6 (64-Bit)	
6.	Autodesk 3ds Max Design 2019	
7.	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	
8.	Офисный пакет Microsoft Office 365	

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г.Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова 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).

Учебная аудитория для проведения занятий лекционного и практического типа, учебная мебель: парты, стулья.

Помещение для самостоятельной работы, учебная мебель: столы, стулья, стационарные компьютеры, с доступом к сети "Интернет" и обеспечением доступа

в электронную информационно-образовательную среду организации.

12. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Современная сценография как искусство сформировалась в результате длительной исторической эволюции. Она включает в себя всю материально-вещественную зримую часть театральной постановки, а также все то, что окружает актера на протяжении всего действия: реквизит, грим, костюмы, свет, музыка, световое шоу, графики и инсталляции.

Искусство сценографии пользуется разными выразительными средствами. Программа по дисциплине «Основы сценографии» включает в себя лекционные часы и часы по самостоятельной работе магистров.

Принцип самостоятельной работы должен заключаться в следующем: знакомство с рекомендованной литературой, чтением и разборкой рекомендованных пьес, посещением театров. В ходе обучения будут предложены ролевые игры, которые помогут закрепить теоретический материал. Наряду с этим рекомендуется выполнять практические работы при чтении пьес (наброски композиционного решения, эскизы костюмов и грима действующих лиц пьесы). При разработке сценографического решения отдельных сцен необходимо обращать внимание на ремарки автора, изучить сценические постановки, ставшие классическим примером решения сценического пространства.

Подготовка презентации решения сценического пространства той или иной пьесы, отдельного акта или сцены требует предварительной работы, которая заключается в описании идеи данного сценического проекта, обозначении взаимодействия главных героев и их действий, световые эффекты, графика и голограммы, для визуального оформления спектакля. Конкретное пространственное решение должно быть четко связано с текстом пьесы за счет интерьера и реквизита, находящегося на сцене. Презентация должна иметь законченный сценический образ, план сцены и конструкции должны быть выполнены в масштабе, также, как и реквизит. Рисунки костюмов должны быть выполнены к конкретной сцене.

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

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе

_____ В.В. Слепухин

МП

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1. В.ДВ.02.01 «Основы компьютерного моделирования»
Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»
Квалификация выпускника бакалавр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Средовой дизайн

Очная форма обучения
Курс 2,3
Семестр 3,4,5,6

	Очная форма обучения	
	Часы	Зачетные единицы
Лекции	-	-
Практические занятия	216	6,0
Семинарские занятия		
Лабораторные занятия		
Самостоятельная работа	117	3,25
Форма аттестации Зачет: 3,4,5 сем Экзамен: 6 сем.	27	0,75
Всего	360	10,0

Москва, 2026 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2026/2027 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчик программы:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Кузнецова Е.А.

Преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Арзуманян А.А.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн» (протокол № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2026/2027 уч.года
(протокол № 10 от 04.06.2026)

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

1. Цели освоения дисциплины

Целью изучения дисциплины «Основы компьютерного моделирования» является освоение студентами основополагающих навыков компьютерного

моделирования и понимание общих принципов работы в таких программах как Cinema 4D, Adobe After Effects, PHOTOSHOP, а также дополнительного модуля визуализации в среде Cinema 4D - Arnold.

Задачи дисциплины:

- научится правильно и точно моделировать различными способами в Cinema 4D;

- правильно и эффективно с помощью Arnold делать визуализацию созданных моделей и размещенных в интерьере или экстерьере;

- обрабатывать получившееся изображение в PHOTOSHOP;

- научится создавать моушен-графику и анимацию в Adobe After Effects, для выполнения полноценной подачи проекта.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Б1.В.ДВ.02.01 «Основы компьютерного моделирования» относится к дисциплинам по выбору ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор знаний, умений, навыков и компетенций.

Для успешного освоения дисциплины «Основы компьютерного моделирования» бакалавр по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» должен освоить материал предшествующих дисциплин:

а) «Проектирование»;

б) «Информационные технологии в дизайне»;

в) «Пропедевтика»;

г) «Скетчинг»;

д) «Материаловедение и конструкции».

Дисциплина «Основы компьютерного моделирования» является предшествующей и необходима для успешного усвоения сопутствующих и последующих дисциплин:

а) «Проектирование»;

б) «Теория и методология дизайна».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Основы компьютерного моделирования», могут быть использованы при прохождении практик (*учебной, производственной, преддипломной*), выполнении выпускных квалификационных работ и могут быть использованы для выполнения научно-исследовательской, художественной, проектной, информационно-технологической деятельности по

направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

ПК-1 – способностью моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности;

ПК-4 – способностью применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

• технологические основы компьютерного моделирования и способы их визуализации;

• инструменты программного обеспечения необходимые для решения профессиональных задач

• методы, терминологию, основные понятия и определения, основные положения теории компьютерного моделирования и дизайна мультимедиа, этапы разработки дизайн-концепции, планировочного решения и функционального наполнения визуального оформления мероприятий;

• основные приемы работы с изучаемыми программными средствами;

• особенности и области применения изучаемых программных продуктов.

Уметь:

• разрабатывать необходимое функциональное цифровое и информационно-коммуникационное наполнение медиаконтента, в том числе с применением компьютерного моделирования;

• применять оптимальные информационно-графические приемы и методы в проектировании мультимедиа объектов, в том числе с применением пакетов прикладных программ;

• обосновывать и защищать предлагаемое проектное решение точно систематизировать полученную информацию и использовать возможности различных графических пакетов для компьютерного моделирования;

• строить двумерные проекции по трехмерным моделям.

Владеть:

• навыками компьютерного моделирования в области мультимедиа и интерактивного дизайна, проводить публичную презентацию дизайн-проекта в том числе в информационной среде интернета;

• навыками систематизации и анализа информационных баз для решения проектных задач компьютерного моделирования;

• терминологией, используемой в программах 3D моделирования;

• практическими приёмами манипулирования графическими примитивами с целью создания виртуальных моделей арт-объектов и дизайнерских интерьеров;

• практическими приёмами создания реалистичных изображений и выполнения чистовых визуализаций.

4. Структура и содержание дисциплины «Основы компьютерного моделирования»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 10 зачетных единиц, 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	Основы компьютерного моделирования	3	-	12	9	посещение и активная работа на практических занятиях, подготовка и защита презентаций, ответы на контрольные вопросы
2	Построение простых фигур	3	-	24	9	
3	Основы компьютерного моделирования в среде Cinema 4D.	4	-	36	18	
4	Трехмерное моделирование в среде Cinema 4D	5	-	36	27	посещение и активная работа на практических занятиях, подготовка и защита презентаций, ответы на контрольные вопросы
5	Моушен-графика в среде Adobe After Effects	5	-	36	27	

6	Анимация и композитинг в среде Adobe After Effects	6	-	36	12	посещение и активная работа на практических занятиях, подготовка и защита презентаций, ответы на контрольные вопросы
7	Работа со своим проектом.	6	-	36	15	
			-	**-**	**27**	**Экзамен**
	Итого			**216**	**117**	

5. Содержание лекционных занятий по дисциплине «Основы компьютерного моделирования» не предусмотрены учебным планом

6. Содержание практических занятий

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	Основы компьютерного моделирования	4	Знакомство с интерфейсом	ПК-1, ПК-4
2		5	Общие принципы моделирования	ПК-1, ПК-4
3	Построение простых фигур	4	Операции выдавливания и вырезания	ПК-1, ПК-4
4		5	Построение тел вращения	ПК-1, ПК-4
5	Основы компьютерного моделирования в среде Cinema 4D.	18	Интерфейс и начало работы. Работа с файлами. Технология работы с командами Cinema 4D. Средства управления экраном. Средства обеспечения точности.	ПК-1, ПК-4
6		18	Создание объектов Cinema 4D. Создание основных графических примитивов	ПК-1, ПК-4
7	Трехмерное моделирование в среде Cinema 4D	12	Знакомство с возможностями трехмерного моделирования. Работа с системами координат в трехмерных моделях	ПК-1, ПК-4
8		12	Твердотельные модели (Solids). Редактирование твердотельных моделей	ПК-1, ПК-4
9		12	Визуализация трехмерных моделей	ПК-1, ПК-4
10	Моушен-графика в среде Adobe After Effects	12	Общие сведения. Техническая информация, знакомство с интерфейсом	ПК-1, ПК-4

11		12	Основы работы. Создание и трансформация объектов, параметры объектов. Булевские операции. Создание Loft – объектов.	ПК-1, ПК-4
12		12	Основы моделирования. Создание и редактирование сплайнов. Соединение объектов между собой, сервисные операции, модификаторы объектов	ПК-1, ПК-4
13	Анимация и композитинг в среде Adobe After Effects	12	Съемочные камеры	ПК-1, ПК-4
14		12	Освещение сцены. Основы. Освещение открытого пространства. Освещение интерьера	ПК-1, ПК-4
15		12	Настройка окружающей среды. Эффекты окружающей среды. Применение материалов к объектам	ПК-1, ПК-4
16	Работа со своим проектом.	36	Работа со своим проектом.	ПК-1, ПК-4
	Итого	**216**		

7.Самостоятельная работа бакалавра

№ п/п	Темы, выносимые на самостоятельную работу	Часы	Форма СРС	Формируемые компетенции
1	Основы компьютерного моделирования	9	Индивидуальные домашние задания	ПК-1, ПК-4
2	Построение простых фигур	9	Индивидуальные домашние задания	ПК-1, ПК-4
3	Основы компьютерного моделирования в среде Cinema 4D.	18	Индивидуальные домашние задания	ПК-1, ПК-4
4	Трехмерное моделирование в среде Cinema 4D	27	Индивидуальные домашние задания	ПК-1, ПК-4
5	Моушен-графика в среде Adobe After Effects	27	Индивидуальные домашние задания	ПК-1, ПК-4
6	Анимация и композитинг в среде Adobe After Effects	12	Индивидуальные домашние задания	ПК-1, ПК-4
7	Работа со своим проектом.	15	Индивидуальные домашние задания	ПК-1, ПК-4

	Итого	**90**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Основы компьютерного моделирования» используется балльно-рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего контроля (1-ая и 2-ая рубежные аттестации), посещаемости и промежуточного контроля. Максимальное и минимальное количество баллов по различным видам контроля описано в Положении о текущем контроле и промежуточной аттестации обучающихся:

Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий, включая посещение аудиторных занятий

1 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов
2 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов

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 практических занятий – 20 баллов.
Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов.

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-24	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
Российская оценка	**2**	**3**			**4**			**5**		
	незачет	***зачет***								

При изучении указанной дисциплины «Основы компьютерного моделирования» предусмотрены практические занятия, самостоятельная работа, зачет и экзамен. 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
Презентация	1	25	60
Контрольное задание	1	26	40
Итого 4 семестр (зачет)		**51**	**100**
Презентация	1	25	60
Контрольное задание	1	26	40
Итого 5 семестр (зачет)		**51**	**100**
Презентация	1	25	60
Контрольное задание	1	26	40
Итого 6 семестр (зачет)		**51**	**100**
Презентация	1	25	60
Контрольное задание	1	26	40
Итого 7 семестр (зачет)		**51**	**100**

9. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Основы компьютерного моделирования» в качестве основных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Кравчук, В.П. Типографика и художественно-техническое редактирование: учебное наглядное пособие / В.П. Кравчук; Министерство культуры Российской Федерации, ФГБОУ ВПО «Кемеровский государственный университет культуры и искусств», Институт визуальных искусств, Кафедра дизайна. - Кемерово: КемГУКИ, 2015. - 48 с.: ил. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-8154-0309-3; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=438320 (06.08.2019).

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1.Аристов, А.В. Дизайн-проект. Создание видеопрезентации [Электронный ресурс] / А.В. Аристов. — Электрон. дан. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2014. — 73 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/73847. — Загл. с экрана.

2. Компьютерная графика: учебное пособие / сост. И.П. Хвостова, О.Л. Серветник, О.В. Вельц; Министерство образования и науки Российской Федерации и др. - Ставрополь: СКФУ, 2014. - 200 с.: ил. - Библиогр. в кн.; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=457391 (06.08.2019).

3. Анализ в теории формальной композиции. Признаки элементов: методические указания / сост. А.В. Шаповал; Министерство образования и науки Российской Федерации, Государственное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет», Кафедра дизайна. - Нижний Новгород: ННГАСУ, 2013. - 26 с.: ил.; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=427393 (06.08.2019).

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Основы компьютерного моделирования» в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

Локальные информационные технологии

№п/п	Наименование	Доступность для студентов
1.	Adobe CC 2019	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г.Строганова
2.	Adobe Creative Suite 6 Master Collection	
3.	CINEMA 4D 18.020	
4.	Corel DESIGNER Technical Suite 2019	
5.	CorelDRAW Graphics Suite X6 (64-Bit)	
6.	Adobe After Effects CC (Adobe Creative Cloud)	
7.	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	
8.	Офисный пакет Microsoft Office 365	

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г.Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова 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).

Аудитория с затемнением, со столами, стульями по количеству студентов, оборудованные компьютерами, экраном и проектором.

Компьютерный класс для проведения занятий практического типа, Волоколамское ш.д.9, стр.2 ауд. № 709 учебная мебель: столы- 14 шт., стулья-23 шт., компьютеры-17 шт. с доступом к сети.

Интернет и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации; методические материалы – примеры выполнения курсовых и выпускных квалификационных работ.

Помещение для самостоятельной работы, Волоколамское ш.д.9, стр.2 ауд. № 707.

Программное обеспечение: Программы: Cinema 4D R25 + Arnold Renderer, Adobe After Effects CC, Adobe Photoshop CC

12. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Теоретические знания по дисциплине закрепляются выполнением практических работ, которые призваны развивать художественную инициативу, творческий подход к использованию инструментов 2D, самостоятельность, вариантность мышления и творческую индивидуальность магистрантов.

С этой целью, в подборе тем учебных заданий, в программе курса «Основы компьютерного моделирования» учитываются специфические задачи, которые ставятся перед студентами в рамках курса.

Каждое практическое задание предваряется разъяснениями, в ходе которых перед студентами ставится определенная задача на выполнение данного задания,

излагаются:

- методические,
- общехудожественные,
- технические требования,
- перечень используемого программного инструментария и специфических технологических приемов выполнения задания.

Необходимый «творческий толчок» бакалавры получают, знакомясь и анализируя аналогичные работы по данной теме, выполненные ранее. (Если аналогов по данной теме нет, преподаватель сам готовит их заранее).

Программа курса «Основы компьютерного моделирования» построена по принципу последовательного усложнения, как осваиваемых инструментальных средств, так и практических заданий, и приемов их выполнения: от изучения интерфейса до создания (на высоком профессиональном уровне) сложных графических работ: таких как оформление графической части проекта и т.д.

Контрольные вопросы и задания

Раздел 1. Интерфейс Cinema 4D: главное меню, панели инструментов, менеджер объектов, окна проекций, их назначение и настройка.

1. Виды проекций в Cinema 4D (перспективная, ортографические виды и др.).
2. Настройка сетки координат. Трехмерное пространство в Cinema 4D. Мировая и объектная система координат.
3. Способы выделения объектов: с помощью рамки, по типам объектов, по именам.
4. Работа с файлом. Сохранение, импорт, экспорт, поддерживаемые форматы, работа с внешними библиотеками и ассетами.

Раздел 2. Понятие трехмерного объекта в Cinema 4D. Вершины, ребра, полигоны, их видимость и редактирование.

1. Категории объектов (примитивы, сплайны, генераторы, деформеры), их назначение.
2. Имена объектов и организация сцены через иерархию.
3. Создание простых примитивных объектов, настройка их параметров.
4. Использование генераторов и модифицирующих объектов для усложнения формы.
5. Сплайны, интеграция кривых из других графических программ (векторная графика: Adobe Illustrator и др.).

Раздел 3. Создание групп объектов и работа с иерархией.

1. Управление отображением объектов в окнах (слои, изоляция, видимость в редакторе и при рендере).
2. Простейшие преобразования объектов: перемещение, масштабирование, поворот, деформация, копирование.
3. Копирование объекта. Создание массивов и повторяющихся структур (клонеры, дупликация).

Раздел 4. Комбинирование форм и моделирование сложных объектов.

1. Использование булевых операций (Boolean) для вычитания, пересечения и объединения объектов.
2. Создание тел вращения и профилей на основе сплайнов (аналог Loft и Lathe в логике работы).
3. Объединение объектов и оптимизация сетки.
4. Дополнительные деформеры и модификаторы формы для уточнения геометрии.

Раздел 5. Полигональное моделирование.

1. Принцип разбиения объекта на полигоны.
2. Выделение и работа с вершинами, ребрами и полигонами.
3. Основные операции редактирования: экструдирование, сшивание, сглаживание, добавление и удаление элементов.

Раздел 6. Модификаторы и деформеры (часть 1).

1. Создание объектов вращения на основе профиля (тел вращения).

2. Многоступенчатое выдавливание и фаски (аналог Bevel) с функцией сглаживания ребер.
3. Прямое выдавливание (Extrude) для получения объемной формы из сплайна.

Раздел 7. Модификаторы и деформеры (часть 2).

1. Использование поверхностных генераторов и настройка сетки под последующее сглаживание.
2. Режимы сглаживания поверхности, работа с сглаживающими генераторами (аналог MeshSmooth, Subdivision Surface).
3. Управление плотностью сетки и детализацией модели.

Раздел 8. Материалы и текстурирование в Cinema 4D.

1. Библиотеки материалов. Просмотр материалов и текстурных карт. Назначение и редактирование координатной привязки (UV, проекционное текстурирование).
2. Назначение карт в материалах (цвет, отражение, шероховатость, нормали и др.).
3. Редактор материалов и нодовый редактор. Настройка параметров материалов и текстурных карт.
4. Назначение материалов объектам, работа с многослойными и анимированными материалами.
5. Создание многокомпонентных материалов для сложных поверхностей.
6. Создание эффектов отражения, преломления и прозрачности в материалах.

Раздел 9. Источники света и освещение сцены.

1. Типы источников света в Cinema 4D, их создание и настройка параметров.
2. Группы источников дневного света. Моделирование солнечного и окружного освещения.
3. Управление тенями объектов и влияние источников света на восприятие формы.
4. Основы художественного светового решения для медиа-объектов.

Раздел 10. Знакомство с визуализацией в Arnold.

1. Настройка рендера в Arnold, базовые параметры качества и времени рендеринга.
2. Особенности работы материалов и света в Arnold.
3. Пробное задание – рендер одной сцены с разными настройками Arnold (черновой, промежуточный и финальный рендер).

Примерные темы презентаций:

1. Создание простейшего объекта из списка примитивов, используя базовые навыки моделирования (шар, куб, конус и т.п.).
2. Создание составного объекта из простых форм (например, персонаж из примитивов, простая мебель и т.п.).
3. Создание объектов, используя методы булевого моделирования (сложная многоуровневая форма – технический объект, простая инсталляция).
4. Создание тел вращения (ваза, стакан, декоративные элементы и т.п.).
5. Создание высокополигональной модели в рамках одного объекта (здание, сложный предмет).

6. Создание формы путем выдавливания сплайна (объемный текст, сложнопрофильная деталь, логотип).
7. Создание сложной формы (например, компьютерная мышь, контроллер, гаджет).
8. Объект с большим количеством разных материалов (настольная лампа, интерактивный объект, светильник).
9. Создание простейшего интерьера или экстерьера с демонстрацией освещения (искусственного и естественного).
10. Финальный рендер сцены в Arnold с демонстрацией материалов, света и композиции.

