

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Серяков Владимир Дмитриевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 01.07.2024 12:02:41  
Уникальный программный ключ:  
a8a5e969b08c5e57b011bba6b38ed24f6da2f41a

# **АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ ИНСТИТУТ СОВРЕМЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

Кафедра графического и цифрового дизайна

УТВЕРЖДАЮ



В.Д. Серяков

«30» августа 2024 г.

**Рабочая программа учебной дисциплины (модуля)**

## **КОНЦЕПТ-АРТ И ЦИФРОВАЯ ЖИВОПИСЬ**

(наименование учебной дисциплины (модуля))

**54.03.01 Дизайн**

(код и направление подготовки/специальности)

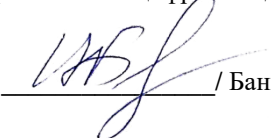
направленность (профиль): цифровой дизайн

Квалификация (степень) выпускника – бакалавр

Формы обучения: очная, очно-заочная

Рабочая программа учебной дисциплины (модуля)  
рассмотрена и утверждена на заседании кафедры  
«22» августа 2024 г., протокол № 1

Заведующий кафедрой графического и цифрового дизайна

 / Банк И.Н../

**Москва - 2024**

## **1. НАИМЕНОВАНИЕ И ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).**

Учебная дисциплина «Концепт-арт и цифровая живопись» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Цифровой дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Учебная дисциплина «Концепт-арт и цифровая живопись» является одной из важнейших дисциплин в структуре технического и социально-гуманитарного знания. Она является теоретической базой для изучения видов деятельности в индустрии дизайна.

**Цели освоения дисциплины:** Целью освоения дисциплины является формирование у будущих специалистов твердых теоретических знаний и практических навыков создания электронных изображений, полученных не с помощью рендеринга компьютерных моделей, а за счёт использования компьютерных имитаций традиционных инструментов художника; технологиях и способах цифровой живописи и рисования.

### **Задачи дисциплины:**

- формирование систематизированного представления о концепциях, принципах, методах, технологиях цифрового рисования и живописи;
- получение практической подготовки в области создания графических проектов средствами цифрового дизайна;
- научить собирать информацию о планируемой разработке, проводить анализ существующих проектов;
- научить передавать идею графическим языком в виде наброска, концепт-арта где важными визуальными знаками будут «авторский почерк» интерпретации стиля, территориальных маркеров, диалектов, пластики, бытовой культуры, создающих в целом концепцию (идея, логика и динамика действий в сюжетах);
- развитие у студентов интуитивных способностей к художественно-образному и абстрактному мышлению.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; по производству визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике на основе использования программных продуктов для моделирования и визуализации; по дизайну объектов детской игровой среды и продукции в соответствии с профессиональными стандартами:

«Специалист по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 31.07.2020 г, N 457н и выполнению - обобщенной трудовой функции: создание визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике (код А);

«Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В); обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С);

«Дизайнер детской игровой среды и продукции», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 18 ноября 2014 г. N 892н и выполнению обобщенной трудовой функции: концептуальная и инженерно-техническая разработка детской игровой среды и продукции (код С);

## **2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.**

В результате изучения дисциплины, обучающиеся должны овладеть следующими компетенциями:

**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).

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
<b>ОПК-3</b> 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)	<b>Знать</b>	средства и методы дизайнерского проектирования	ОПК-3 – 31
		особенности средств и способов проектной графики; этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	ОПК-3 – 32
	<b>Уметь</b>	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	ОПК-3 – У1
		воссоздавать предметы объемно-пространственного мира на плоскости и в объеме различными изобразительными средствами; демонстрирует умение выражать творческий замысел посредством эскизирования	ОПК-3 – У2
	<b>Владеть</b>	средствами построения и гармонизации композиции и принципами композиционно-художественного формообразования, выражением творческого замысла с помощью условного языка изобразительных средств	ОПК-3 – В1
		широким инструментарием и спектром возможностей в сфере графической реализации идей и подачи проектных концепций	ОПК-3 – В2

### 3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.О.21 Концепт-арт и цифровая живопись является дисциплиной обязательной части Блока 1 учебного плана и изучается студентами первого и второго курсов во втором и в третьем семестрах очной формы обучения (полный срок обучения).