ПК-1 – способность моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта на основе применения специальных программ (Cinema 4D, Adobe After Effects и др.), удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

(Cinema 4D и Adobe After Effects)

1. Что такое трехмерное моделирование в контексте мультимедиа-дизайна и как оно используется в Cinema 4D при создании медиа-объектов?
2. Каковы основные этапы разработки 3D-сцены для медиа-проекта (от идеи до финального рендера в Arnold)?
3. Какие методы используются для проверки корректности геометрии и сетки модели перед передачей ее в анимацию или визуализацию?
4. Как использование Arnold в Cinema 4D помогает в создании реалистичных или стилизованных изображений и анимаций?
5. Какие программные инструменты и технологии используются совместно с Cinema 4D и Adobe After Effects в мультимедиа-дизайне (например, Illustrator, Photoshop, звуковые редакторы)?
6. Каковы преимущества использования 3D-моделирования и композитинга по сравнению с чисто двухмерной графикой в мультимедиа-проектах?
7. Как 3D-моделирование в Cinema 4D может быть интегрировано в процесс проектирования интерактивных медиа-пространств и инсталляций?
8. Какие подходы используются для повышения качества и выразительности 3D-моделей (детализация, работа с материалами, светом, композиция кадра)?
9. Как 3D-графика и анимация помогают в визуализации концепций мультимедийных проектов (инсталляций, экспозиций, медиафасадов)?
10. Какие современные тенденции и технологии (AR, VR, реальное время, интеграция с игровыми движками) влияют на развитие 3D-моделирования в мультимедиа-дизайне?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Трехмерное моделирование в мультимедиа-дизайне – это процесс создания цифровых 3D-объектов и сцен, используемых в визуальных коммуникациях, инсталляциях, анимации и видео. В Cinema 4D оно применяется для разработки форм, пространственных композиций и объектов, которые затем визуализируются или анимируются для медиа-проектов.

2. Основные этапы разработки 3D-сцены включают: формулировку идеи и сбор референсов; создание базовой геометрии и композиции; детальную проработку модели; настройку материалов и текстур; установку света и камер; настройку рендера в Arnold; выполнение тестовых рендеров и финального рендера; при необходимости – композитинг и постобработку в Adobe After Effects.
3. Для проверки корректности модели используются: контроль топологии (чистота сетки, отсутствие лишних полигонов), проверка нормалей, устранение пересечений геометрии, оптимизация плотности сетки, тестовые рендеры с разным освещением, а также просмотр модели в разных проекциях и режимах отображения.
4. Arnold позволяет получать фотореалистичные и стилизованные изображения за счет физически корректного освещения, продвинутых материалов и точной обработки отражений, преломлений и теней. Это помогает передать нужное настроение, атмосферу и объем в мультимедийных проектах.
5. Совместно с Cinema 4D и Adobe After Effects часто используются Adobe Illustrator и Photoshop для подготовки графики и текстур, звуковые редакторы для озвучивания, а также дополнительные плагины и скрипты, упрощающие интеграцию и автоматизацию (например, обмен сценами и камерами между программами).
6. Преимущества 3D и композитинга включают возможность гибко управлять точкой зрения и светом, создавать сложные пространственные сцены, анимировать объекты и камеры, а также легко переиспользовать сцены и элементы в разных форматах и ракурсах.
7. 3D-моделирование в Cinema 4D используется для создания виртуальных прототипов интерактивных пространств и инсталляций, которые можно визуализировать, анимировать и демонстрировать заказчику до реализации. Это позволяет оценить масштаб, световую среду и сценарий взаимодействия.
8. К повышению качества моделей относятся: продуманная топология, работа с деталями через дополнительную геометрию и нормали, использование качественных текстур и материалов, внимательное построение световой схемы, а также композиция кадра и работа с глубиной резкости.
9. 3D-графика и анимация помогают наглядно представить будущие медиа-объекты и пространства: демонстрировать, как выглядит инсталляция, как меняется свет, как движется контент, как зритель перемещается внутри сцены. Это повышает качество коммуникации между дизайнером и заказчиком.
10. Современные тенденции включают использование реального времени (реал-тайм рендеров), интеграцию с VR и AR-платформами, экспорт 3D-сцен в игровые движки, применение процедурных инструментов и генеративного дизайна, а также развитие гибридных пайплайнов, объединяющих 3D, моушен-дизайн и интерактив.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

(Cinema 4D и 3D-моделирование)

1. Что из перечисленного является основным этапом подготовки 3D-сцены к рендеру в мультимедиа-проекте?
   а) Постобработка в графическом редакторе

b) Создание концепции и базовой композиции сцены
c) Изменение интерфейса программы

2. Какой из методов используется для создания трехмерных моделей в Cinema 4D?
   a) Полигональное моделирование
   b) Векторная графика
   c) Растровая графика
3. Какая из перечисленных технологий применяется для корректного наложения текстур на 3D-модели?
   a) OpenGL
   b) UV-развертка
   c) HTML
4. Что такое риггинг в контексте 3D-графики и анимации?
   a) Создание текстур
   b) Настройка костной структуры и контроллеров для анимации
   c) Постобработка изображения
5. Какую роль может играть 3D-дизайнер в процессе создания мультимедийного проекта?
   a) Создание только звукового оформления
   b) Разработка визуального ряда и анимации, работа с моделями и сценами
   c) Исключительно программирование логики приложения

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ

1 – b
2 – a
3 – b
4 – b
5 – b

ПК-4 – способность применять информационные цифровые технологии (Cinema 4D, Adobe After Effects и другие специализированные программы) при проектировании медиа-среды.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

(Cinema 4D и Adobe After Effects)

1. Какие программные инструменты и технологии используются для 3D-моделирования и анимации в мультимедиа-дизайне (Cinema 4D, Adobe After Effects и др.)?
2. Каковы основные принципы создания трехмерных моделей, предназначенных для последующей анимации и композитинга?
3. Какие методы текстурирования используются при подготовке моделей к рендеру в Arnold?
4. Как можно оптимизировать производительность сцены при создании анимации (уменьшение времени рендера, оптимизация геометрии и материалов)?
5. Какие методы и технологии используются для анимации объектов и камер в Cinema 4D и для последующего композитинга в Adobe After Effects?

6. Как 3D-сцены и анимация из Cinema 4D интегрируются с композиционными проектами в Adobe After Effects?
7. Как обеспечивается визуальная реалистичность или стилизация моделей и сцен при рендеринге в Arnold?
8. Какие методы используются для тестирования и оценки качества визуализации (тестовые рендеры, сравнение вариантов, отзывы пользователей)?
9. Как трехмерное моделирование и моушен-графика влияют на проектирование интерактивных и экспозиционных медиа-сред?
10. Какие современные технологии используются для создания высококачественных визуальных решений в мультимедиа-дизайне (реал-тайм рендер, интеграция с движками, AR/VR)?

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

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе

_____ В.В. Слепухин

МП

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1. В.ДВ.02.02 «Основы производственного мастерства»
Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»
Квалификация выпускника бакалавр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Средовой дизайн

Очная форма обучения
Курс 2,3
Семестр 3,4,5,6

	Очная форма обучения	
	Часы	Зачетные единицы
Лекции	-	-
Практические занятия	216	6,0
Семинарские занятия		
Лабораторные занятия		
Самостоятельная работа	117	3,25
Форма аттестации Зачет: 3,4,5 сем Экзамен: 6 сем.	27	0,75
Всего	360	10,0

Москва, 2026 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2026/2027 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчик программы:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Кузнецова Е.А.

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Арзуманян А.А.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн» (протокол № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2026/2027 уч.года
(протокол № 10 от 04.06.2026)

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

1. Цели освоения дисциплины

Целью изучения дисциплины «Основы производственного мастерства» является научить студентов профессиональному владению информационными технологиями для формирования изображений – компьютерной графике; системе методов и приемов применения программных средств для поиска (ввода), обработки и отображения графической информации.

Задачи дисциплины:

- научить основным принципам и приемам законов композиции и макетирования, необходимые для проектирования мультимедиа;
- изучить теоретические основы информационных технологий, включая теорию информации для создания мультимедиа;
- изучить принципы организации и теоретических основ использования компьютерных информационных технологий в дизайне мультимедиа.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Б1.В.ДВ.02.02 «Основы производственного мастерства» относится к дисциплинам по выбору ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор знаний, умений, навыков и компетенций.

Для успешного освоения дисциплины «Основы производственного мастерства» бакалавр по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» должен освоить материал предшествующих дисциплин:

а) «Технический рисунок»;

б) «Информационные технологии в дизайне»;

в) «Пропедевтика»;

г) «Скетчинг».

Дисциплина «Основы производственного мастерства» является предшествующей и необходима для успешного усвоения сопутствующих и последующих дисциплин:

а) «Проектирование»;

б) «Теория и методология дизайна»;

в) «Основы проектирования мультимедиа контента»;

г) «Основы гейм-дизайна»;

д) «Основы программирования»;

е) «Основы разработки компьютерных игр».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Основы производственного мастерства», могут быть использованы при прохождении практик (*учебной, производственной, преддипломной*), выполнении выпускных квалификационных работ и могут быть использованы для выполнения научно-исследовательской, художественной, проектной, информационно-технологической деятельности по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

ПК-1 – способностью моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности;

ПК-4 – способностью применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- основные значение основных терминов и понятий в области информационных технологий, а также сущность информационных процессов и специфику их протекания и организации в дизайне мультимедиа, в том числе с применением пакетов прикладных программ, необходимые для проектирования медиа среды;

- методы моделирования композиционно-художественного, образного решения при создании медиа-продукта с использованием информационных баз с гипертекстом, возможности программ Adobe: Photoshop, InDesign, Illustrator, After Effects, Premiere Pro, CorelDRAW, 3ds Max (Vray); для выполнения дизайна мультимедиа, планировочного решения и функционального наполнения медиа среды;

- основные технологические принципы Motion-дизайна.

Уметь:

- применять знания компьютерных технологий на этапах предпроектного анализа, поиска проектных решений, эскизирования, итоговой визуализации

объекта и видеопрезентации, в соответствии с современными эстетическими и технологическими тенденциями, воплощать проектную идею средствами и объектами векторной, растровой трехмерной графики;

- разрабатывать концепцию и грамотно оперировать с основными понятиями в области информационных технологий, работать с данными, информационными базами, с гипертекстом, а также пользоваться возможностями пакетов прикладных программ Adobe: Photoshop, InDesign, Illustrator, After Effects, Premiere Pro, CorelDRAW, 3ds Max (Vray), в том числе обосновывать и защищать предлагаемое проектное решение точно систематизировать полученную информацию и использовать возможности различных графических пакетов для создания виртуального изображения в медиа среде;

- воплощать проектную идею средствами и объектами Motion-дизайна;

- разрабатывать уникальные образные решения медиа среды в соответствии с современными эстетическими и технологическими тенденциями, в том числе с применением компьютерных технологий.

Владеть:

- основами компьютерного плоскостного и объемного моделирования, создания видео-презентаций, включая анимацию, в том числе приемами работы в различных пакетах трехмерной графики и компьютерного моделирования;

- практическими приёмами компьютерного моделирования в среде работы с профессиональными программами: Adobe: Photoshop, InDesign, Illustrator, After Effects, Premiere Pro, CorelDRAW, 3ds Max (Vray), а также свободно применять полученные навыки в реальном проектировании;

- навыками соединения в единой среде формообразования реального объекта с учетом колористических, композиционных и технико-технологических особенностей с цифровым виртуальным пространством (дополненная реальность, проекционные модели и т.д.);

- методами анализа и предпроектного моделирования дизайн-объекта на основе имеющихся знаний в области информационных технологий;

- грамотной визуализации идей медиа среды.

4. Структура и содержание дисциплины «Основы производственного мастерства»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 10 зачетных единиц, 360 часов

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практические работы	СРС	
1	Технологические операции накопления информации.	3	-	36	18	Защита практической работы, реферат, творческое задание
	Итого 3 семестр Форма аттестации	**3**	**-**	**36**	**18**	**зачет**
2	Операции технологического процесса обработки информации	4	-	36	54	Защита практической работы, реферат, творческое задание
	Итого 4 семестр Форма аттестации	**4**	**-**	**36**	**54**	**зачет**
3	Операции технологического процесса обработки информации	5	-	72	54	Защита практической работы, реферат, тестирование
	Итого 5 семестр Форма аттестации	**5**	**-**	**72**	**54**	**зачет**
4	Применение информационных технологий в процессе создания проектной документации	6	-	72	27	Защита практической работы, реферат, творческое задание
	Итого 6 семестр Форма аттестации	**6**	**-**	**72**	**27**	**Экзамен**
	Всего		**-**	**216**	**117**	

5. Содержание лекционных занятий по дисциплине «Основы производственного мастерства» не предусмотрены учебным планом

6. Содержание практических занятий

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема практической работы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	Технологические операции накопления информации.	9	Вводная лекция определение понятия информационных технологий	определение понятия информационных технологий Принципы взаимодействия и функционирования различных цифровых устройств. Тест-задание. (свободная тема)	ПК-1, ПК-4
2		9	Источники получения информации	Источники получения информации. Свойства браузера. Поиск информации по конкретной заданной преподавателем теме	ПК-1, ПК-4
3		9	Безопасная работа в сети Internet	Безопасная работа в сети Internet Получение информации из различных источников	ПК-1, ПК-4
4		5	Специфика работы и поиск информации в сети Internet. Поисковые системы	Специфика работы и поиск информации в сети Internet Специфика функционирования. Лингвистические особенности построения поисковых запросов. Расширения сайтов: ru, com, ua, org, и т.д.	ПК-1, ПК-4
5		4	Получение информации из различных источников	Получение информации из различных источников Управление сканером. Сканирование бумажных или иных носителей. Цифровое фото. Import графической информации со сканера в программу Photoshop.	ПК-1, ПК-4

	Итого 3 семестр	**36**			ПК-1, ПК-4
6	Операции технологического процесса обработки информации	9	Обработка информации. Типы графических файлов	Обработка информации. Типы графических файлов: PSD, CDR, EPS, TIFF, PSX, BMP, JPEG, RAW, PDF, 3DS max, AI, DWG.	ПК-1, ПК-4
7		9	Векторная, растровая и 3d графика	Векторная, растровая и 3d графика Особенности 2d и 3d графики. Достоинства и недостатки, специфика применения и обработки.	ПК-1, ПК-4
8		9	Знакомство с растровой графикой. Обработка растровых изображений (собранного материала)	Знакомство с растровой графикой. Обработка растровых изображений (собранного материала) Итерфейс. Разрешение и размеры изображения. Полутоновый растр и линиатура растра. Кадрирование изображения, изменение размеров холста. Трансформация выделенной области: масштабирование, вращение, перекос, зеркальное отражение, искажение, перспектива, свободная трансформация изображения и самого выделения.	ПК-1, ПК-4
9		5	Слои, работа с цветом в программе Photoshop.	Слои, работа с цветом в программе Photoshop. Стили слоев. Создание нового слоя. Перенос объекта на новый слой. Связанные слои и наборы слоев. Выравнивание и распределение связанных слоев. Дублирование слоев и наборов слоев. Слияние и удаление слоев. Перенос	ПК-1, ПК-4

				содержимого слоев в один слой. Корректирующие слои. Заливочные слои. Создание слоя маски. Стили и эффекты слоев.	
10		4	Инструменты рисования. Векторные контуры в программе Adobe Photoshop.	Инструменты рисования. Векторные контуры в программе Adobe Photoshop. Приемы рисования. Палитры кистей их создание и настройка. Простые эффекты. Настройка формы кисти. Основы рисования контуров и фигур. Инструменты создания кривых Безье. Рисование инструментом Перо. Настройка пера. Рисование специальными инструментами. Редактирование контуров: выделение, перемещение, удаление, копирование. Преобразование контура в выделение. Заливка и обводка контура.	ПК-1, ПК-4
11		9	Ретушь изображений Использование фильтров.	Ретушь изображений, полученных со сканера, с цифровой фотокамеры из сети Internet. Использование фильтров. Гистограмма изображения. Растягивание и сужение тонового диапазона. Определение белой и черной точек. Коррекция тоновой кривой. Коррекция яркости и контрастности всего изображения. Коррекция и балансировка цветов. Цветовые метки и пипетка. Балансировка цвета по реперным точкам.	ПК-1, ПК-4

				Регулировка отдельных каналов. Настройка оттенка и насыщенности. Тонирование полутонового изображения. Перевод изображения в монохромное. Смесители каналов. Инвертирование. Пороговое преобразование в черно-белое изображение. Замена цветов.Плашечные и составные цвета. Цветовые модели и палитры. Глубина цвета. Палитра каналов. Перевод в другую палитру. Перевод каналов в полутоновое изображение. Просмотр изображений в палитре CMYK. Текстурирование изображения. Корректирующие фильтры и ретушь. Фильтры резкости. Контурная резкость изображения. Фильтры размытия. Удаление шума, царапин и пыли.	
	Итого 4 семестр	**36**			ПК-1, ПК-4
12	Операции технологического процесса обработки информации	12	Основы векторной графики. Программа Adobe Illustrator.	. Основы векторной графики. Программа Adobe Illustrator. Знакомство с интерфейсом: строка заголовка; строка меню; панель инструментов стандартная; панель свойств; строка состояния; палитра; окно документа.	ПК-1, ПК-4
13		12	Основные навыки работы	Основные навыки работы с векторными объектами.	ПК-1, ПК-4

			с векторными объектами.	Перемещение, изменение размера, вращение, скос, зеркальное отображение. Дублирование, клонирование. Изменение формы простых объектов инструментом «Форма». Многоугольники, спирали, звезды, клетка. Объединение объектов в группы и разъединение; соединение объектов. Логические операции. Порядок наложения объектов. Выравнивание объектов относительно друг друга. Изучение инструментов рисования: кисть, распылитель, ластик, нож, обрезка, удаление виртуального сегмента, эффекты «Интерактивная тень и заливка».	
14		12	Создание контурных изображений средовых объектов. Редактирование контура. Слои. Привязка объектов.	Создание контурных изображений средовых объектов. Редактирование контура. Слои. Привязка объектов. Рисование линий. Приемы работы с инструментами Tool, Shape Tool, Bezier Tool, Eraser Tool, Artistic Media Tool. Привязка объектов к сетке; к направляющим; к другим объектам. Эффекты.	ПК-1, ПК-4
15		12	Разработка чертежей.	Разработка чертежей. Создание ортогональных проекций. Размерные линии. Создание сечений и разрезов (заполнение штрихом замкнутого контура). Импорт файлов 3ds Max для создания чертежей из 3D модели	ПК-1, ПК-4

16		12	Работа с текстом. Создание логотипов, подписей на чертеже, текстовых пояснений	Работа с текстом. Создание логотипов, подписей на чертеже, текстовых пояснений: - Фигурный текст. Редактирование и форматирование. Текст вдоль пути. Эффекты: выдавливание, оболочка, перспектива, тень. Выбор сюжетного шрифта. - Символьный текст. Редактирование. Цепочка контейнеров, Колонки. Изменение интерлиньяжа и кернинга. Форма рамок.	ПК-1, ПК-4
17		12	Создание тональной, светотеневой моделировки изображений проектируемых средовых объектов (Иллюминованные чертежи). Работа с цветом.	Создание тональной, светотеневой моделировки изображений проектируемых средовых объектов (Иллюминованные чертежи). Работа с цветом. Работа с группой инструмента «Заливка». Принцип создания заливок с плавно изменяющимися цветовыми и тональными переходами: градиентные сетки (Interactive Mesh Fill Tool). Создание псевдореалистических изображений при помощи инструментов группы «Заливка» (способом трассировки вручную). Плашечные и составные цвета. Цветовые модели и палитры. Глубина цвета. Перевод в другую палитру. Просмотр изображений в палитре CMYK.	ПК-1, ПК-4
	Итого 5 семестр	**72**			ПК-1, ПК-4

18	Применение информационных технологий в процессе создания проектной документации	13	Создание графической части проекта, аналитических таблиц, эскизов в программах Adobe Illustrator и Adobe Photoshop.	Создание графической части проекта, аналитических таблиц, эскизов в программах Adobe Illustrator и Adobe Photoshop. Обмен данными. Импорт и экспорт файлов. Подготовка экспозиционных материалов, принципы компоновки демонстрационных планшетов, плакатов, буклетов. Приемы создания фона будущей компоновки. Обработка растровых, векторных и 3d файлов. Трансформация и обрезка растровых изображений. Векторизация (трассировка).	ПК-1, ПК-4
19		12	Компоновка (сборка) экспозиционной плоскости в Adobe Illustrator. Вывод на печать.	Компоновка (сборка) экспозиционной плоскости в Adobe Illustrator. Вывод на печать. Импорт и экспорт графических файлов различных форматов (3ds Max, PSD, Ai, DWG и т. д.). Доведение графической части проекта до презентационного качества.	ПК-1, ПК-4
20		22	Создание анимационного ролика в программе Adobe Photoshop Воспроизведение анимации	Создание анимационного ролика в программе Adobe Photoshop. Воспроизведение анимации вводная лекция. Приемы создания анимации. Временной график анимации, сохранение анимации.	ПК-1, ПК-4

21		12	Создание PDF, PPT презентации	Создание PDF презентации иллюстративного материала Особенности создания и применения презентаций. Окно PDF Presentation. Демонстрация презентации (эскизы, чертежи, схемы и т. д.)	ПК-1, ПК-4
22		12	Особенности сохранения результатов работы	Особенности сохранения результатов работы. Безопасность хранения информации. Защита электронных носителей от заражения вирусами. Сохранение файлов большого размера. Форматирование цифровых носителей информации в различные файловые системы. Отказоустойчивость файловой системы NTFS, особенности ее настройки.	ПК-1, ПК-4
	Итого 6 семестр	**72**			
	Итого	**216**			

7. Самостоятельная работа бакалавра

№ п/п	Темы, выносимые на самостоятельную работу	Часы	Форма СРС	Формируемые компетенции
1	Технологические операции накопления информации.	18	Подготовка к зачету	ПК-1, ПК-4
2	Операции технологического процесса обработки информации	72	Подготовка к зачету	ПК-1, ПК-4
3	Применение информационных технологий в процессе создания проектной документации	27	Подготовка к экзамену	ПК-1, ПК-4
	Итого	**117**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Основы производственного мастерства» используется балльно-рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего контроля (1-ая и 2-ая рубежные аттестации), посещаемости и промежуточного контроля. Максимальное и минимальное количество баллов по различным видам контроля описано в Положении о текущем контроле и промежуточной аттестации обучающихся:

Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий, включая посещение аудиторных занятий

1 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов
2 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов

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 практических занятий – 20 баллов.
Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов.

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-24	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
Российская оценка	**2**	**3**			**4**			**5**		
	незачет	***зачет***								

При изучении указанной дисциплины «Основы производственного мастерства» предусмотрены практические занятия, самостоятельная работа, зачет и экзамен. 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
Презентация	1	25	60
Контрольное задание	1	26	40
Итого 4 семестр (зачет)		**51**	**100**
Презентация	1	25	60
Контрольное задание	1	26	40
Итого 5 семестр (зачет)		**51**	**100**
Презентация	1	25	60
Контрольное задание	1	26	40
Итого 6 семестр (зачет)		**51**	**100**
Презентация	1	25	60
Контрольное задание	1	26	40
Итого 7 семестр (зачет)		**51**	**100**

9. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Основы производственного мастерства» в качестве основных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

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

1. Хворостов Д.А. 3D Studio Max+VRay. Проектирование дизайна среды [Текст]: учеб. пособие / Хворостов Д.А. - М.: ФОРУМ; ИНФРА-М, 2016. - 272 с.: ил.

2. Зеньковский В.А. 3D моделирование на базе Vue xStream [Текст]: учеб.пособие / Зеньковский В.А. - М. : ИД ФОРУМ, ИНФРА-М, 2016. - 384 с.+DVD: ил.

3. Каршакова Л.Б, Яковлева Н.Б., Бесчастнов П.Н. Компьютерное формообразование в дизайне [Текст]: учеб. пособие / Каршакова Л.Б, Яковлева Н.Б., Бесчастнов П.Н. - М.: ИНФРА -М, 2015. - 240 с.: ил

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Казарина, Т.Ю. Пропедевтика: учебное пособие / Т.Ю. Казарина. — Кемерово: КемГИК, 2016. — 104 с. — ISBN 978-5-8154-0337-6. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система «Лань»: [сайт]. — URL: https://e.lanbook.com/book/99298 (дата обращения: 23.10.2019). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. Компьютерная графика: Photoshop CS3, CorelDRAW X3, Illustrator CS3. Трюки и эффекты (+DVD с видеокурсом) [Текст] / Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. - СПб.: Питер, 2008. - 992 с.: ил.

3. Немцова Т.И., Казанкова Т.В., Шнякин А.В. Компьютерная графика и web-дизайн [Текст]: учеб. пособие / Немцова Т.И., Казанкова Т.В., Шнякин А.В. - М.: ИД "ФОРУМ"; ИНФРА-М, 2014. - 400 с.: ил. - Библиогр.: с. 372. - ISBN 978-5-8199-05 93-7; 978-5-16-009817-3.

4. Ахтямова, С.С. Программа CorelDRAW. Основные понятия и принципы работы / С.С. Ахтямова, А.А. Ефремова, Р.Б. Ахтямов; Министерство образования и науки России, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Казанский национальный исследовательский технологический университет». – Казань: Издательство КНИТУ, 2014. – 112 с.: ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=427713.

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Основы производственного мастерства» в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

Локальные информационные технологии

№п/п	Наименование	Доступность для студентов
1.	Adobe CC 2019	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г.Строганова
2.	Adobe Creative Suite 6 Master Collection	
3.	CINEMA 4D 18.020	
4.	Corel DESIGNER Technical Suite 2019	
5.	CorelDRAW Graphics Suite X6 (64-Bit)	
6.	Autodesk 3ds Max Design 2019	
7.	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	
8.	Офисный пакет Microsoft Office 365	

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова https://mghpu.ru/library

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

КОНТРОЛЬНЫЕ ТЕСТЫ И ЗАДАНИЯ

1. Какой из этих инструментов позволяет создавать кривые и линии в Adobe Illustrator?

a) Brush Tool

b) Pen Tool

c) Eraser Tool

2. Что такое "битмап" изображение?

a) Изображение, состоящее из пикселей

b) Изображение, созданное в векторном формате

c) Изображение, сделанное с помощью фотоаппарата

3. Какой из этих инструментов позволяет изменять размер изображения в Adobe Photoshop?

a) Crop Tool

b) Move Tool

c) Transform Tool

4. Какой из этих форматов файлов не поддерживает трехмерную графику?

a) OBJ

b) FBX

c) PNG

5. Что такое "UV-развертка" в трехмерной графике?

a) Процесс размещения текстур на 3D-модели

b) Метод создания освещения на сцене

c) Технология создания анимации

6. Что такое "скелетная анимация" в трехмерной графике?

a) Процесс создания анимации, основанный на движении скелета 3D-модели

b) Метод создания текстур на объектах
c) Технология создания освещения на сцене

7. Что такое "сетка" (mesh) в трехмерной графике?
a) Структура 3D-модели, состоящая из полигонов и вершин
b) Инструмент для создания текстур на объектах
c) Метод создания анимации

8. Какой из этих инструментов позволяет создавать частицы и эффекты в Autodesk 3ds Max?
a) Particle Flow
b) Paint Tool
c) Erase Tool

9. Что такое "рендеринг" в трехмерной графике?
a) Процесс создания изображения на основе 3D-модели
b) Метод создания анимации
c) Технология создания освещения на сцене

10. Какой из этих форматов файлов не поддерживает анимацию в трехмерной графике?
a) GIF
b) MP4
c) BMP

Ответы: 1. b; 2. a; 3. c; 4. c; 5. a; 6. a; 7. a; 8. a; 9. a; 10. c.

Контрольные задания

1. Практическая работа № 1 Введение.

На листе формата А4 в рабочем окне программы Adobe Illustrator или в файле размером 210х 297мм в программе Photoshop, (по выбору студента), выполняется беспредметная композиция, состоящая из графических примитивов, формирующих на плоскости цветовые или орнаментальные блоки, уравновешенные между собой по массе или объему.

2. Практическая работа № 2,3

Знакомство со спецификой получение информации из различных источников, работы и поиска информации в сети Internet. Поисковые системы Yandex и т.д.

3. Практическая работа № 4 Интерфейс программ AI и PS.

Максимальное творческое применение изученных инструментов и приемов работы. Вырабатывание умения мыслить и творить с помощью компьютера, рассматривая его, как инструмент, наряду с традиционными художественно-графическими инструментами.

4. Практическая работа № 5. Загрузка растрового узора. Эксперимент по наложению одной текстуры на другую.

Преподаватель показывает студентам заранее приготовленные им образцы узорчатых заливок, применяемых, например, в технической графике. Это могут быть упорядоченные или неупорядоченные точки, штрихи, имитирующие различные фактуры. Например, пластик, песок, вода, древесина. Каждый студент, при создании своих типов заливок должен соотнести их выполнение с текущим заданием по проекту.

При создании заливки, студентам необходимо решить, к какой фактуре они хотят приблизить свое изображение и где может быть применена созданная ими заливка в их текущей работе по проектированию.

5. Практическая работа № 6 Инструменты трансформации изображения.

Работа с исходным изображение дополнение его созданными в программах элементами, создание и трансформация изображения, перемещение, изменение размера, вращение, выравнивание, зеркальное отображение. дублирование, клонирование, изменение формы простых, отмена и возврат действий; выделение, удаление, работа со слоями.

Выполняя это задание происходит знакомство с интерфейсом программ AI и PS

6. Практическая работа № 7. Полигональный портрет.

Отобранные 5—6 образцов (изготовленных преподавателем) графических изображений различных фотографий, портреты крупным планом. Студентам предлагается создать полигональный портрета в программе AI при помощи работы с кривыми, изучение функции заливки и других функций, а также работы со слоями Студентам предлагается повторить предложенные изображения или выполнить их в соответствии со своим творческим восприятием. Эти графические приемы могут быть

использованы в эскизах и демонстрационных рисунках при проектировании промышленных изделий.

7. Практическая работа № 8 Создание объемного объекта.

Знакомство с приемами создания объема на плоскости при помощи светотеневой моделировки. Предмет (объект) для будущего выполнения студенты выбирают сами, чем поддерживается творческий интерес к выполнению данного задания.

8. Практическая работа № 9. Инфографика, схемы и таблицы.

В программе Adobe Illustrator рисующими инструментами создается заготовка будущей схемы или таблицы. Весь отобранный и обработанный в программе Photoshop иллюстративный материал, текстовые файлы, подготовленные в текстовом редакторе, экспортируются на поля страницы с таблицей. В рабочем окне программы Adobe Illustrator ведется основная работа по сортировке и компоновке изобразительных элементов.

9. Практическая работа № 10. Метод рисования по подложке.

В качестве исходного изображения может быть использована тематическая библиотека фотографий, заготовленная преподавателем к изучаемой программе, фотографии, предложенные студентами, любые другие изображения и эскизы. При выборе исходного изображения студент должен умозрительно представлять, при помощи каких приемов и инструментов будет выполнена эта практическая работа, т.е. до начала работы создается план последовательности действий. Результатом этой практической работы должно быть приобретение навыков создания стилизованных фонов для изображения или собственно изображений с ярко выраженной текстурой поверхности.

10. Практическая работа № 11. Создание экранной палитры.

Создание специфического набора цветов, необходимых для выполнения конкретной работы. Это существенно сокращает рабочее время при создании проекта, особенно в тех случаях, когда используемые цвета отсутствуют в стандартной палитре программы. При работе с цветом на компьютере студентам необходимо объяснить понятие масштабности цвета к изображению. Необходимо грамотно использовать цветовые оттенки, их яркость, насыщенность и контрастность тем самым добиваясь колористической целостности изображения.

11. Практическая работа № 12. Эргономика.

Дополнительное разъяснение в связи со специфическими задачами, решаемыми в процессе построения фигур людей (эргономов) – это связано с необходимостью быстрой перемены поз, созданных эргономов в процессе подготовки графической части проекта.

12. Практическая работа № 13. Создание объемного объекта.

В программе Adobe Illustrator или Adobe Photoshop в одном файле заданного формата с разрешением 250 –300 dpi создается контур спроектированного объекта. В работе над заданием применяются технологические приемы использования слоев, техника коллажа – для создания фотореалистичных фактур. Применяются приемы светотеневой моделировки объема.

13. Практическая работа № 14. Сценарий.

Вырабатывается сценарий будущей презентации. В программах Adobe Illustrator, Adobe Photoshop или программах пакета Microsoft Office создаются и подготавливаются (обрабатываются) различные материалы. В программе Microsoft Power Point создается файл будущей презентации. Методом вставки элемента в созданный файл перемещаются подготовленные файлы различных форматов. Далее последовательно ведется работа над созданием кадров презентации.

14. Практическая работа № 15

Вариант 1: с объемного объекта в перспективе или изометрии строятся ортогональные проекции и этот процесс демонстрируется в анимационном ролике в формате GIF.

Вариант 2: выполняется анимация на тему проектного задания. Создаются схемы движения или взаимодействия различных частей спроектированного объекта. Результаты демонстрируются в анимационном ролике в формате GIF.

ПК-1 – способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учётом основных требований информационной безопасности.

ПК-4 – способностью применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие типы графических файлов используются в дизайн-проектировании и чем они отличаются?

2. В чём принципиальное различие между растровой и векторной графикой?

3. Какие основные инструменты программы Adobe Photoshop используются для обработки изображений?

4. Как осуществляется работа со слоями в программе Adobe Photoshop?

5. Какие методы ретуши изображений применяются в растровой графике?

6. Каковы основные принципы работы с векторными объектами в программе Adobe Illustrator?

7. Как создаются чертежи и ортогональные проекции средовых объектов в программах векторной графики?

8. Каким образом осуществляется компоновка экспозиционной плоскости и подготовка материалов к печати?

9. Как создаётся анимационный ролик в программе Adobe Photoshop?

10. Какие существуют особенности безопасного хранения и управления графическими файлами большого объёма?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие типы графических файлов используются в дизайн-проектировании и чем они отличаются? В дизайн-проектировании используются форматы PSD, CDR, EPS, TIFF, BMP, JPEG, RAW, PDF, AI, DWG, 3DS. Растровые форматы (JPEG, TIFF, BMP, PSD) хранят изображение в виде пикселей и зависят от разрешения; векторные (AI, EPS, CDR, DWG) описывают объекты математически и масштабируются без потери качества; PDF и RAW являются универсальными форматами для передачи и съёмки соответственно.

2. В чём принципиальное различие между растровой и векторной графикой? Растровая графика строится из пикселей и теряет качество при масштабировании;

она подходит для работы с фотографиями и сложными тональными переходами. Векторная графика строится из математических кривых и геометрических объектов, не теряет качества при изменении размера и применяется для создания чертежей, логотипов, иллюстраций и технической документации.

3. Какие основные инструменты программы Adobe Photoshop используются для обработки изображений? К основным инструментам относятся: инструменты выделения, кадрирования и трансформации; инструменты рисования и ретуши (кисть, штамп, восстанавливающая кисть); палитра слоёв и корректирующие слои; инструменты коррекции цвета и тона (кривые, уровни, баланс цвета, насыщенность); фильтры резкости, размытия и текстурирования; работа с векторными контурами инструментом «Перо».

4. Как осуществляется работа со слоями в программе Adobe Photoshop? Слои позволяют независимо редактировать отдельные элементы изображения. Можно создавать, дублировать, перемещать, связывать, объединять и удалять слои. Корректирующие и заливочные слои применяются без изменения исходного изображения. Маски слоёв позволяют скрывать или отображать отдельные области. Стили и эффекты слоёв (тень, свечение, обводка) добавляют декоративное оформление.

5. Какие методы ретуши изображений применяются в растровой графике? Ретушь включает: коррекцию тонового диапазона и цветового баланса с помощью кривых, уровней и цветовых пипеток; настройку яркости, контрастности, насыщенности; удаление шума, царапин и пыли с помощью фильтров; тонирование и перевод в монохромное изображение; работу с каналами цветовых моделей (RGB, CMYK); применение корректирующих фильтров и контурной резкости.

6. Каковы основные принципы работы с векторными объектами в программе Adobe Illustrator? Работа включает создание и редактирование геометрических фигур, кривых Безье и контуров; перемещение, масштабирование, вращение, скос и зеркальное отображение объектов; дублирование и клонирование; логические операции объединения, вычитания и пересечения форм; управление порядком

наложения и выравниванием объектов; применение заливок, обводок, градиентных сеток и интерактивных теней.

7. Как создаются чертежи и ортогональные проекции средовых объектов в программах векторной графики? Создание чертежей предполагает рисование точных контуров с привязкой к сетке и направляющим; расстановку размерных линий; создание сечений и разрезов (штриховка замкнутых контуров); импорт 3D-модели из 3ds Max для получения ортогональных проекций; добавление текстовых подписей, обозначений и экспликаций.

8. Каким образом осуществляется компоновка экспозиционной плоскости и подготовка материалов к печати? Компоновка выполняется в Adobe Illustrator путём импорта растровых (PSD), векторных (AI) и 3D-файлов (DWG, 3ds Max) на единую монтажную область. Выполняется трансформация, обрезка и векторизация (трассировка) изображений. Итоговый планшет или буклет доводится до презентационного качества и выводится на печать с учётом цветового профиля CMYK и разрешения.

9. Как создаётся анимационный ролик в программе Adobe Photoshop? Анимация создаётся с использованием временного графика (Timeline). Каждый кадр анимации представляет отдельное состояние слоёв документа. Задаётся время отображения каждого кадра, порядок воспроизведения и количество повторов. Готовая анимация сохраняется в формате GIF или видеофайла с заданными параметрами сжатия.

10. Какие существуют особенности безопасного хранения и управления графическими файлами большого объёма? Необходимо регулярно создавать резервные копии на нескольких носителях; защищать цифровые носители от вирусов с помощью антивирусного программного обеспечения; использовать файловую систему NTFS с её отказоустойчивостью для хранения больших файлов; применять форматирование носителей в подходящие файловые системы; организовывать файлы в логическую структуру папок по проектам для удобного доступа.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какой формат графического файла является векторным?

а) JPEG

б) BMP

в) AI (Adobe Illustrator)

2. Какой инструмент Adobe Photoshop используется для создания кривых Безье и векторных контуров?

а) Кисть

б) Перо

в) Штамп

3. Что позволяет выполнить корректирующий слой в Adobe Photoshop?

а) Удалить часть изображения безвозвратно

б) Применить цветовую коррекцию без изменения оригинального пикселя

в) Объединить все слои в один

4. Какая операция используется для объединения нескольких векторных фигур в одну в Adobe Illustrator?

а) Трассировка

б) Логическое объединение (Unite)

в) Кадрирование

5. Какой цветовой профиль применяется при подготовке макета к печати?

а) RGB

б) HSB

в) CMYK

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ

1-в

2-б

3-б

4-б

5-в

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).

Аудитория с затемнением, со столами, стульями по количеству студентов, оборудованные компьютерами, экраном и проектором

Программное обеспечение: Программа трёхмерного полигонального проектирования 3ds Max.

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

Компьютерный класс для проведения занятий практического типа, Волоколамское ш.д.9, стр.2 ауд. № 709 учебная мебель: столы- 14 шт., стулья-23 шт., компьютеры-17 шт. с доступом к сети

Интернет и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации; методические материалы – примеры выполнения курсовых и выпускных квалификационных работ.

Помещение для самостоятельной работы, Волоколамское ш.д.9, стр.2 ауд. № 707.

12. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Методические рекомендации выстроены в соответствии с целями и задачами дисциплины «Основы производственного мастерства», и направлены на решение заявленных в программе дисциплины задач.

12.1. ***Рекомендации для преподавателей дисциплины***

Теоретические знания по дисциплине закрепляются выполнением практических работ, которые призваны развивать художественную инициативу, творческий подход к использованию инструментов 2D, самостоятельность, вариантность мышления и творческую индивидуальность магистрантов.

С этой целью, в подборе тем учебных заданий, в программе курса «Основы производственного мастерства» учитываются специфические задачи, которые ставятся перед студентами в рамках курса «Дизайн-проектирование».

Каждое практическое задание предваряется разъяснениями, в ходе которых перед студентами ставится определенная задача на выполнение данного задания,

излагаются:

- методические,
- общехудожественные,
- технические требования,
- перечень используемого программного инструментария и специфических технологических приемов выполнения задания.

Необходимый «творческий толчок» бакалавры получают, знакомясь и анализируя аналогичные работы по данной теме, выполненные ранее. (Если аналогов по данной теме нет, преподаватель сам готовит их заранее).

Программа курса «Основы производственного мастерства» построена по принципу последовательного усложнения, как осваиваемых инструментальных средств, так и практических заданий, и приемов их выполнения: от изучения интерфейса до создания (на высоком профессиональном уровне) сложных графических работ: таких как оформление графической части проекта и т.д.