#### 3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Концепт-арт и цифровая живопись» связаны с соответствующими темами дисциплин «Пропедевтика (основы композиции)», «Академический рисунок», «Академическая живопись» что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

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

Результаты освоения дисциплины «Концепт-арт и цифровая живопись» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

**4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.**

Дисциплина предполагает изучение 8 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачётных единицы (144 часа).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	2	2	72	36		36		36	зачет
		3	2	72	36		36		9	экзамен (27 часов)
		2	2	72	16		16		56	зачет
2	Очно-заочная	3	2	72	16		16		29	экзамен (27 часов)
		3	2	72	16		16		29	экзамен (27 часов)

**Очная форма обучения**

Наименование разделов и тем	Всего учебных занятий (час)	всего	Контактная работа обучающихся с преподавателем: (час)			контроль	Самостоятельная работа (час)	Код результата обучения
			занятия лекционного типа	занятия семинарского (практического) типа	курсовое проектирование			
2 семестр								
Тема 1. Обзор графических редакторов для цифровой живописи и рисования.	14	8		8			6	ОПК-3 31 ОПК-3 32 ОПК-3 У1 ОПК-3 У2 ОПК-3 В1 ОПК-3 В2
Тема 2. Цифровое рисование и цифровая живопись.	16	8		8			8	ОПК-3 31 ОПК-3 32 ОПК-3 У1 ОПК-3 У2 ОПК-3 В1 ОПК-3 В2
Тема 3. Объемный свет. Текстурирование.	16	8		8			8	ОПК-3 31 ОПК-3 32 ОПК-3 У1 ОПК-3 У2 ОПК-3 В1

								ОПК-3 В2
Тема 4. Построение простых и сложных предметов. Сторителлинг предмета.	16	8		8			8	ОПК-3 В1 ОПК-3 В2 ОПК-3 У1 ОПК-3 У2 ОПК-3 В1 ОПК-3 В2
<b>Зачет</b>	<b>10</b>	<b>4</b>				<b>4</b>	<b>6</b>	
<b>Всего за семестр</b>	<b>72</b>	<b>36</b>		<b>32</b>		<b>4</b>	<b>36</b>	
<b>3 семестр</b>								
Тема 5. Базовые формы в дизайне персонажей.	10			8			2	ОПК-3 В1 ОПК-3 В2 ОПК-3 У1 ОПК-3 У2 ОПК-3 В1 ОПК-3 В2
Тема 6. Персонаж. Сторителлинг персонажа и его психологический портрет	12			10			2	ОПК-3 В1 ОПК-3 В2 ОПК-3 У1 ОПК-3 У2 ОПК-3 В1 ОПК-3 В2
Тема 7. Персонаж. Рисование поз, карта эмоций. Промо-арт персонажа в среде	13			10			3	ОПК-3 В1 ОПК-3 В2 ОПК-3 У1 ОПК-3 У2 ОПК-3 В1 ОПК-3 В2
Тема 8. Дизайн сцен, локаций, архитектуры.	10			8			2	ОПК-3 В1 ОПК-3 В2 ОПК-3 У1 ОПК-3 У2 ОПК-3 В1 ОПК-3 В2
<b>Экзамен</b>	<b>27</b>					<b>27</b>		
<b>Всего за семестр</b>	<b>36</b>			<b>36</b>		<b>27</b>	<b>9</b>	
<b>Итого</b>	<b>108</b>	<b>36</b>		<b>68</b>		<b>31</b>	<b>45</b>	

### Очно-заочная форма обучения

Наименование разделов и тем	Всего учебных занятий (час)	всего	Контактная работа обучающихся с преподавателем: (час)			контроль	Самостоятельная работа (час)	Код результата обучения
			занятия лекционного типа	занятия семинарского (практического) типа	курсовое проектирование			
2 семестр								
Тема 1. Обзор графических редакторов для цифровой живописи и рисования.	14	4		4			10	ОПК-3 31 ОПК-3 32 ОПК-3 У1 ОПК-3 У2 ОПК-3 В1 ОПК-3 В2
Тема 2. Цифровое рисование и цифровая живопись.	16	2		2			14	ОПК-3 31 ОПК-3 32