12.2. Методические рекомендации к подготовке и проведению практических занятий:

1. Практическая работа № 1

Методические рекомендации: на листе формата А4 в рабочем окне программы Adobe Illustrator или в файле размером 210х 297мм в программе

Photoshop, (по выбору студента), выполняется беспредметная композиция, состоящая из графических примитивов, формирующих на плоскости цветовые или орнаментальные блоки, уравновешенные между собой по массе или объему.

2. Практическая работа № 2

Практическая работа № 3

Методические рекомендации: Знакомство со спецификой получение информации из различных источников, работы и поиска информации в сети Internet. Поисковые системы Yandex и т.д.

3. Практическая работа № 4

Методические рекомендации: максимальное творческое применение изученных инструментов и приемов работы. Вырабатывание умения мыслить и творить с помощью компьютера, рассматривая его, как инструмент, наряду с традиционными художественно-графическими инструментами.

4. Практическая работа № 5**.**

Методические указания. Преподаватель показывает студентам заранее приготовленные им образцы узорчатых заливок, применяемых, например, в технической графике. Это могут быть упорядоченные или неупорядоченные точки, штрихи, имитирующие различные фактуры. Например, пластик, песок, вода, древесина. Каждый студент, при создании своих типов заливок должен соотнести их выполнение с текущим заданием по проекту.

При создании заливки, студентам необходимо решить, к какой фактуре они хотят приблизить свое изображение и где может быть применена созданная ими заливка в их текущей работе по проектированию.

загрузка растрового узора. Эксперимент по наложению одной текстуры на другую.

5. Практическая работа № 6

Методические рекомендации: Работа с исходным изображение дополнение его созданными в программах элементами, создание и трансформация изображения, перемещение, изменение размера, вращение, выравнивание,

зеркальное отображение. дублирование, клонирование, изменение формы простых, отмена и возврат действий; выделение, удаление, работа со слоями.

Выполняя это задание происходит знакомство с интерфейсом программ AI и PS

6. Практическая работа № 7.

Методические рекомендации. На группу выдаются 5—6 образцов (заготовленных преподавателем) графических изображений различных фотографий, портреты крупным планом. Студентам предлагается создать полигональный портрета в программе AI при помощи работы с кривыми, изучение функции заливки и других функций, а так же работы со слоями Студентам предлагается повторить предложенные изображения или выполнить их в соответствии со своим творческим восприятием. Эти графические приемы могут быть использованы в эскизах и демонстрационных рисунках при проектировании промышленных изделий.

7. Практическая работа № 8

Методические рекомендации: К данной практической работе преподаватель

предлагает уже выполненные образцы подобных объектов, проанализировав которые, студент знакомится с приемами создания объема на плоскости при помощи светотеневой моделировки. Предмет (объект) для будущего выполнения студенты выбирают сами, чем поддерживается творческий интерес к выполнению данного задания.

8. Практическая работа № 9.

Методические рекомендации: бакалаврам необходимо познакомиться с различными образцами ранее созданных аналитических таблиц. Далее, по предварительно, оговоренным с преподавателем эскизам в программе Adobe Illustrator рисующими инструментами создается заготовка будущей схемы или таблицы. Весь отобранный и обработанный в программе Photoshop иллюстративный материал, текстовые файлы, подготовленные в текстовом редакторе, экспортируются на поля страницы с таблицей. В рабочем окне

программы Adobe Illustrator ведется основная работа по сортировке и компоновке изобразительных элементов.

9. Практическая работа № 10.

Методические рекомендации: при выполнении практической работы применяется метод рисования по подложке — это когда какое-либо исходное изображение подкладывается на нижний слой, а создаваемое изображение рисуется поверх исходного на другом вышележащем слое. Здесь студентом применяется весь багаж накопленных теоретических знаний и практических навыков, что дает возможность оценить уровень подготовленности студента на данном этапе освоения программы Adobe Illustrator. В качестве исходного изображения может быть использована тематическая библиотека фотографий, заготовленная преподавателем к изучаемой программе, фотографии, предложенные студентами, любые другие изображения и эскизы. При выборе исходного изображения студент должен умозрительно представлять, при помощи каких приемов и инструментов будет выполнена эта практическая работа, т.е. до начала работы создается план последовательности действий. Результатом этой практической работы должно быть приобретение навыков создания стилизованных фонов для изображения или собственно изображений с ярко выраженной текстурой поверхности.

10. Практическая работа № 11.

Методические рекомендации:

закрепления пройденного материала студентам предлагается создать и сделать экранной палитру, состоящую из специфического набора цветов, необходимых для выполнения конкретной работы. Это существенно сокращает рабочее время при создании проекта, особенно в тех случаях, когда используемые цвета отсутствуют в стандартной палитре программы. При работе с цветом на компьютере студентам необходимо объяснить понятие масштабности цвета к изображению. Необходимо грамотно использовать цветовые оттенки, их яркость, насыщенность и контрастность тем самым добиваясь колористической целостности изображения.

11. Практическая работа № 12.

Методические рекомендации: необходимо дополнительное разъяснение в связи со специфическими задачами, решаемыми в процессе построения фигур людей (эргономов) – это связано с необходимостью быстрой перемены поз, созданных эргономов в процессе подготовки графической части проекта.

12. Практическая работа № 13.

Методические рекомендации: В программе Adobe Illustrator или Adobe Photoshop в одном файле заданного формата с разрешением 250 –300 dpi создается контур спроектированного объекта. В работе над заданием применяются технологические приемы использования слоев, техника коллажа – для создания фотореалистичных фактур. Применяются приемы светотеневой моделировки объема.

13. Практическая работа № 14.

Методические рекомендации: Вырабатывается сценарий будущей презентации. В программах Adobe Illustrator, Adobe Photoshop или программах пакета Microsoft Office создаются и подготавливаются (обрабатываются) различные материалы. В программе Microsoft Power Point создается файл будущей презентации. Методом вставки элемента в созданный файл перемещаются подготовленные файлы различных форматов. Далее последовательно ведется работа над созданием кадров презентации.

14. Практическая работа № 15

Методические рекомендации: Способы выполнения задания

Вариант 1: с объемного объекта в перспективе или изометрии строятся ортогональные проекции и этот процесс демонстрируется в анимационном ролике в формате GIF.

Вариант 2: выполняется анимация на тему проектного задания. Создаются схемы движения или взаимодействия различных частей спроектированного объекта. Результаты демонстрируются в анимационном ролике в формате GIF.

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

_____ В.В. Слепухин

МП

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1. В.ДВ.03.01 «Организация проектной деятельности»
Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»
Квалификация выпускника бакалавр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Средовой дизайн

Очная форма обучения
Курс 3
Семестр 6

	Очная форма обучения	
	Часы	Зачетные единицы
Лекции	72	2,0
Практические занятия		
Семинарские занятия		
Лабораторные занятия		
Самостоятельная работа	36	1,0
Форма аттестации Зачет: 6 сем.		
Всего	108	3,0

Москва, 2026 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2026/2027 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн среды»

Разработчик программы:

Старший преподаватель «Средовой дизайн»
Орешкин П.В.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн» (протокол № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2026/2027 уч.года
(протокол № 10 от 04.06.2026)

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

1. Цели освоения дисциплины

Целями изучения дисциплины «Организация проектной деятельности» является формирование у студентов системного понимания процессов управления проектами в сфере дизайна, овладение инструментарием инициации, планирования, исполнения и презентации проектов, а также развитие навыков командной работы и взаимодействия с заказчиками.

Задачи дисциплины:

- дать представление о роли проектного управления в современной дизайн-практике и требованиях бизнеса к организации проектной деятельности;
- сформировать базовые понятия проектного управления (проект, жизненный цикл, ограничения, модели ведения проектов);
- научить студентов разрабатывать ключевые документы: бриф, техническое задание, производственный график (диаграмма Ганта), коммерческое предложение;
- освоить инструменты онлайн-планирования (GanttPro) для управления сроками, бюджетом и содержанием проекта;
- развить навыки публичной презентации проекта перед заказчиком с акцентом на ключевые точки внимания.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Б1.В.ДВ.03.01 «Организация проектной деятельности» относится к дисциплинам по выбору вариативной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор знаний, умений, навыков и компетенций.

Для успешного освоения дисциплины бакалавр должен освоить материал предшествующих дисциплин:
а) «Проектирование»;
б) «Введение в специальность»;
в) «История дизайна, науки и техники».

Дисциплина «Организация проектной деятельности» является предшествующей и необходима для успешного усвоения последующих дисциплин:
а) «Проектирование» (углубленный уровень);
б) «Теория и методология дизайна».

Знания, полученные при изучении дисциплины, могут быть использованы при прохождении производственной и преддипломной практик, выполнении выпускной квалификационной работы, а также для профессиональной деятельности в области дизайн-проектирования и управления творческими коллективами.

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

ПК-2 – Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач средового дизайна.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- базовые понятия проектного управления (проект, жизненный цикл, ограничения, модели Waterfall, Agile);
- структуру и назначение основных документов проектной деятельности: бриф, техническое задание, диаграмма Ганта, коммерческое предложение;
- принципы построения производственного графика и методы оценки стоимости проектных работ;
- требования к презентации проекта перед заказчиком.

Уметь:

- проводить инициацию проекта: собирать информацию, формулировать цели и задачи, составлять бриф и техническое задание;
- планировать проект: определять этапы, ресурсы, сроки и бюджет, строить диаграмму Ганта с использованием онлайн-инструментов (GanttPro);
- разрабатывать коммерческое предложение, учитывающее объём работ, трудозатраты и стоимость;
- готовить и проводить презентацию проекта, выделяя ключевые ценностные предложения для заказчика.

Владеть:

- навыками работы с онлайн-сервисом GanttPro для создания и управления производственным графиком;
- методами разработки документации проектного управления (бриф, ТЗ, КП);
- приёмами публичного выступления и визуализации проектных материалов для защиты проекта.

4. Структура и содержание дисциплины «Организация проектной деятельности»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 часов

№ п/п	Раздел дисциплины	Семе	Виды учебной работы (в часах)	Оценочные средства для

			Лекции	Практические занятия	СРС	**проведения промежуточной аттестации по разделам**
1	**Введение в проектное управление. Инициация проекта.**	6	36		18	подготовка и защита презентации
2	**Планирование проекта и защита проекта.**	6	36		18	подготовка и защита презентации
	Итого		**72**		**36**	**Зачет**

5. Содержание лекционных занятий по дисциплине «Организация проектной деятельности»

№ п/п	**Раздел / Тема лекции**	**Часы**	**Краткое содержание**	**Формируемые компетенции**
1	**Введение в проектное управление**	**4**	Зачем нужно проектное управление? Требования бизнеса к организации проектной деятельности. Базовые понятия: проект, проектная деятельность, жизненный цикл проекта. Базовые элементы системы управления проектами. Треугольник ограничений (срок, бюджет, содержание). Модели ведения проектов: Waterfall и Agile (сравнение, области применения).	**ПК-2**
2	**Инициация**	**32**	Понятие брифа: назначение,	**ПК-2**

	проекта. Бриф и техническое задание		структура, методы сбора информации. Ключевые вопросы для заказчика. Техническое задание (ТЗ): цели, задачи, требования, ограничения, критерии приемки. Алгоритм подготовки ТЗ на основе брифа. Практические примеры.	
3	**Планирование проекта. Диаграмма Ганта и коммерческое предложение**	**14**	Методы структуризации работ: WBS, этапы, задачи. Диаграмма Ганта: принципы построения, ресурсы, зависимости, сроки, бюджет. Онлайн-инструмент GanttPro: функционал, работа с проектом, настройка. Коммерческое предложение (КП): состав, стоимость работ, условия сотрудничества, расчет трудозатрат на основе графика.	**ПК-2**
4	**Защита проекта. Презентация и коммуникация с заказчиком**	**22**	Структура презентации проекта: от целей до результатов. Визуализация данных: диаграммы, графики, мудборды, рендеры. Ключевые точки внимания заказчика: ценность, сроки, бюджет, уникальность. Типичные ошибки при презентации. Обработка вопросов и возражений.	**ПК-2**
	Итого	**72**		

6. Содержание практических занятий

Практические занятия не предусмотрены учебным планом

7. Самостоятельная работа бакалавра

№ п/п	Темы, выносимые на самостоятельную работу	Часы	Форма СРС	Формируемые компетенции
1	Изучение литературы по проектному управлению, знакомство с онлайн-инструментами.	18	Индивидуальные домашние задания	ПК-2

	Доработка брифа и технического задания			
2	Построение диаграммы Ганта в GanttPro, отработка навыков Подготовка коммерческого предложения	18	Индивидуальные домашние задания	ПК-2
	Итого	**36**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Организация проектной деятельности» используется балльно-рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего контроля (1-ая и 2-ая рубежные аттестации), посещаемости и промежуточного контроля. Максимальное и минимальное количество баллов по различным видам контроля описано в Положении о текущем контроле и промежуточной аттестации обучающихся:

Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий, включая посещение аудиторных занятий.

1 рубежная аттестация – от 0 до 20 баллов

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

2 рубежная аттестация – от 0 до 35 баллов

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-17	18-21	22	23-24	25-26	27	28-29	30-32	33	35

Посещение аудиторных занятий – 20 баллов.

Кафедральный просмотр – от 0 до 25 баллов.

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-12	13-15	16	17	18	19-20	21	22	23	24-25

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
Российская оценка	**2**	**3**			**4**			**5**		
	незачет	***зачет***								

При изучении указанной дисциплины «Организация проектной деятельности» предусмотрены лекции, самостоятельная работа и зачет. 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
Бриф + ТЗ	1	12	30
Диаграмма Ганта + КП	1	15	30
Контрольное испытание (презентация проекта)	1	24	40
Итого 6 семестр		**51**	**100**

9. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

9.1 Основная литература

1. Шимко В.Т., Гаврилина А.А., Гагарина Е.С., и др. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Генерирование проектной идеи: Учебное пособие для вузов / под ред. Шимко В.Т. – М.: Архитектура-С, 2016. – 248 с.
2. Шимко В.Т., Кудряшев Н.К., Никитина Е.В., и др. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Специфика средового творчества (предпосылки, методика, технологии). – М.: Архитектура-С, 2016. – 240 с.

9.2 Дополнительная литература

1. Аристов, А.В. Дизайн-проект. Создание видеопрезентации [Электронный ресурс] / А.В. Аристов. – М.: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2014. – 73 с.
2. Рудич, Л.И. Предпринимательская и инновационная деятельность в сфере культуры и искусства [Электронный ресурс]: учебное пособие / Л.И. Рудич. – Кемерово: КемГИК, 2013. – 209 с.
3. Жданова, Н.С. Основы дизайна и проектно-графического моделирования [Электронный ресурс]: учебное пособие / Н.С. Жданова. – М.: ФЛИНТА, 2017. – 196 с.

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Организация проектной деятельности» в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

Локальные информационные технологии

№п/п	Наименование	Доступность для студентов
1	GanttPro (онлайн-сервис)	Доступ через Интернет
2	Офисный пакет Microsoft Office 365	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г.Строганова

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г.Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова 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

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

11. Материально-техническое обеспечение дисциплины

- Учебная аудитория для проведения занятий лекционного и практического типа: оснащена экраном, проектором, ноутбуком (компьютером), мебелью для работы.
- Помещение для самостоятельной работы: компьютеры с доступом к сети «Интернет», установленным офисным пакетом, браузером для работы с GanttPro.
- Демонстрационные материалы: примеры брифа, ТЗ, диаграмм Ганта, коммерческих предложений, презентаций.

12. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Задание 1. Разработка брифа и технического задания

- Выбрать реальный или учебный проект (например, дизайн-концепция городского пространства, мультимедийная инсталляция, фирменный стиль).
- Составить бриф, включив: цель, аудиторию, задачи, пожелания заказчика, бюджетные ограничения, сроки.
- На основе брифа разработать техническое задание: описание объекта, этапы работ, требования к результату, критерии приемки.

Задание 2. Построение диаграммы Ганта в GanttPro и коммерческое предложение

- Зарегистрироваться в онлайн-сервисе GanttPro.
- Создать проект, структурировать работы по этапам и задачам, задать длительность, зависимости, назначить ресурсы.
- Установить бюджет (трудозатраты + материалы) и сформировать коммерческое предложение: описание услуг, сроки, стоимость, условия оплаты.

Задание 3. Презентация проекта

- Подготовить презентацию, отражающую: концепцию, брифинг, техническое задание, производственный график (диаграмму Ганта), коммерческое предложение, ключевые преимущества.
- Провести репетицию, контролируя тайминг (не более 10-15 минут).
- На финальном занятии представить проект, ответить на вопросы.

Критерии оценки заданий

Критерий	**Показатели**
Бриф и ТЗ	Полнота заполнения, конкретность целей, реалистичность требований, чёткость критериев приемки.
Диаграмма Ганта	Корректная структура задач, правильные зависимости, реалистичные сроки, учёт ресурсов и бюджета.
Коммерческое предложение	Обоснованность стоимости, прозрачность условий, соответствие объёму работ, профессиональное оформление
Презентация	Логичность структуры, визуальная выразительность, уверенная речь, соблюдение регламента, ответы на вопросы.

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

_____ В.В. Слепухин

МП

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1.В.ДВ.03.02 «Дизайн как кураторский проект»
Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»
Квалификация выпускника бакалавр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Средовой дизайн

Очная форма обучения
Курс 3
Семестр 6

	Очная форма обучения	
	Часы	Зачетные единицы
Лекции	72	2,0
Практические занятия		
Семинарские занятия		
Лабораторные занятия		
Самостоятельная работа	36	1,0
Форма аттестации Зачет: 6 сем.		
Всего	108	3,0

Москва, 2026 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2026/2027 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчик программы:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Спектор Г.З.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн» (протокол № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2026/2027 уч.года
(протокол № 10 от 04.06.2026)

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

1. Цели освоения дисциплины

Целью изучения дисциплины «Дизайн как кураторский проект» является овладение основами кураторской деятельности, средствами и приемами концептуального проектирования мультимедиа. В современном дизайне большая доля проектных разработок связана с интеллектуальными проектами, в состав любого проекта входит такой элемент как проектная концепция. Особенно важен концептуальный подход к проектированию медиа контента и интерактивного дизайна, где от правильно выбранной и сформулированной идеи проекта зависит состав и масштаб объектов проектирования, характер стилевого и композиционного решения, средства выразительности и восприятие уже реализованной работы, формы, сроки и методы реализации, состав целевой аудитории и коммуникативный потенциал работы дизайнера.

Современная дизайнерская практика все чаще подводит художника к необходимости не только тесного сотрудничества с заказчиками, музейными и издательскими работниками, архитекторами, режиссерами и т.д., но и часто включает разработку проекта на уровне авторской идеи, интегрирующей знания и умения многих специалистов в области культуры. Дизайнер становится своеобразным «регулировщиком», формирующим и направляющим потоки образных ассоциаций, информации.

Аналогичные задачи в современной культуре и искусстве решает литератор или критик, искусствовед, автор экспозиции, сценарист и т.д., по сути занимающийся проектированием в сфере культуры и информации и использующий средства и методы дизайна.

Отсюда возникает необходимость в обобщении трансляции этого культурного опыта в сферу дизайна, средового дизайна. Для дизайнера среды необходимо владеть средствами и приемами концептуального проектирования и кураторской деятельности.

Задачи дисциплины:

-познакомить студентов с опытом работы художников, проектировщиков, дизайнеров, редакторов и авторов в сфере культуры, создания целостных издательских, выставочных, музейных и т.п. комплексных проектов;

-раскрыть средства и методы кураторской деятельности в различных областях искусства, культуры, информационных ресурсах, экспозиционной, музейной деятельности;

-обозначить основные структурные элементы проектных концепций, связанных с разработкой подобных проектов;

-показать структуру комплексных проектов в различных сферах культуры.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Б1. В.ДВ.03.02 «Дизайн как кураторский проект» относится к дисциплинам по выбору вариативной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор знаний, умений, навыков и компетенций.

Для успешного освоения дисциплины «Дизайн как кураторский проект» бакалавр по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» должен освоить материал предшествующих дисциплин:

а) «Проектирование»;

б) «Академический рисунок»;

в) «История искусств»;

г) «Академическая живопись»;

д) «Пропедевтика»;

е) «Цветоведение и колористика»

Дисциплина «Дизайн как кураторский проект» является предшествующей и необходима для успешного усвоения сопутствующих и последующих дисциплин:

а) «Проектирование»;

б) «Теория и методология дизайна»;

в) «Организация проектной деятельности».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Дизайн как кураторский проект», могут быть использованы при прохождении практик (*производственной, преддипломной*), выполнении выпускных квалификационных работ и могут быть использованы для выполнения научно-исследовательской, художественной, проектной, информационно-технологической деятельности по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

ПК-2 – способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- тенденции развития методов кураторской деятельности, средствами и приемами концептуального проектирования мультимедиа;
- технологические основы интерактивного дизайна и способы их визуализации в проектной деятельности;
- основные понятия и термины, используемые в проектной деятельности и специальной литературе;
- специфику различных видов проектной деятельности, методические принципы системного проектирования;
- характерные черты и типы методик проектирования;
- структуру дизайн-проектирования в различных аспектах;
- области применения современных подходов кураторской деятельности и управления проектами на примерах мультимедийного проекта.

Уметь:

- работать с техническим заданием на медиа проектирование в рамках организации кураторской деятельности;
- разрабатывать необходимое функциональное цифровое и информационно-коммуникационное наполнение медиа контента;
- систематизировать, анализировать информацию и пользоваться ею для решения проектных задач;
- применять ряд инструментов проектной деятельности на практике;
- планировать проект, определять цель и задачи проекта;
- строить проект, анализировать его результаты и затраты.

Владеть:

- приемами и средствами эффективной визуальной презентации проектного решения в целом и его составляющих;

- навыками обоснования и защиты предлагаемого решения в области мультимедиа и интерактивного дизайна;

- проводить публичную презентацию дизайн-проекта в том числе в информационной среде интернета;

- навыками разработки проектных идей на основе имеющихся теоретических знаний- методом проектной деятельности;

- навыками подготовки сопроводительной документации.

4. Структура и содержание дисциплины «Дизайн как кураторский проект»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные 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	Проблемы кураторской деятельности в искусстве, музейной деятельности и дизайне.	6	18		9	подготовка и защита презентации
2	Кураторский проект и визуальная идентичность	6	18		9	подготовка и защита презентации
3	Взаимоотношения дизайнера и куратора выставки.	6	18		9	подготовка и защита презентации
4	Кураторская деятельность в профессиональной сфере дизайна.	6	18		9	подготовка и защита презентации
	Итого		**72**		**36**	**Зачет**

5. Содержание лекционных занятий по дисциплине «Дизайн как

кураторский проект»

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	Проблемы кураторской деятельности в искусстве, музейной деятельности и дизайне.	18	Куратор и арт-директор. Место куратора в разработке концепции проекта. Концепция проекта: состав документа. Концептуальное искусство – идея как проект проекта и проект деятельности. Кураторство в музейной деятельности. Идеи и проекты музеев. Соотношение идеи музея и его пространственной организации. (МАК, Вена; МАММ, Москва; Политехнический; Tate modern – идея комнат; Музей науки, (Лондон) и его выставки – инженеры Ренессанса (дидактика через развлечение, выставка про Леонардо Да Винчи); музеи Виктории и Альберта и Строгановского училища как образовательные музеи при художественно-промышленных школах и др. Музеи науки и визуализация науки (макеты, полиэкран и мультимедиа, кинетизм в музее) От экспозиции – до сувенирной лавки – предметы и игрушки, связанные с наукой	ПК-2
2	Кураторский проект и визуальная идентичность	18	Понятие формально-эстетической целостности. Фирменный (визуальный и корпоративный) стиль музея. Проблемы фирменного стиля музейной институции – графические, концептуальные и технологические аспекты. Структура и элементы фирменного стиля. Кураторство в издательской деятельности. Легендарные арт-директоры (А.Бродович, А.Гусев, М.Аниикст, Ю.Жуков, В.Медведев, А.Троянкер). Издательские проекты: состав, примеры, стиль (университетские издательские проекты, библиотечки по разным направлениям науки, искусства,	ПК-2

			деятельности). Фирменный стиль издательства: элементы и структура фирменного стиля. Авторская книга художника как кураторский проект, от футуристических книг – к книгам Ирмы Бом и Евгения Корнеева. Кураторские проекты Михаила Карасика (Санкт-Петербург). Единство формы и содержания. Художник как автор и писатель как художник	
3	Взаимоотношения дизайнера и куратора выставки.	18	Место куратора в системе проектирования выставки. Выставка как кураторский проект (Проект «Ботинки», проекты Погарского – начало от итальянского проекта «кунсткамеры», проекты с модой – Италия, Венецианская биеннале 2015 – стихийные сады, выставки галереи Проун и Марии Лошак). Состав кураторского выставочного проекта (проекты галереи Культпросвет с книгами художника, проект с картами - Испания). Конкретный пример разработки выставки – «В гостях у Родченко и Степановой»: Идея. Состав. Выбор дизайнера или архитектора. Приглашение дизайнера-графика. Проектная идея архитектурного решения: состав, форма представления, мотивы (пластическая основа). Проектная идея графического решения (каталог и система коммуникации). Надзор за исполнением проекта экспозиции. Стиль выставки. Сувенирная продукция. Реклама выставки как оправдание расходов и привлечение целевой аудитории. Стратегия рекламы. (Глянцевые журналы и передачи). Культурная и образовательная программа выставки: лекции и мастер-классы. Выставки и медиа-программы	ПК-2

4	Кураторская деятельность в профессиональной сфере дизайна.	18	Конкурсы дизайна как кураторские проекты. Обзор тематики конкурсов в дизайне и архитектуре 20-21 века. - архитектурные конкурсы и бумажная архитектура - конкурсы в промышленном дизайне (свет, инструмент дизайнера и т.д.) - конкурсы в графическом дизайне (плакат – социальный плакат, импарт и т.д.) Биеннале современного искссства (Венеция, Кассель как кураторские проекты – подбор художников и экспонатов)	ПК-2
	Итого	**72**		

6. Содержание практических занятий

Практические занятия не предусмотрены учебным планом

7.Самостоятельная работа бакалавра

№ п/п	Темы, выносимые на самостоятельную работу	Часы	Форма СРС	Формируемые компетенции
1	Проблемы кураторской деятельности в искусстве, музейной деятельности и дизайне.	9	Индивидуальные домашние задания	ПК-2
2	Кураторский проект и визуальная идентичность	9	Индивидуальные домашние задания	ПК-2
3	Взаимоотношения дизайнера и куратора выставки.	9	Индивидуальные домашние задания	ПК-2
4	Кураторская деятельность в профессиональной сфере дизайна.	9	Индивидуальные домашние задания	ПК-2
	Итого	**36**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Дизайн как кураторский проект» используется балльно-рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего контроля (1-ая и 2-ая рубежные аттестации), посещаемости и промежуточного контроля. Максимальное и минимальное количество баллов по различным видам контроля описано в Положении о текущем контроле и промежуточной аттестации обучающихся:

Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий, включая посещение аудиторных занятий

1 рубежная аттестация – от 0 до 20 баллов

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

2 рубежная аттестация – от 0 до 35 баллов

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-17	18-21	22	23-24	25-26	27	28-29	30-32	33	35

Посещение аудиторных занятий – 20 баллов.
Кафедральный просмотр – от 0 до 25 баллов.

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-12	13-15	16	17	18	19-20	21	22	23	24-25

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
Российская оценка	**2**	**3**			**4**			**5**		
	незачет	***зачет***								

При изучении указанной дисциплины «Дизайн как кураторский проект» предусмотрены лекции, самостоятельная работа и зачет. 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
Презентация	1	27	60
Контрольное задание	1	24	40
Итого 6 семестр		**51**	**100**

9. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Дизайн как кураторский проект» в качестве основных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Вильчес-Ногерол, А.В. Мультимедиа в эксподизайне: учебное пособие / А.В. Вильчес-Ногерол. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2016. — 288 с. — ISBN 978-5-87627-116-7. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система «Лань»: [сайт]. — URL: https://e.lanbook.com/book/99271 (дата обращения: 06.08.2019). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1.Елисеенков, Г.С. Дизайн-проектирование [Электронный ресурс]: учебное пособие / Г.С. Елисеенков, Г.Ю. Мхитарян. — Электрон. дан. — Кемерово: КемГИК, 2016. — 150 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/99290. —

2.Теоретические проблемы художественно-образного и пространственно-средового взаимодействия архитектуры, дизайна и декоративно-прикладного искусства [Электронный ресурс]: монография. — Электрон. дан. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2014. — 331 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/73826.

3.Шимко В.Т. и др. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Специфика средового творчества. Учеб. пособие для вузов – «Архитектура - С», 2016 – 240с.

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Дизайн как кураторский проект» в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

Локальные информационные технологии

№п/п	Наименование	Доступность для студентов
1.	Adobe CC 2019	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г.Строганова
2.	Adobe Creative Suite 6 Master Collection	
3.	CINEMA 4D 18.020	
4.	Corel DESIGNER Technical Suite 2019	
5.	CorelDRAW Graphics Suite X6 (64-Bit)	
6.	Autodesk 3ds Max Design 2019	
7.	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	
8.	Офисный пакет Microsoft Office 365	

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г.Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова 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).

Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, учебная мебель: парты; стулья, экран, проектор, ноутбук (компьютер), методические

материалы – примеры выполнения курсовых и выпускных квалификационных работ.

Помещение для самостоятельной работы, учебная мебель: столы, стулья, стационарные компьютеры, с доступом к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.

12. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Изучение дисциплины «Дизайн как кураторский проект» происходит в процессе участия бакалавров в практических занятиях, на которых в процессе дискуссий происходит изучение теоретического материала, что помогает студентам освоить фундаментальные проблемы дисциплины, овладеть методами научного познания, предложить новейшие достижения научной мысли.

В освоении дисциплины «Дизайн как кураторский проект» дискуссии выполняют методологическую, организационную и информационную функции. В изучении некоторых тем, дискуссии является основным источником информации, так как зачастую в учебниках и учебных пособиях отсутствует материал по отдельным темам дисциплины. На занятиях раскрывается и обсуждается понятийный аппарат дисциплины «Дизайн как кураторский проект», ее проблемы, выстраивается цельное представление о дисциплине, показывается взаимосвязь с другими дисциплинами, включенными в учебный план. Другие формы учебных занятий – защиты презентаций – связаны с дискуссиями и опираются на фундаментальные положения и выводы рассмотренных в них.

Важнейшая роль принадлежит вводной дискуссии на тему «Проблемы кураторской деятельности в искусстве, музейной деятельности и дизайне», поскольку именно она готовит студента к восприятию методологии и предмета исследования «Дизайн как кураторский проект». Вводная дискуссия построена таким образом, чтобы дать цельное представление о дисциплине. В ней определяется актуальность, практическая значимость дисциплины в профессиональной подготовке бакалавров дизайна, цели, задачи дисциплины, предлагается список информационных источников. В последующих тематических дискуссиях, включенных в содержание дисциплины «Дизайн как кураторский проект» последовательно, систематично обсуждается весь теоретический материал.

В дискуссиях обсуждается глубоко осмысленный и методически освоенный на протяжении длительного периода времени материал о месте куратора в разработке концепции проекта и системе проектирования выставочной экспозиции, о современных тенденциях выставочных проектов на примерах ведущих музейных и выставочных российских и зарубежных проектах, о составе кураторского выставочного проекта и особенностях надзора за исполнением проекта экспозиции, о функциях рекламы и вопросах привлечения целевой аудитории к проекту, об особенностях организации культурных и образовательных программ на тематических выставках, о вопросах визуализации экспонатов экспозиций, а так же об особенностях кураторства в издательской и конкурсной деятельности и пр. В дискуссиях раскрывается логическая концепция знаний из тезисов и доказательств, сообщений и аргументов, причин и следствий. Дискуссии, посвященные важнейшим проблемам кураторской деятельности, раскрывают систематизированное содержание различных аспектов кураторской деятельности в определенной логической связи от формулирования концепции кураторского проекта до проектирования экспозиции.

Дискуссии ставят и рассматривают наиболее сложные проблемы кураторской деятельности. В итоговых дискуссиях содержится обзор ключевых идей и учебных целей. В заключительной дискуссии формулируются выводы о достижении целей изучения дисциплины.

Все темы дискуссий логически взаимоувязаны, представляют части единого, цельного курса «Дизайн как кураторский проект». Они ориентированы на разную степень проникновения материл, на последовательность в реализации образовательных целей. Дискуссии являются важнейшей формой обучения дисциплине «Дизайн как кураторский проект». Для повышения эффективности дискуссии используются различные методы и стили обсуждения, а также современные интеактивные средства обучения, видеопрезентации, посещение выставочных площадок и пр.

Эффективной формой организации обучения в высшей школе является разработка и защита презентаций, которые органично сочетаются дискуссиями.

Этот вид учебной деятельности предусматривает самостоятельную проработку студентами отдельных тем и проблем в соответствии с содержанием учебной дисциплины «Дизайн как кураторский проект» и обсуждение презентации

Разработка и защита презентаций позволяет решать следующие дидактические цели:

- оптимально сочетать дискуссии с систематической самостоятельной учебно-познавательной деятельностью студентов, их теоретическую подготовку с практической;

- развивать умения, навыки умственной работы, творческого мышления, умения использовать теоретические знания для решения практических задач;

- формировать у студентов интерес к научно-исследовательской работе и привлечения к научным исследованиям, которые проводит кафедра «Средовой дизайн»;

- обеспечивать системное повторение, углубление и закрепление знаний студентов по определенной теме дисциплины «Дизайн как кураторский проект»;

- формировать умения и навыки осуществления различных видов будущей профессиональной деятельности;

- осуществлять диагностику и контроль знаний студентов по отдельным разделам и темам программы дисциплины «Дизайн как кураторский проект».

Разработка и защита презентации выполняют следующие основные функции:

- учебную (углубление, конкретизацию, систематизацию знаний, усвоенных во время дискуссий и в процессе самостоятельной подготовки);

- развивающую (развитие логического мышления студентов, приобретение ими умений работать с различными литературными источниками, формирование умений и навыков анализа фактов, явлений, проблем и т.д.);

- воспитательную (воспитание ответственности, работоспособности, воспитание культуры общения и мышления, привитие интереса к изучению конкретной дисциплины и к профессии, формирование потребности рационализации в учебно-познавательной деятельности и организации досуга)

- диагностически-коррекционную и контролирующую (контроль за качеством усвоения студентами учебного материала, выявление пробелов в его усвоении и их преодоления)

Методическая концепция разработки и защиты презентаций, заключается:

- в выдвижении общедидактических требований (научность, доступность, единство формы и содержания, обеспечение обратной связи, проблемность и др.);

- в учете особенностей, обусловленных логикой преподавания дисциплины «Дизайн как кураторский проект» и психолого-педагогических особенностей бакалавров;

- в необходимости обеспечивать высокий уровень мотивации учебной деятельности бакалавров (изучение темы начинается с выяснения ее значение для усвоения дисциплины, будущей профессиональной деятельности и т.д.)

- в необходимости придерживаться принципа профессиональной направленности обучения и осуществления разноуровневых межпредметных связей с другими дисциплинами учебного плана, практическим обучением, обеспечивающим единство системы знаний, умений и навыков.

- в формировании профессиональной культуры, навыков самообразования;

- в обеспечении органического единства теоретического и практического освоения материала;

- в гармоничном сочетании с дискуссионными занятиями и самостоятельной работой студентов.

Основные критерии оценки качества презентации:

1. Целеустремленность - четкое и аргументированное выдвижение научной проблемы, попытка соединить теоретический материал с практическим использованием его в будущей профессиональной деятельности.

2. Планирование - выделение и сообщения студентам главных вопросов, связанных с профилирующими дисциплинами, наличие новинок в списке литературы.

3. Организация - умение начинать и поддерживать дискуссию, конструктивный анализ всех ответов студентов, оптимальная информативность и наполненность учебного времени обсуждением проблем дизайна.

4. Стиль представления презентации - оживленный, с постановкой актуальных вопросов, наличие элементов дискуссии, или вялый, не вызывающий интереса.

5. Отношение студентов к занятию - заинтересованное, конструктивное критическое или отрицательное.

Тематика презентации 1.

Тема 1. Обсуждение кураторских практик, реализованных в России и Европе во второй половине XX века и начале XXI века.

Тема 2. Анализ кураторских практик.

Тема 3. Профессиональные компетенции куратора.

Разработка и представление концепции кураторского проекта.

Состав презентации проекта:

- авторская концепция, отражающая смысловую составляющую проекта и форму его реализации, разработанную с учетом технологических, эстетических, экономических параметров, современных информационных технологий,

- содержание проекта, основанное на концепции и дисплей, раскрывающий организацию коммуникаций;

- эскизы и предварительные списки участников;

-рекламная стратегия.

Самостоятельная работа студентов является важным видом учебной и научной деятельности студента.

Основной целью самостоятельной работы студентов является улучшение профессиональной подготовки, формирование действенной системы фундаментальных и профессиональных знаний, умений и навыков, которые они могли бы свободно и самостоятельно применять в практической деятельности.

В ходе самостоятельной работы студентов решаются следующие задачи:

-углубление и расширение профессиональных знаний;

-формирование интереса к учебно-познавательной деятельности;

-овладение приемами процесса познания;

-развитие познавательных способностей.

Самостоятельная работа - учебная, научно-исследовательская работа, выполняемая во внеаудиторное (аудиторное) время по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия (при частичном непосредственном участии преподавателя, оставляющем ведущую роль за работой студентов).

Задачами СРС являются:

- систематизация и закрепление полученных теоретических знаний и практических умений;

- углубление и расширение теоретических знаний;

-формирование умений использовать искусствоведческую, справочную и специальную литературу;

- развитие познавательных способностей и активности: творческой инициативы, самостоятельности, ответственности и организованности;

- формирование самостоятельности мышления, способностей к саморазвитию, самосовершенствованию и самореализации;

- развитие исследовательских умений;

- использование материала, собранного и полученного в ходе самостоятельных занятий на семинарах, на практических и лабораторных занятиях, при написании курсовых и выпускной квалификационной работ, для эффективной подготовки к итоговым зачетам и экзаменам.

Формой самостоятельной работы по дисциплине «Дизайн как кураторский проект», является посещение художественных и специализированных выставок и пр**.**

Выставки являются универсальным средством коммуникации. Во все времена они выполняли важнейшую культурную, социальную и познавательную функции. Сегодня мировой выставочный бизнес — это динамично развивающаяся индустрия, тесно связанная с инновационными предложениями культуры, науки и промышленности. На сегодняшний день выставки выполняют роль интегрированной коммуникации. Многогранность этого явления определяется его социально-культурной, научно-технической и социально-экономической значимостью.

Выставочная деятельность является неотъемлемой частью социокультурной жизни общества, а также одним из факторов, существенно влияющих на формирование профессиональных ориентиров магистров. Выставка - это не только источник информации, но и эффективный инструмент межкультурной коммуникации, где в личном контакте можно почерпнуть значительный объем полезной информации.

В современном обществе информация становится важнейшим стратегическим ресурсом общества и занимает ключевое место в образовании, культуре и экономике. Многоаспектность выставочной информации и специфика применения информационно-коммуникационных технологий в культурном пространстве является неотъемлемой частью образования бакалавров направления «Дизайн».

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

_____ В.В. Слепухин

МП

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1.В.ДВ.04.01 «Основы гейм-дизайна»
Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»
Квалификация выпускника бакалавр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Средовой дизайн

Курс 4
Семестр 7

	Часы	Зачетные единицы
Лекции	-	-
Практические занятия	36	1,0
Семинарские занятия	-	-
Лабораторные занятия	-	-
Самостоятельная работа	36	1,0
Зачет: 7 сем		
Всего	72	2,0

Москва, 2026 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2026/2027 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчик программы:

Преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Корнева Д.С.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн»
(протокол № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2026/2027 уч.года
(протокол № 10 от 04.06.2026)

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

1. Цели освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины «Основы гейм-дизайна» является профессиональная подготовка будущих бакалавров в области проектирования компьютерных игр на основе обеспечения тесной связи учебного процесса с требованиями современной реальной дизайн-практики.

Задачи дисциплины:

- ознакомление с системным дизайном, контент-дизайном, дизайном уровней, дизайном интерфейсов;
- ознакомление с классификацией компьютерных игр;
- практическое ознакомление со всеми этапами разработки игр;
- получение базовых знаний о разборе масс в гейм-дизайне, дизайне внешнего вида персонажа, концепте цвета;
- ознакомление с возможностями различного программного обеспечения для создания соответствующего контента;
- выполнение дизайн-проекта компьютерной игры на концептуальном и production уровне.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Основы гейм-дизайна» относится к дисциплинам по выбору вариативной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор специальных знаний и компетенций.

Дисциплина «Основы гейм-дизайна» является предшествующей и необходима для успешного усвоения последующих дисциплин:

а) «Проектирование»,

б) «Основы разработки компьютерных игр»,

в) «Основы программирования»,

г) «Теория и методология дизайна».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Основы гейм-дизайна» могут быть использованы при прохождении практик (*производственной, преддипломной*), выполнении выпускных квалификационных работ и могут быть использованы для выполнения проектной, художественной, информационно-технологической деятельности по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

ПК-3 – способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна.

ПК-4 – способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- методы, принципы и этапы разработки концепции проекта по гейм-дизайну;
- виды современного технического и программного обеспечения, применяемого в деятельности дизайнера, преимущества и недостатки отдельных графических пакетов;
- особенности работы в графических пакетах обработки векторной и растровой графики, 2d-моделирования и визуализации.
- психолого-педагогические особенности студентов

Уметь:

- работать с техническим заданием на гейм-дизайн с учетом разработанного интерактивного сценария;
- самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанные со сферой профессиональной деятельности;
- реализовывать задачи компьютерного проектирования, характерные для гейм-дизайна;

- использовать возможности компьютерной техники и программного обеспечения в профессиональной деятельности;

Владеть:

- способностью разрабатывать мультимедийные проекты по гейм-дизайну, обосновывать и защищать новизну собственных концептуальных решений проводить публичную презентацию дизайн-проекта;

навыками информационно-коммуникативной деятельности; приемами компьютерного мышления;

- навыками практического применения пакетов графических и специальных программ для решения дизайнерских задач;

- навыками использования веб-технологий, Интернета, средствами информационного поиска;

- навыками и умениями в процессе создания формы и содержания игрового процесса (геймплея) разрабатываемой игры.

4. Структура и содержание дисциплины «Основы гейм-дизайна».

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа.

№ п/п	**Раздел дисциплины**	**Семестр**	**Виды учебной работы (в часах)**			**Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам**
			Лекции	**Практические работы**	**СРС**	
1	Раздел 1. Вводный. Основы гейм-дизайна. Концепция игры. Разработка персонажа и визуального языка проекта	7	-	18	18	Задание: графическое упражнение
2	Раздел 2. Проектирование игрового уровня и реализация прототипа в Unreal Engine 5	7	-	18	18	Задание: графическое упражнение
	Итого 7 семестр Форма аттестации		**-**	**36**	**36**	**Зачет**

5. Содержание лекционных занятий по темам

Учебным планом проведение лекций по дисциплине «Основы гейм-дизайна» не предусмотрено.

6. Содержание практических занятий с указанием используемых инновационных образовательных технологий.

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема практической работы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	Раздел 1. Вводный	3	Тема 1. Вводная лекция.	Основы гейм-дизайна. Язык условностей. Виды игр (PC, мобильные, консольные). Особенности жанра платформер	ПК-3; ПК-4
2		3	Тема 2. Концепция игры	Разработка идеи игры. Игровая механика. Целевая аудитория. Референсы. Формирование общего замысла проекта	ПК-3; ПК-4
3		3	Тема 3. Разработка персонажа	Создание образа персонажа. Разбор масс (форма, пропорции). Силуэт. Читаемость образа	ПК-3; ПК-4
4		3	Тема 4. Дизайн персонажа	Внешний вид, стилизация, цветовые	ПК-3; ПК-4

				решения. Подготовка персонажа для 2D-анимации	
5		3	Тема 5. Игровой сеттинг	Разработка мира игры. Атмосфера, стиль, визуальная айдентика проекта	ПК-3; ПК-4
6		3	Тема 6. Враги и игровые объекты	Проектирование противников, препятствий и интерактивных элементов. Баланс и читаемость	ПК-3; ПК-4
7	Раздел 2. Проектирование уровня	3	Тема 7. Дизайн уровней (зданий, интерьеров, юнитов)	Основы проектирования уровня платформера. Логика прохождения, ритм, сложность	ПК-3; ПК-4
8		3	Тема 8. Среда игрового пространства	Композиция уровня. Фон, передний план, игровые плоскости. Навигация игрока	ПК-3; ПК-4
9		3	Тема 9. Подготовка графики	Создание спрайтов персонажа, врагов и окружения. Подготовка ассетов для импорта	ПК-3; ПК-4
10		3		Импорт спрайтов.	ПК-3; ПК-4

			Тема 10. Unreal Engine 5. PaperZD	Настройка анимаций. Работа с PaperZD	
11		8	Тема 11. Реализация прототипа	Сборка уровня в Unreal Engine 5. Настройка логики через Blueprint. Взаимодействие персонажа, среды и врагов. Итоговый прототип	ПК-3; ПК-4
	Итого 7 семестр	**36**			

7. Самостоятельная работа бакалавра

Темы, выносимые на самостоятельную работу	**Часы**	**Форма СРС***	**Формируемые компетенции**
Раздел 1. Вводный	18	Индивидуальные творческие задания, Подготовка к зачету	ПК-3; ПК-4
Раздел 2. Проектирование уровня	18	Индивидуальные творческие задания, Подготовка к экзамену	ПК-3; ПК-4
Итого	**36**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Основы гейм-дизайна» используется балльно-рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего контроля (1-ая и 2-ая рубежные аттестации), посещаемости и промежуточного контроля. Максимальное и минимальное количество баллов по различным видам контроля описано в Положении о текущем контроле и промежуточной аттестации обучающихся:

Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную

оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий, включая посещение аудиторных занятий

Практические дисциплины:
1 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов
2 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов

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 практических занятий – 20 баллов
Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов.

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-24	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
Российская оценка	**2**	**3**			**4**			**5**		
	незачет	***зачет***								

При изучении дисциплины предусматриваются зачет, презентация, выполнение контрольных заданий. За эти контрольные точки студент может получить минимальное и максимальное количество баллов (см. таблицу).

Оценочные средства	Кол-во	Min, баллов	Max, баллов
Презентации	4	27	60

Контрольное задание		24	40
Итого 1 семестр (зачет)		**51**	**100**

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля) «Основы гейм-дизайна»

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Основы гейм-дизайна» в качестве основных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Зеньковский В.А. 3D моделирование на базе Vue xStream [Текст] : учеб.пособие / Зеньковский В.А. - М. : ИД ФОРУМ, ИНФРА-М, 2016. - 384 с.+DVD : ил.

2. Каршакова Л.Б, Яковлева Н.Б., Бесчастнов П.Н. Компьютерное формообразование в дизайне [Текст] : учеб. пособие / Каршакова Л.Б, Яковлева Н.Б., Бесчастнов П.Н. - М. : ИНФРА -М, 2015. - 240 с. : ил

3. Немцова Т.И., Казанкова Т.В., Шнякин А.В. Компьютерная графика и web-дизайн [Текст] : учеб.пособие / Немцова Т.И., Казанкова Т.В., Шнякин А.В. - М. : ИД "ФОРУМ"; ИНФРА-М, 2014. - 400 с. : ил. - Библиогр.: с. 372. - ISBN 978-5-8199-05 93-7; 978-5-16-009817-3

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Архипова, Н. А. Геймдизайн и проектирование компьютерных игр : учебное пособие / Н. А. Архипова, И. Е. Рогов. — Москва : РТУ МИРЭА, 2025. — 103 с. — ISBN 978-5-7339-2442-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/493364 (дата обращения: 24.03.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Казарина, Т. Ю. Пропедевтика : учебное пособие / Т. Ю. Казарина. — Кемерово : КемГИК, 2016. — 104 с. — ISBN 978-5-8154-0337-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL:

https://e.lanbook.com/book/99298 (дата обращения: 24.03.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

3. Смородина, Е. И. Компьютерная и проектная графика. Программный пакет Adobe Photoshop : учебное пособие / Е. И. Смородина. — Омск : ОмГТУ, 2022. — 81 с. — ISBN 978-5-8149-3473-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/343658 (дата обращения: 24.03.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

4. Муратов, И.И. РАЗРАБОТКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР / И.И. Муратов, Г.М. Давиденко // Аспирант. Приложение к журналу Вестник Забайкальского государственного университета. — 2012. — № 2. — С. 70-72. — ISSN 2074-9155. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/journal/issue/306131 (дата обращения: 24.03.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

5. Казакова, Н.Ю. Парадигма развития гейм-дизайна как вида проектной деятельности на основании этапов развития аппаратной части / Н.Ю. Казакова // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. — 2016. — № 35. — С. 134-146. — ISSN 2078-1768. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/journal/issue/300108 (дата обращения: 24.03.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Основы гейм-дизайна» в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

Локальные информационные технологии

№ п/п	Наименование	Доступность для студентов
1.	Adobe CC 2019	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им.
2.	Adobe Creative Suite 6 Master Collection	
3.	Blender 5.0	
4.	Unreal engine 5	
5.	Figma	
6.	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	

7.	Офисный пакет Microsoft Office 365	С.Г.Строганова

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г.Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова 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 «Основы гейм-дизайна» используются средства и оборудование кафедры. Кафедра Средовой Дизайн МГХПА им. С.Г. Строганова, имеет помещения для обучения и самостоятельной работы студентов, оснащенные компьютерной техникой с установленным необходимым программным обеспечением.

12. Методические рекомендации по изучению дисциплины

Игры уже задают направление развитию технологий и устройств, успешно формируют новые платформы, медийные каналы, способы взаимодействия между людьми и возможности для управления общественным мнением. Они создают особую

парадигму сознательного восприятия, позволяя делать из сложного простое и понятное (геймификация).

Игры практически догнали кино по визуальной составляющей и глубине сюжета. Сегодняшняя компьютерная графика позволяет создавать фотореалистичные игровые миры, а вычислительная мощность современных ПК и консолей — выдавать крутую картинку на экраны десктопов или VR-устройств.

Гейм-дизайн - процесс создания формы и содержания игрового процесса (гейм-плея) разрабатываемой игры. Игровой дизайн определяет: набор возможных вариантов, из которых игрок может выбирать во время игры; условия победы и поражения; как игрок контролирует происходящее в игре; как взаимодействует с игровым миром; сложность игры и др.

Цель курса «Гейм-дизайн» - приобретение навыков и умений в процессе создания формы и содержания игрового процесса (гейм-плея) разрабатываемой игры.

Программа по дисциплине «Гейм-дизайн» включает в себя часы практической работы магистров и часы по самостоятельной работе. Принцип самостоятельной работы должен заключаться в следующем: знакомство с рекомендованной литературой, а также изучением новых возможностей различных компьютерных программ при помощи которых и создаются различные графические модули современной подачи.

Подготовка итогового продукта в гейм индустрии требует предварительной работы: ознакомление с системным дизайном, контент-дизайном, дизайном уровней, дизайном интерфейсов; ознакомление с классификацией компьютерных игр; практическое ознакомление со всеми этапами разработки игр; получение базовых знаний о разборе масс в гейм-дизайне, дизайне внешнего вида персонажа, концепте цвета. В ходе работы над проектом магистры знакомятся с возможностями различного программного обеспечения для создания соответствующего контента, на основе полученных знаний выполнение работы на концептуальном и production уровне.

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

_____ В.В. Слепухин

МП

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1.В.ДВ.04.02 «Основы проектирования мультимедиа контента»
Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»
Квалификация выпускника бакалавр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Средовой дизайн

Курс 4
Семестр 7

	Часы	Зачетные единицы
Лекции	-	-
Практические занятия	36	1,0
Семинарские занятия	-	-
Лабораторные занятия	-	-
Самостоятельная работа	36	1,0
Зачет: 7 сем		
Всего	72	2,0

Москва, 2026г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2026/2027 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчик программы:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Кузнецова Е.А.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн»
(протокол № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2026/2027 уч.года
(протокол № 10 от 04.06.2026)

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

1. Цели освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины «Основы проектирования мультимедиа контента» является профессиональная подготовка будущих бакалавров в области проектирования и создания мультимедийного визуального контента с использованием компьютерных технологий на основе обеспечения тесной связи учебного процесса с требованиями современной реальной дизайн-практики.

Задачи дисциплины:

- получение представления о мультимедийных технологиях в экспозиционном творчестве;
- рассмотрение проблемы взаимодействия традиционных и мультимедийных технологий в формировании проектного решения внутреннего наполнения музеев и выставок;
- проведение научно-практического анализа существующих проектных решений в сфере создания различных видов мультимедийного визуального наполнения экспозиции;
- получение практических навыков создания мультимедийного визуального контента с использованием компьютерных технологий;
- изучение практического экспозиционного опыта, учебно-методической литературы, программного обеспечения по рекомендованным дисциплинам учебного плана;
- развитие у обучающегося навыков использования определенного алгоритма действий по созданию мультимедийного контента в дизайне экспозиции;
- развитие индивидуальных и формирование личностных качеств дизайнера, таких как: способность проявлять профессиональную творческую индивидуальность, использовать проектное мышление, формулировать цели и задачи дизайн-проекта, выбирать необходимые методы и средства при создании мультимедийного контента в экспозиции.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Основы проектирования мультимедиа контента» относится к дисциплинам по выбору вариативной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор специальных знаний и компетенций.

Дисциплина «Основы проектирования мультимедиа контента» является предшествующей и необходима для успешного усвоения последующих дисциплин:

а) «Проектирование»,

б) «Основы разработки компьютерных игр»,

в) «Основы программирования»,

г) «Теория и методология дизайна».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Основы проектирования мультимедиа контента» могут быть использованы при прохождении практик (*производственной, преддипломной*), выполнении выпускных квалификационных работ и могут быть использованы для выполнения проектной, художественной, информационно-технологической деятельности по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:

ПК-3 – способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна.

ПК-4 – способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- теоретические и методологические основы проектирования медиа-объектов как части экспозиционной среды,
- методы, принципы и этапы разработки концепции мультимедиа контента;
- эстетико-функциональные факторы проектирования мультимедийных экспозиционных решений,
- типологию объективных факторов, влияющих на создание мультимедиа контента в экспозиции
- виды и функциональные характеристики мультимедийного оборудования
- существующие проблемы экспозиционных комплексов

− виды современного технического и программного обеспечения, применяемого в деятельности дизайнера.

Уметь:

− осуществлять методическую работу по созданию собственной теоретической и практической базы создания мультимедийного контента в экспозиционной среде;

− работать с техническим заданием на разработку концепции мультимедиа контента с учетом разработанного интерактивного сценария;

- анализировать существующие проектные решения;

− выделять достоинства и недостатки в выставочном и музейном мультимедиа контенте;

− использовать инновационные технологии мультимедиа в дизайне выставок и музеев;

− использовать цифровые методы и средства для повышения эффективности мультимедийного контента, вписанного в среду музеев и выставок;

− защищать свой дизайн-проект перед аудиторией, отстаивая собственный эстетические и художественные принципы;

− анализировать возникающие в проектной деятельности объективные и субъективные затруднения, генерировать и реализовывать план действий по их разрешению;

− анализировать экспозиционную деятельность в комплексе с особенностями создания мультимедийного контента в определенных функциональных и эстетических условиях;

− обоснованно выбирать оптимальные формы, методы и средства обучения и воспитания, определять результаты усвоения программного материала, проводя мониторинг качества знаний;

− самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанные со сферой профессиональной деятельности.

Владеть:

− методами и методиками проектной деятельности в сфере мультимедиа-дизайна экспозиций;

− навыками работы с экспозиционным контентом;

− методикой выбора необходимого для работы музея или выставки цифрового оборудования;

− принципами использования системного подхода для передачи проектного замысла в мультимедиа-дизайне;

− методами и средствами проектирования, адекватными целям и содержанию проектного задания;

− способами повышения эффективности выставочного оборудования и создания визуального контента средствами мультимедиа-дизайна;

− способностью разрабатывать мультимедийный контент;

− современными образовательными технологиями, интерактивными и инновационными методами преподавания.

4. Структура и содержание дисциплины «Основы проектирования мультимедиа контента».

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа.

№ п/п	**Раздел дисциплины**	**Семест**	**Виды учебной работы (в часах)**	**Оценочные средства для проведения промежуточной**

		р	Лекции	Практические работы	СРС	аттестации по разделам
1	Научно-аналитический этап Анализ существующих мультимедийных решений визуального контента в сфере экспозиционного дизайна, не менее 10	7	-	18	18	Защита практической работы, реферат, творческое задание
2	Практический этап Выполнение концептуального сценарного плана и раскадровки будущего мультимедийного контента в экспозиционной среде выставки или музея	7	-	18	18	Защита практической работы, реферат, творческое задание
	Итого 7 семестр Форма аттестации			**36**	**36**	**зачет**

5. Содержание лекционных занятий по темам

Учебным планом проведение лекций по дисциплине «Основы проектирования мультимедиа контента» не предусмотрено

6. Содержание практических занятий с указанием используемых инновационных образовательных технологий.

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема практической работы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	Научно-аналитический этап Анализ существующих мультимедийных	3	Экспозиционные технологии и экспозиционный дизайн	Экспозиционные технологии и экспозиционный дизайн, история и теория	ПК-3; ПК-4

	решений				
2	визуального контента в сфере экспозиционного дизайна, не менее 10	3	Опыт проектирования и функционирования визуального мультимедийного контента	Опыт проектирования и функционирования визуального мультимедийного контента	ПК-3; ПК-4
3		3	Мультимедийный контент в мультимедийной среде экспозиции.	Мультимедийный контент в мультимедийной среде экспозиции.	ПК-3; ПК-4
4		3	Анализ существующих решений мультимедийного контента в сфере экспозиционного мультимедиа-дизайна	Анализ существующих решений мультимедийного контента в сфере экспозиционного мультимедиа-дизайна, не менее 10, по функциональным, эргономическим и эстетическим критериям	ПК-3; ПК-4
5		6	Составление сценария мультимедийного наполнения к проекту мультимедиа-дизайна экспозиции	Составление сценария мультимедийного наполнения к проекту мультимедиа-дизайна экспозиции	ПК-3; ПК-4
6	Практический этап Выполнение концептуального сценарного плана и раскадровки будущего мультимедийного контента в экспозиционной среде выставки или музея	18	На основе требований к мультимедиа-контенту и разработанному сценарию необходимо создать концептуальный сценарий визуального контента в виде скетчей и раскадровок. Следует учесть социологически	На основе требований к мультимедиа-контенту и разработанному сценарию необходимо создать концептуальный сценарий визуального контента в виде скетчей и раскадровок. Следует учесть социологические требования к мультимедиа контенту в экспозиции,	ПК-3; ПК-4

			е требования к мультимедиа контенту в экспозиции, эстетическому восприятию образа выставки, эргономический требования экспозиционной среды.	эстетическому восприятию образа выставки, эргономический требования экспозиционной среды. Цели проекта: Проектирование концепции мультимедийного контента в среде экспозиции музея или выставки, достижение эстетической целостности и единого функционального решения, решение задач вариабельности и функциональности мультимедийных решений в среде экспозиции, решение проблем воздействия мультимедийного контента в экспозиционной среде на посетителя.	
	Итого 7 семестр	**36**			

7. Самостоятельная работа бакалавра

Темы, выносимые на самостоятельную работу	**Часы**	**Форма СРС***	**Формируемые компетенции**
Научно-аналитический этап	18	Подготовка к зачету	ПК-3; ПК-4
Практический этап	18	Подготовка к экзамену	ПК-3; ПК-4
Итого	**36**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Основы проектирования мультимедиа контента» используется балльно-рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего контроля (1-ая и 2-ая рубежные аттестации), посещаемости и промежуточного контроля. Максимальное и минимальное количество баллов по различным видам контроля описано в Положении о текущем контроле и промежуточной аттестации обучающихся:

Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий, включая посещение аудиторных занятий

Практические дисциплины

1 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов

2 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов

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 практических занятий – 20 баллов.

Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-24	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
Российская оценка	**2**	**3**			**4**			**5**		
	незачет	***зачет***								

При изучении дисциплины предусматриваются зачет, презентация, выполнение контрольных заданий. За эти контрольные точки студент может получить минимальное и максимальное количество баллов (см. таблицу).

Оценочные средства	Кол-во	Min, баллов	Max, баллов
Презентации	4	27	60
Контрольное задание		24	40
Итого 1 семестр (зачет)		**51**	**100**

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля) «Основы проектирования мультимедиа контента»

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Основы проектирования мультимедиа контента» в качестве основных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Вильчес-Ногерол, А.В. Мультимедиа в эксподизайне : учебное пособие / А.В. Вильчес-Ногерол. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2016. — 288 с. — ISBN 978-5-87627-116-7. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система «Лань» : [сайт]. — URL: https://e.lanbook.com/book/99271 (дата обращения: 23.10.2019). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Зеньковский В.А. 3D моделирование на базе Vue xStream [Текст] : учеб.пособие / Зеньковский В.А. - М. : ИД ФОРУМ, ИНФРА-М, 2016. - 384 с.+DVD : ил.

3. Каршакова Л.Б, Яковлева Н.Б., Бесчастнов П.Н. Компьютерное формообразование в дизайне [Текст]: учеб. пособие / Каршакова Л.Б, Яковлева Н.Б., Бесчастнов П.Н. - М.: ИНФРА -М, 2015. - 240 с.: ил

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Казарина, Т.Ю. Пропедевтика: учебное пособие / Т.Ю. Казарина. — Кемерово: КемГИК, 2016. — 104 с. — ISBN 978-5-8154-0337-6. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система «Лань»: [сайт]. — URL: https://e.lanbook.com/book/99298 (дата обращения: 23.10.2019). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. Компьютерная графика: Photoshop CS3, CorelDRAW X3, Illustrator CS3. Трюки и эффекты (+DVD с видеокурсом) [Текст] / Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. - СПб.: Питер, 2008. - 992 с.: ил.

3. Немцова Т.И., Казанкова Т.В., Шнякин А.В. Компьютерная графика и web-дизайн [Текст]: учеб.пособие / Немцова Т.И., Казанкова Т.В., Шнякин А.В. - М. : ИД "ФОРУМ"; ИНФРА-М, 2014. - 400 с.: ил. - Библиогр.: с. 372. - ISBN 978-5-8199-05 93-7; 978-5-16-009817-3

4. Ахтямова, С.С. Программа CorelDRAW. Основные понятия и принципы работы / С.С. Ахтямова, А.А. Ефремова, Р.Б. Ахтямов; Министерство образования и науки России, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Казанский национальный исследовательский технологический университет». – Казань: Издательство КНИТУ, 2014. – 112 с.: ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=427713

5. Хворостов Д.А. 3D Studio Max+VRay. Проектирование дизайна среды [Текст]: учеб.пособие / Хворостов Д.А. - М. : ФОРУМ; ИНФРА-М, 2016. - 272 с.: ил.

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Основы проектирования мультимедиа контента» в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

Локальные информационные технологии

№ п/п	Наименование	Доступность для студентов
1.	Adobe CC 2019	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г.Строганова
2.	Adobe Creative Suite 6 Master Collection	
3.	CINEMA 4D 18.020	
4.	Corel DESIGNER Technical Suite 2019	
5.	CorelDRAW Graphics Suite X6 (64-Bit)	
6.	Autodesk 3ds Max Design 2019	
7.	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	
8.	Офисный пакет Microsoft Office 365	

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г.Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова 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 «Основы проектирования мультимедиа контента» используются средства и оборудование кафедры.

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

12. Методические рекомендации по изучению дисциплины

Студентам необходимо ознакомиться:

– с содержанием рабочей программы дисциплины (далее – РПД), с целями дисциплины, методическими разработками по данной дисциплине, имеющимися на образовательном портале и сайте кафедры, с графиком консультаций преподавателей данной кафедры.

Советы по планированию и организации времени, необходимого на изучение дисциплины. Рекомендуемое распределение времени на изучение дисциплины указано в разделе «Структура и содержание дисциплины».

«Сценарий» изучения дисциплины. «Сценарий» изучения дисциплины студентом подразумевает выполнение им следующих действий:

1. Ознакомление с целями и задачами дисциплины.
2. Ознакомление с требованиями к знаниям и навыкам студента.
3. Первичное ознакомление с разделами и темами дисциплины.
4. Ознакомление с распределением времени на изучение дисциплины.
5. Ознакомление со списками рекомендуемой основной и дополнительной литературы по дисциплине.
6. Углублённое ознакомление с разделами и темами дисциплины.
7. Предварительный охват на основе рекомендуемой литературы круга вопросов, актуальных для конкретного занятия.
8. Самостоятельная проработка основного круга вопросов как каждого последующего, так и каждого предыдущего занятия в свободное время между занятиями по дисциплине.
9. Присутствие и творческое участие на лекционных и практических занятиях.
10. Выполнение требований планового текущего и итогового контроля.
11. Уточнение возникающих вопросов на консультации по дисциплине.
12. Непосредственная подготовка к экзамену по дисциплине на основе выданных преподавателем вопросов.

12.1 Рекомендации по подготовке к практическим (семинарским) занятиям

Студентам следует:

− приносить с собой рекомендованную преподавателем литературу к конкретному занятию;

− до очередного практического занятия по рекомендованным литературным источникам проработать теоретический материал, соответствующий теме занятия;

− при подготовке к практическим занятиям следует обязательно использовать не только лекции, учебную литературу, но и нормативно-правовые акты и материалы правоприменительной практики;

− теоретический материал следует соотносить с правовыми нормами, так как в них могут быть внесены изменения, дополнения, которые не всегда отражены в учебной литературе;

− в начале занятий задать преподавателю вопросы по материалу, вызвавшему затруднения в его понимании и освоении при решении задач, заданных для самостоятельного решения;

− в ходе семинара давать конкретные, четкие ответы по существу вопросов;

− на занятии доводить каждую задачу до окончательного решения, демонстрировать понимание проведенных расчетов (анализов, ситуаций), в случае затруднений обращаться к преподавателю.

12.2 Методические рекомендации по выполнению различных форм самостоятельных домашних заданий

Самостоятельная работа студентов включает в себя выполнение различного рода заданий, которые ориентированы на более глубокое усвоение материала изучаемой дисциплины. По каждой теме учебной дисциплины студентам предлагается перечень заданий для самостоятельной работы.

К выполнению заданий для самостоятельной работы предъявляются следующие требования: задания должны исполняться самостоятельно и представляться в установленный срок, а также соответствовать установленным требованиям по оформлению.

Студентам следует:

− руководствоваться графиком самостоятельной работы, определенным РПД;

− выполнять все плановые задания, выдаваемые преподавателем для самостоятельного выполнения, и разбирать на семинарах и консультациях неясные вопросы;

− при подготовке к промежуточной аттестации параллельно прорабатывать соответствующие теоретические и практические разделы дисциплины, фиксируя неясные моменты для их обсуждения на плановой консультации.

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

В.В. Слепухин

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1.В.ДВ.05.01 «Motion дизайн»
Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»
Квалификация выпускника бакалавр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Средовой дизайн

Курс 3,4
Семестр 5,6,7

	Часы	Зачетные единицы
Лекции	-	-
Практические занятия	108	3,0
Семинарские занятия	-	-
Лабораторные занятия	-	-
Самостоятельная работа	90	2,5
Форма аттестации Экзамен: 6,7 сем, зачет: 5 сем	54	1,5
Всего	**252**	7,0

Москва, 2026 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2026/2027 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчик программы:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Кузнецова Е.А.
Преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Корнева Д.С.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн»
(протокол № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2026/2027уч.года
(протокол № 10 от 04.06.2026)

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

1. Цели освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины «Motion дизайн» является профессиональная подготовка будущих бакалавров в области проектирования и создания анимации различных контентов с использованием компьютерных технологий на основе обеспечения тесной связи учебного процесса с требованиями современной реальной дизайн-практики.

Задачи дисциплины:

- изучение основных этапов истории развития анимации и выдающихся деятелей;
- изучение базовых понятий и терминов анимации;
- изучение технологий анимации и особенностей производственного процесса;
- изучение специфики анимации различных контентов;
- приобретение творческого опыта работы над анимацией в различных техниках.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Motion дизайн» относится к вариативной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор специальных знаний и компетенций.

Дисциплина «Motion дизайн» является предшествующей и необходима для успешного усвоения последующих дисциплин:

а) «Проектирование»,

б) «Теория и методология дизайна»,

в) «Основы производственного мастерства»,

г) «Основы компьютерного моделирования»,

д) «Основы проектирования мультимедиа контента».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Motion дизайн» могут быть использованы при прохождении практик (*производственной, преддипломной*), выполнении выпускных квалификационных работ и могут быть использованы для выполнения проектной, художественной, информационно-технологической деятельности по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:

ПК-3 – способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна.

ПК-4 – способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- основные этапы истории становления и развития анимации, базовые понятия и термины;
- методы, принципы и этапы разработки концепции анимации различных контентов;
- свойства различных художественно-изобразительных материалов и возможности их применения в анимационном проекте;
- теоретические и методологические основы проектирования медиа-объектов и использования анимационного продукта;
- особенности драматургии визуальных образов;
- законы механики движения персонажа.

Уметь:

- работать с техническим заданием на медиа-проектирование анимации различных контентов с учетом разработанного интерактивного сценария;
- разрабатывать необходимое функциональное цифровое и информационно-коммуникационное наполнение медиа контента, используя специальные программное обеспечение;
- определять задачи и требования к разработке анимации в соответствии с выбранной тематикой;

− выявлять рациональные композиционные и художественно-графические приемы решения композиционных задач анимации;

− выстраивать сюжетную и художественную линии в разработке выбранной темы;

− применять анимационный материал при создании анимационного проекта;

− разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного материала;

− прорисовывать и связывать сцену с учетом сохранения типажа после исполнения мультипликата.

Владеть:

− способностью разрабатывать мультимедийные проекты, обосновывать и защищать новизну собственных концептуальных решений проводить публичную презентацию дизайн-проекта в том числе в информационной среде интернета;

− способностью применять инструментарий специализированного программного обеспечения при разработке медиа контента;

− навыками разработки анимационных проектных идей на основе имеющихся теоретических знаний;

− способностью к образному обобщению и культурой визуального изложения материала в соответствии с современными тенденциями;

− навыками выполнения эскизов и зарисовок анимационного проекта или его отдельных элементов в макете, материале;

− программными средствами автоматизированного проектирования для разработки анимационного проекта;

− средствами построения сюжетной линии, технологиями монтажа, озвучивания;

− способностью читать экспозиционные листы и схемы.

4. Структура и содержание дисциплины «Motion дизайн».

Общая трудоемкость дисциплины составляет 7 зачетных единиц, 252 часа

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практические работы	СРС	
1	Введение в дисциплину. Motion дизайн как вид цифрового искусства.	5	-	12	12	Защита практической работы, реферат, творческое задание
2	Драматургия визуальных образов в моушн-дизайне.	5	-	12	12	Защита практической работы, реферат, творческое задание
3	Принципы движения и базовая анимация.	5	-	12	12	Защита практической работы, реферат, тестирование
	Итого 5 семестр Форма аттестации		-	**36**	**36**	**Зачет**
4	Взаимодействие графики, текста и среды.	6	-	18	4	Защита практической работы, реферат, творческое задание
5	Технологии видеомонтажа, композитинга и звука.	6	-	18	5	Защита практической работы, реферат, творческое задание
			-		27	Экзамен
	Итого 6 семестр Форма аттестации			**36**	**36**	**Экзамен**
6	Компьютерная графика в анимации.	7	-	36	45	Защита практической работы, реферат, тестирование
					27	Экзамен
	Итого 7 семестр Форма аттестации			**36**	**72**	**Экзамен**
	Всего			**108**	**144**	

5. Содержание лекционных занятий по темам

Учебным планом проведение лекций по дисциплине «Motion дизайн» не

предусмотрено

6. Содержание практических занятий с указанием используемых инновационных образовательных технологий.

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема практической работы	Формируемые компетенции
1	Введение в дисциплину. Motion дизайн как вид цифрового искусства.	12	Введение в дисциплину. Motion дизайн как вид цифрового искусства.	ПК-3; ПК-4
2	Драматургия визуальных образов в моушн-дизайне.	12	Драматургия визуальных образов в моушн-дизайне.	ПК-3; ПК-4
3	Принципы движения и базовая анимация.	12	Принципы движения и базовая анимация.	ПК-3; ПК-4
4	Взаимодействие графики, текста и среды.	18	Взаимодействие графики, текста и среды.	ПК-3; ПК-4
5	Технологии видеомонтажа, композитинга и звука.	18	Технологии видеомонтажа, композитинга и звука.	ПК-3; ПК-4
6	Компьютерная графика в анимации.	36	Компьютерная графика в анимации.	ПК-3; ПК-4
	Итого	**108**		

7. Самостоятельная работа бакалавра

Темы, выносимые на самостоятельную работу	Часы	Форма СРС*	Формируемые компетенции
Введение в дисциплину. Motion дизайн как вид цифрового искусства.	12	Творческое задание, подготовка к зачету	ПК-3; ПК-4
Драматургия визуальных образов в Motion дизайне.	12	Творческое задание, подготовка к зачету	ПК-3; ПК-4

Принципы движения и базовая анимация.	12	Творческое задание, подготовка к зачету	ПК-3; ПК-4
Взаимодействие графики, текста и среды.	4	Творческое задание, подготовка к экзамену	ПК-3; ПК-4
Технологии видеомонтажа, композитинга и звука.	5	Творческое задание, подготовка к экзамену	ПК-3; ПК-4
Компьютерная графика в анимации.	36	Творческое задание, подготовка к экзамену	ПК-3; ПК-4
Итого	**90**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Motion дизайн» используется балльно-рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего контроля (1-ая и 2-ая рубежные аттестации), посещаемости и промежуточного контроля. Максимальное и минимальное количество баллов по различным видам контроля описано в Положении о текущем контроле и промежуточной аттестации обучающихся:

Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий, включая посещение аудиторных занятий

Практические дисциплины
1 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов
2 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов

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 практических занятий – 20 баллов.
Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов.

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-24	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
Российская оценка	**2**	**3**			**4**			**5**		
	незачет	***зачет***								

При изучении дисциплины предусматриваются зачет, презентация, выполнение контрольных заданий. За эти контрольные точки студент может получить минимальное и максимальное количество баллов (см. таблицу).

Оценочные средства	Кол-во	Min, баллов	Max, баллов
Презентации	4	27	60
Контрольное задание		24	40
Итого 1 семестр (зачет)		**51**	**100**

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

9.1 Основная литература

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

1. Литвина, Т. В. Экранные технологии в дизайне. Телевизионный дизайн и мультимедиа презентации : учебное пособие / Т. В. Литвина. — Москва : РГХПУ им. Строганова, 2016. — 248 с. — ISBN 978-5-87627-114-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/99267 (дата обращения: 24.03.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Куркова, Н. С. Анимационное кино и видео: азбука анимации : учебное пособие / Н. С. Куркова. — Кемерово : КемГИК, 2016. — 235 с. — ISBN 978-5-8154-0356-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL:

https://e.lanbook.com/book/99305 (дата обращения: 24.03.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

3. Петров, А. А. Классическая анимация. Нарисованное движение : учебное пособие / А. А. Петров. — Москва : ВГУК им. С.А. Герасимова, 2010. — 191 с. — ISBN 978-5-87149-121-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/69358 (дата обращения: 24.03.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

4. Анимация персонажа : учебное пособие / составитель Н. А. Саблина ; под редакцией Н. Я. Безбородова, Н. В. Стюфляева. — Липецк : Липецкий ГПУ, 2018. — 55 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/115019 (дата обращения: 24.03.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Кривуля, Н. Г. История анимации : учебно-методическое пособие / Н. Г. Кривуля. — Москва : ВГУК им. С.А. Герасимова, 2012. — 68 с. — ISBN 978-5-87149-134-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/69366 (дата обращения: 24.03.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Светлакова, Е. Ю. Режиссура аудиовизуального произведения : учебно-методическое пособие / Е. Ю. Светлакова. — Кемерово : КемГИК, 2014. — 84 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/79409 (дата обращения: 24.03.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

3. Солин, А. И. Задумать и нарисовать мультфильм / А. И. Солин, И. А. Пшеничная. — Москва : ВГИК им. С.А. Герасимова, 2014. — 300 с. — ISBN 978-5-87149-165-2. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/94236 (дата обращения: 24.03.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

4. Кириллова, Н. Б. Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества : учебное пособие / Н. Б. Кириллова. — Екатеринбург : УрФУ, 2013. — 154 с. — ISBN 978-5-7996-1046-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/98504 (дата обращения: 24.03.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Motion дизайн» в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

Локальные информационные технологии

№ п/п	Наименование	Доступность для студентов
1.	Adobe CC 2019	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г.Строганова
2.	Adobe Creative Suite 6 Master Collection	
3.	Blender 5.0	
4.	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	
5.	Офисный пакет Microsoft Office 365	
6.	Unreal Engine 5	
7.	Figma	

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г.Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова 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 «Motion дизайн» используются средства и оборудование кафедры.

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

12. Методические рекомендации по изучению дисциплины

Задание 1. Изучение профессиональных источников и референсов в области motion-дизайна.

Знакомство со специализированной литературой, цифровыми ресурсами и профессиональными кейсами в области motion-дизайна является необходимой составляющей профессиональной подготовки бакалавра и напрямую влияет на качество его проектной деятельности.

На современном этапе развития цифрового дизайна источниками информации выступают не только печатные издания, но и электронные ресурсы: онлайн-платформы, демонстрирующие проекты (Behance, ArtStation), обучающие материалы, видеолекции, разборы кейсов ведущих студий и специалистов. Их изучение способствует расширению профессионального кругозора, формированию визуальной насмотренности и освоению актуальных художественных и технологических подходов.

Умение работать с информационными источниками является базовым навыком в профессиональной деятельности дизайнера. Самостоятельная работа по освоению дисциплины во многом связана с анализом и интерпретацией визуальных и теоретических материалов, что позволяет студенту формировать собственную проектную позицию.

Изучение профессиональных источников осуществляется на различных уровнях, соответствующих этапам освоения информации:

1. **Просмотровое (поисковое) изучение**
   Предполагает умение быстро просматривать визуальные и текстовые материалы с целью получения общего представления о содержании, тематике и художественном решении проекта. На данном этапе осуществляется отбор

релевантных референсов, определение их соответствия поставленной задаче и формирование первичной базы визуальных ориентиров. В случае отсутствия интереса к материалу его изучение прекращается, при наличии — он отбирается для дальнейшего анализа.

2. **Ознакомительное изучение**
   Заключается в более внимательном рассмотрении отобранных материалов с целью понимания общей структуры проекта, его идеи, выразительных средств и используемых приемов. При этом студент оценивает получаемую информацию с точки зрения новизны, актуальности и применимости в собственной работе. Данный вид изучения предполагает понимание основного содержания без необходимости полного детального анализа.
3. **Аналитическое (углубленное) изучение**
   Направлено на максимально полное и точное извлечение информации из выбранных источников. На этом уровне студент анализирует драматургию проекта, принципы движения, ритм, композицию, взаимодействие графики, текста и звука, а также используемые программные инструменты и технологии. Полученная информация осмысляется, интерпретируется и применяется в дальнейшей проектной деятельности.

В системе подготовки бакалавра особое значение имеет систематическое обращение к профессиональным источникам, поскольку это обеспечивает актуальность знаний и способствует формированию устойчивых навыков самостоятельного развития в сфере motion-дизайна.

Задание 2. Разработка концепции и раскадровки анимационного проекта

Разработка раскадровки является важнейшим этапом проектирования в motion-дизайне, обеспечивающим переход от концептуального замысла к его визуальной реализации. На данном этапе формируется структура будущего анимационного проекта, определяется логика развития визуального ряда и характер взаимодействия его элементов.

Задачи:

– изучение тематической, стилистической, композиционной и смысловой составляющих заданной темы;

– формирование концепции проекта с учетом его целей и

предполагаемой аудитории;

– разработка сценарной структуры и драматургии визуального повествования;

– эскизное решение композиционного и пластического содержания анимации;

– поиск приемов графической стилизации визуальных образов, включая персонажей, типографику и элементы среды;

– выбор стиля, технических приемов и средств анимации, соответствующих концепции проекта;

– определение последовательности сцен и эпизодов, их смыслового и ритмического взаимодействия;

– проработка временной структуры (тайминга) анимационного проекта;

– уточнение и разработка раскадровки (storyboard) с фиксацией ключевых кадров, движений и переходов.

Критерии оценки анимации

Критерии	Показатели
Новизна	- актуальность визуальных образов; - новизна художественного решения; - наличие авторского взгляда, - оригинальность сюжетной линии
Степень раскрытия темы	- соответствие содержания сюжета заданной теме; - полнота и глубина раскрытия сюжетной линии; - умение работать с источниками, систематизировать и структурировать материал; - умение обобщать, сопоставлять различные точки зрения по рассматриваемому вопросу, аргументировать свое анимационное решение; - полнота раскрытия темы; - актуальность и современное прочтение художественно-композиционного решения;

	- правильность выбора композиционных и художественно-графических приемов решения композиционных задач; - соответствие итогового проекта поставленной цели и современным тенденциям анимационного дизайна; - степень обоснованности применения художественно-композиционных приемов и техник графики (полнота, глубина, всесторонность раскрытия темы); - логичность и эстетические качества анимации, корректность сюжетной линии в разработке выбранной темы; - степень завершенности и целостности анимации; - культура визуального изложения и оформления анимационного материала; - эстетичность визуального ряда;
Соблюдение требований к разработке видеоряда	- грамотность и культура визуального изложения анимации;

13. Содержание дисциплины

Тема 1. Введение в дисциплину. Моушн-дизайн как вид цифрового искусства.

Моушн-дизайн как синтетическая область на пересечении графического дизайна, анимации и цифровых технологий. Роль моушн-дизайнера в создании визуального контента. Сотрудничество с режиссером, арт-директором, композером, специалистами по звуку и разработчиками. Знакомство с производственным процессом создания моушн-графики. Этапы работы: разработка идеи, создание раскадровки (storyboard), аниматика, производство, постобработка, финальный рендер. Виды моушн-дизайна: двухмерная и трехмерная графика, типографическая анимация, инфографика, UI-анимация, рекламная и презентационная графика, сценический и мультимедийный контент, realtime-графика. Типы: коммерческий, авторский, прикладной, экспериментальный, интерактивный моушн-дизайн. Жанры: абстрактная анимация, иллюстративная, типографическая, клиповая, рекламная, генеративная. Терминология: тайминг, спейсинг, ключевой кадр, интерполяция, easing, loop, композиция, рендер, композитинг.

Методика создания моушн-графики и видео-контента.

Тема 2. Драматургия визуальных образов в моушн-дизайне.

Формализация времени как инструмента построения визуального повествования. Структура: экспозиция, завязка, развитие, кульминация, развязка, финал. Единицы построения: кадр, сцена, эпизод, композиция. Методы работы с анимацией: ключевые кадры, промежуточные кадры, интерполяция. Ритм как средство организации визуального ряда и управления вниманием зрителя. Монтажные принципы: переходы, склейки, акценты, синхронизация с аудиорядом. Взаимодействие изображения и звука. Музыкальный ритм как основа построения анимации.

Тема 3. Принципы движения и базовая анимация.

Основные принципы анимации: ускорение и замедление движения, инерция, деформация, упругость, остаточное движение. Понятие тайминга и спейсинга. Построение траектории движения. Расчет времени движения и взаимодействия объектов. Механические и органические формы движения. Движение формы, цвета и света в пространстве. Разработка схем движения и их реализация в программной среде. Пробы движения, создание раскадровок и аниматиков. Создание простых анимационных этюдов: падение, отскок, маятник, циклическое движение. Разработка микро-сюжета.

Тема 4. Взаимодействие графики, текста и среды.

Организация пространства кадра. Масштаб и композиция. Принципы размещения объектов и движения в пространстве. Ритмическая организация визуальных элементов. Работа с цветом, контрастом, светом и формой. Типографика в моушн-дизайне. Анимация текста, титров, графических элементов. Подготовка графических материалов в программах Adobe Illustrator и Adobe Photoshop. Работа в среде Adobe After Effects: создание композиций, анимация параметров, использование ключевых кадров, работа с графиками скорости. Основы риггинга персонажей с использованием плагина Duik. Анимация простых персонажей и объектов. Стилизация изображения: абстракция, реализм, условность, соответствие визуального языка задаче.

Тема 5. Технологии видеомонтажа, композитинга и звука.

Оборудование и программные средства для создания видеоконтента.

Основные принципы монтажа. Виды монтажа, видеосигналы, форматы цифрового видео. Работа с видеоматериалами в программной среде Adobe After Effects и Adobe Premiere Pro. Композитинг, маскирование, наложение слоев, использование эффектов и переходов. Цифровые видеоэффекты, автоматизация процессов, использование выражений (expressions). Экспорт видеофайлов, настройка параметров рендера. Виды звуковых сигналов и форматы аудио. Основы работы со звуком:

синхронизация, монтаж, обработка. Звуковой ряд и изображение как единая ритмическая структура. Музыка, речь, шумовые эффекты. Постобработка и финальная коррекция видеоматериала.

Тема 6. Компьютерная графика в анимации..

Применение компьютерной графики в моушн-дизайне. Векторная, растровая и трехмерная графика. Подготовка графики для анимации. Работа с объектами, слоями, цветом и формой. Основы трехмерного мышления в моушн-дизайне. Пространство, камера, освещение в Blender. Введение в среду Unreal Engine 5. Знакомство с интерфейсом и принципами работы. Создание сцены, работа с объектами, материалами и освещением. Анимация в среде Unreal Engine: использование Sequencer, анимация камер и объектов. Realtime-визуализация и ее особенности. Отличие от традиционного рендера. Интеграция различных программных средств в едином производственном процессе. Экспорт и использование графики в мультимедийных и сценических проектах.

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

В.В. Слепухин

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1.В.ДВ.05.02 «Основы разработки компьютерных игр»
Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»
Квалификация выпускника бакалавр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Средовой дизайн

Курс 3,4
Семестр 5,6,7

	Часы	Зачетные единицы
Лекции	-	-
Практические занятия	108	3,0
Семинарские занятия	-	-
Лабораторные занятия	-	-
Самостоятельная работа	90	2,5
Форма аттестации Зачет: 7 сем, экзамен: 8 сем.	54	1,5
Всего	**252**	7,0

Москва, 2026 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2026/2027 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчик программы:

Преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Корнева Д.С.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн»
(протокол № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2026/2027 уч.года
(протокол № 10 от 04.06.2026)

и.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

1. Цели освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины «Основы разработки компьютерных игр» является профессиональная подготовка будущих бакалавров в области проектирования и создания контента для игрового движка, для приложений виртуальной и дополненной реальности с использованием компьютерных технологий на основе обеспечения тесной связи учебного процесса с требованиями современной реальной дизайн-практики.

Задачи дисциплины:

- сформировать у обучающихся комплекс информационно-технологических знаний;
- ознакомить студентов с различными способами и технологическими приёмами создания контента для игрового движка, для приложений виртуальной и дополненной реальности;
- ознакомит с последними тенденциями развития мультимедийных технологий;
- научить работе с компьютерными программами, используемые в современном пайплайне крупных студий по разработке игр.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Основы разработки компьютерных игр» относится к дисциплинам по выбору вариативной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор специальных знаний и компетенций.

Требования к предварительной подготовке обучающегося:

- Цветоведение и колористика;
- Информационные технологии в дизайне;
- Основы производственного мастерства.

Дисциплина «Основы разработки компьютерных игр» является предшествующей и необходима для успешного усвоения последующих дисциплин:

- «Проектирование»,
- «Основы проектирования мультимедиа контента»,
- «Теория и методология дизайна».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Основы разработки компьютерных игр» могут быть использованы при прохождении практик (*производственной, преддипломной*), выполнении выпускных квалификационных работ и могут быть использованы для выполнения проектной, художественной, информационно-технологической деятельности по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:

ПК-3 – способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна.

ПК-4 – способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- основы компьютерной грамотности, техники работы с компьютером;
- базовый инструментарий ряда компьютерных 2D и 3D программ;
- требования к созданию современной модели для AAA-игры;
- методы, принципы и этапы разработки концепции разработки компьютерных игр;
- теорию моделирования, текстурирования, развертки, ретопологии, риггинга и анимации;
- основные направления для поиска необходимой в работе информации;
- процесс работы в таких программах, как Blender 5.0, Unreal engine 5, Substance Painter, Marvelous Designer;
- приёмы и техники процесса цифрового моделирования;
- основы грамотной визуализации проекта;
- инструменты программного обеспечения необходимые для решения профессиональных задач;

− современные тенденции использования дополненной и виртуальной реальностей, игровых сред;

− основные термины, относящиеся к работе в игровой индустрии

Уметь:

− находить нужную информацию в электронных информационных базах;

− создавать различный контент в изучаемых в рамках курса графических пакетах;

− использовать приёмы компьютерного моделирования в рамках проектных дисциплин;

− применять при создании антропоморфных 3D моделей знания, полученные из курсов анатомии, эргономики;

− использовать приёмы композиции при визуализации своих работ;

− грамотно подходить к созданию объёмных моделей полного цикла;

− переносить созданные в 3D редакторе модели в игровой движок и осуществлять в нём их настройку;

− создавать элементы компьютерной игры, виртуальной и дополненной реальности внутри игрового движка.

Владеть:

− способностью применять инструментарий специализированного программного обеспечения при разработке медиа контента компьютерных игр;

− приёмами самостоятельного поиска информации по теме проектирования;

− различными способами решения поставленных задач и проблем;

− приёмами работы с готовыми концептами из сети Internet, а также создания своих собственных концепт-артов;

− знаниями, необходимыми для постоянного самосовершенствования в рамках быстро развивающейся индустрии геймдева;

− объёмом знаний в областях моделирования, текстурирования, работы в игровых движках;

− набором базовых и продвинутых инструментов программ, широко используемых в современной индустрии;

− способностью разрабатывать мультимедийные проекты, обосновывать и защищать новизну собственных концептуальных решений проводить публичную презентацию дизайн-проекта в том числе в информационной среде интернета.

4. Структура и содержание дисциплины «Основы разработки компьютерных игр».

Общая трудоемкость дисциплины составляет 7 зачетных единиц, 252 часа.

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практические работы	СРС	
1	Введение в Основы разработки компьютерных игр	5	-	18	18	Защита практической работы, реферат, творческое задание
2	Исследование локации и разработка концепции игрового уровня	5	-	18	18	Защита практической работы, реферат, творческое задание
	Итого 5 семестр Форма аттестации		**-**	**36**	**36**	**Зачет**
3	Создание 3D-контента и подготовка ассетов	6	-	36	9	Защита практической работы, реферат, творческое задание
			-		27	Экзамен
	Итого 6 семестр Форма аттестации			**36**	**36**	**Экзамен**
4	Создание игрового уровня и визуализация в Unreal Engine 5	7	-	36	45	Защита практической работы, реферат, тестирование
			-		27	Экзамен
	Итого 7 семестр Форма аттестации			**32**	**72**	**Экзамен**
	Всего			**108**	**144**	

5. Содержание лекционных занятий по темам

Учебным планом проведение лекций по дисциплине «Основы разработки компьютерных игр» не предусмотрено.

6. Содержание практических занятий с указанием используемых инновационных образовательных технологий.

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема практической работы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	Исследование локации и разработка концепции игрового уровня.	36	Исследование и концептуальное проектирование игрового уровня	Анализ выбранной локации (география, климат, культурный контекст, визуальные особенности). Сбор референсов. Формирование художественной концепции уровня. Разработка moodboard и визуального стиля. Создание блокинга уровня (whitebox). Проработка композиции, маршрута игрока и ключевых точек интереса (POI).	ПК-3; ПК-4
2	Создание 3D-контента и подготовка ассетов	36	Моделирование, Текстурирование и оптимизация 3D-моделей	Моделирование объектов окружения в **Blender 5.0**. Low-poly / mid-poly подход. UV-развёртка. Текстурирование моделей. Запекание карт (Normal, AO, Roughness и др.). Подготовка ассетов для игрового движка (оптимизация, LOD, экспорт).	ПК-3; ПК-4

3	Создание игрового уровня и визуализация в Unreal Engine	36	Сборка сцены, создание синематика и VR-демонстрации.	Импорт ассетов в **Unreal Engine 5.0**. Сборка уровня (Level Design). Настройка освещения (Lumen), материалов и окружения. Работа с камерой. Создание синематического ролика (Sequencer). Основы интерактивности. Подготовка и запуск VR-демонстрации уровня.	ПК-3; ПК-4
	Итого	**108**			

7. Самостоятельная работа бакалавра

Темы, выносимые на самостоятельную работу	**Часы**	**Форма СРС***	**Формируемые компетенции**
Исследование локации и разработка концепции игрового уровня.	36	Индивидуальное творческое задание, Подготовка к экзамену	ПК-3; ПК-4
Создание 3D-контента и подготовка ассетов	36	Индивидуальное творческое задание, Подготовка к экзамену	ПК-3; ПК-4
Создание игрового уровня и визуализация в Unreal Engine	36	Индивидуальное творческое задание, Подготовка к экзамену	ПК-3; ПК-4
Итого	**108**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Основы разработки компьютерных игр» используется балльно-рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего контроля (1-ая и 2-ая рубежные аттестации), посещаемости и промежуточного контроля. Максимальное и

минимальное количество баллов по различным видам контроля описано в Положении о текущем контроле и промежуточной аттестации обучающихся:

Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий, включая посещение аудиторных занятий

Практические дисциплины
1 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов
2 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов

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 практических занятий – 20 баллов
Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов.

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-24	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
Российская оценка	**2**	**3**			**4**			**5**		
	незачет	***зачет***								

При изучении дисциплины предусматриваются зачет, презентация, выполнение контрольных заданий. За эти контрольные точки студент может получить минимальное и максимальное количество баллов (см. таблицу).

Оценочные средства	Кол-во	Min, баллов	Max, баллов
Презентации	4	27	60
Контрольное задание		24	40
Итого 1 семестр (зачет)		**51**	**100**

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля) «Основы разработки компьютерных игр»

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Основы разработки компьютерных игр» в качестве основных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Хворостов Д.А. 3D Studio Max+VRay. Проектирование дизайна среды [Текст]: учеб.пособие / Хворостов Д.А. - М. : ФОРУМ; ИНФРА-М, 2016. - 272 с.: ил.

2. Зеньковский В.А. 3D моделирование на базе Vue xStream [Текст]: учеб.пособие / Зеньковский В.А. - М. : ИД ФОРУМ, ИНФРА-М, 2016. - 384 с.+DVD: ил.

3. Каршакова Л.Б, Яковлева Н.Б., Бесчастнов П.Н. Компьютерное формообразование в дизайне [Текст]: учеб. пособие / Каршакова Л.Б, Яковлева Н.Б., Бесчастнов П.Н. - М.: ИНФРА -М, 2015. - 240 с.: ил

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Методические основы применения технологий виртуальной реальности в промышленном дизайне / А. А. Константинова, В. И. Ивченко, В. В. Бохонко [и др.] // Наука и техника. — 2021. — № 6. — С. 465-475. — ISSN 2227-1031. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/journal/issue/316309 (дата обращения: 25.03.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Сравнительный анализ платформ для разработки игр / А. А. Разживин, A. Razzhivin, Н. И. Лиманова [и др.] // Бюллетень науки и практики. — 2023. — № 7. — С. 250-252. — ISSN 2414-2948. — Текст : электронный // Лань : электронно-

библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/journal/issue/334985 (дата обращения: 25.03.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

3. Казарина, Т. Ю. Пропедевтика : учебное пособие / Т. Ю. Казарина. — Кемерово : КемГИК, 2016. — 104 с. — ISBN 978-5-8154-0337-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/99298 (дата обращения: 25.03.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

4. Читайло, К. С. Трехмерное моделирование в программной среде Blender : учебное пособие / К. С. Читайло. — Новокузнецк : КГПИ КемГУ, 2024. — 122 с. — ISBN 978-5-8353-2532-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/451982 (дата обращения: 25.03.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

5. Системный подход к созданию 3D-моделей для игровых проектов / С. А. Завгородняя, S. Zavgorodnyaya, Ю. И. Зеленова, J. Zelenova // Бюллетень науки и практики. — 2025. — № 7. — С. 128-134. — ISSN 2414-2948. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/journal/issue/371890 (дата обращения: 25.03.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

6. ИССЛЕДОВАНИЕ ПАТТЕРНОВ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ВИДЕОИГР ДЛЯ ФОРМУЛИРОВАНИЯ ОБОБЩЕННОЙ МОДЕЛИ РАЗРАБОТКИ / С. И. Богданов, S. I. Bogdanov, Е. П. Костюкова [и др.] // Молодой исследователь Дона. — 2022. — № 3 (36). — С. 48-52. — ISSN 2500-1779. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/journal/issue/354503 (дата обращения: 25.03.2026). — Режим доступа: для авториз. Пользователей.

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Основы разработки компьютерных игр» в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

Локальные информационные технологии

№ п/п	Наименование	Доступность для студентов
1.	Adobe CC 2019	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г.Строганова
2.	Adobe Creative Suite 6 Master Collection	
3.	Blender 5.0	
4.	Figma	
5.	Unreal Engine 5	
6.	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	
7.	Офисный пакет Microsoft Office 365	

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г.Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова 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 «Основы разработки компьютерных игр» используются средства и оборудование кафедры.

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

12. Методические рекомендации по изучению дисциплины

Теоретические знания по дисциплине закрепляются выполнением практических работ, которые призваны развивать художественную инициативу, творческий подход к использованию инструментов 3D и 2D, игровых движков, самостоятельность, вариантность мышления и творческую индивидуальность бакалавров.

С этой целью, в подборе тем учебных заданий, в программе курса «Основы разработки компьютерных игр» учитываются специфические задачи, которые ставятся перед студентами в рамках курса.

Каждое практическое задание предваряется разъяснениями, в ходе которых перед студентами ставится определенная задача на выполнение данного задания,

излагаются:

- методические,
- общехудожественные,
- технические требования,
- перечень используемого программного инструментария и специфических технологических приемов выполнения задания.

Необходимый «творческий толчок» бакалавры получают, знакомясь и анализируя аналогичные работы по данной теме, выполненные ранее. (Если аналогов по данной теме нет, преподаватель сам готовит их заранее).

Программа курса «Основы разработки компьютерных игр» построена по принципу последовательного усложнения, как осваиваемых инструментальных средств, так и практических заданий, и приемов их выполнения: от изучения интерфейса и создания простых компьютерных 3D моделей до полноценного интегрирования их в межплатформенную среду разработки компьютерных игр.

Возможно оценивать уровень освоения материала программы курса «Основы разработки компьютерных игр» при помощи оценки выполнения практических

контрольных (курсовых) работ или выполнения задания по теме конкретной лекции. Так как задачей курса является обучение бакалавров специфике работы с программами 3D графики и игровыми движками, то контрольными заданиями могут быть стадии работы над исследованием, проектом и т. д.

Примерная тематика курсовых работ:

− исследование выбранной реальной локации (природной или урбанистической), сбор визуальных и культурных референсов, формирование концепции игрового уровня;

− разработка художественного решения уровня: создание moodboard, определение стилистики, атмосферы и сценария пользовательского опыта;

− проектирование структуры игрового уровня: блокинг, проработка композиции пространства, маршрута игрока и ключевых точек интереса (POI);

− моделирование объектов окружения в Blender 5.0 с учётом игровых ограничений (оптимизация, low/mid poly);

− создание UV-развёрток и текстурирование моделей с использованием PBR-подхода;

− запекание карт (Normal, AO, Roughness и др.) и подготовка ассетов для интеграции в игровой движок;

− импорт и организация ассетов в Unreal Engine 5.0, сборка игрового уровня;

− настройка материалов, освещения (Lumen) и атмосферных эффектов среды;

− разработка базовой интерактивности и логики поведения сцены (при необходимости);

− создание синематического ролика (Sequencer), демонстрирующего уровень и его атмосферу;

− подготовка и реализация VR-демонстрации игрового уровня;

− оформление и презентация проекта (визуальные материалы, описание концепции и пайплайна разработки).