								ОПК-3 У1 ОПК-3 У2 ОПК-3 В1 ОПК-3 В2
Тема 3. Объемный свет. Текстурирование.	16	2		2			14	ОПК-3 З1 ОПК-3 З2 ОПК-3 У1 ОПК-3 У2 ОПК-3 В1 ОПК-3 В2
Тема 4. Построение простых и сложных предметов. Сторителлинг предмета.	16	4		4			12	ОПК-3 З1 ОПК-3 З2 ОПК-3 У1 ОПК-3 У2 ОПК-3 В1 ОПК-3 В2
<b>Зачет</b>	<b>10</b>	<b>4</b>				<b>4</b>	<b>6</b>	
<b>Всего за семестр</b>	<b>72</b>	<b>16</b>		<b>12</b>		<b>4</b>	<b>56</b>	
<b>3 семестр</b>								
Тема 5. Базовые формы в дизайне персонажей.	10	4		4			6	ОПК-3 З1 ОПК-3 З2 ОПК-3 У1 ОПК-3 У2 ОПК-3 В1 ОПК-3 В2
Тема 6. Персонаж. Сторителлинг персонажа и его психологический портрет	12	4		4			8	ОПК-3 З1 ОПК-3 З2 ОПК-3 У1 ОПК-3 У2 ОПК-3 В1 ОПК-3 В2
Тема 7. Персонаж. Рисование поз, карта эмоций. Промо-арт персонажа в среде	13	4		4			9	ОПК-3 З1 ОПК-3 З2 ОПК-3 У1 ОПК-3 У2 ОПК-3 В1 ОПК-3 В2
Тема 8. Дизайн сцен, локаций, архитектуры.	10	4		4			6	ОПК-3 З1 ОПК-3 З2 ОПК-3 У1 ОПК-3 У2 ОПК-3 В1 ОПК-3 В2
<b>Экзамен</b>	<b>27</b>					<b>27</b>		
<b>Всего за семестр</b>	<b>72</b>	<b>16</b>		<b>16</b>		<b>27</b>	<b>29</b>	
<b>Итого</b>	<b>144</b>	<b>32</b>		<b>28</b>		<b>31</b>	<b>85</b>	

## 5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ).

### Тема 1. Обзор графических редакторов для цифровой живописи и рисования

Инструментальные и программные средства для цифрового рисования и живописи. Инструменты выделения. Маски. Техники маскирования. Слои и режимы смешивания. Функции цветовой и тоновой коррекции. Искажения. Марионеточная деформация. Работа с графическим планшетом. Инструменты рисования и раскрашивания.

### Тема 2. Цифровое рисование и цифровая живопись

Приемы штрихового рисования и живописи. Этапы работы. Комбинирование техник. Инструменты, методы, техники. Смешивание цветов. Экранное смешивание цветов кистью. Создание палитры, имитирующей палитру художника. Ошибки цифровой

живописи. Стили, инструменты и техники в цифровом рисунке и живописи. Техника цифровой аппликации. Коллаж. Фотомонтаж.

Техники цифрового рисования. Линейная графика. Пятновая графика. Контурные наброски. Визуальный вес и линии. Форма. Очертание. Техника работы кистью и ластиком. Техника сглаживания тонов и границ. Создание точных контуров. Техника рисования оттенками серого. Создание набросков тонами. Техника работы мягкой и твердой кистями. Типы мазков кистью. Тонированный холст.

Работа с цветом. Психология зрительного восприятия. Цветовые схемы. Натуральные цветовые схемы. Относительность цветов. Цветовой контраст. Типы колорита. Типы цветовой композиции. Инструменты для выбора цвета. Микширование цвета. Техники раскрашивания. Техники добавления светотени.

### **Тема 3. Объемный свет. Текстурирование**

Объемный свет. Форма, тон и свет. Параметры тени. Свето-воздушная перспектива. Источники света. Рисование объемного света. Рисование объемных теней. Цвет и воздух. Детали (пыль). Техника Ambient occlusion – метод глобального фонового или непрямого затенения объектов.

Текстура и фактура. Эффект блеска и отражений. Цифровое текстурирование персонажей, объектов и фонов.

### **Тема 4. Построение простых и сложных предметов. Сторителлинг предмета**

Описание внешнего вида предмета. Место создания, бытования. Дата создания, бытования, события, находки. Материал, техника изготовления. Размеры. Сохранность. Легенда.

Стилистическое решение. Достижениемaterialности различных частей, деталей объекта. Эскизирование и прототипирование.

Построение конструкции сложного предмета. Работа с референсами. Сбор информации, изучение аналогов и образов. Создание мудборда. Художественная проработка в графическом редакторе, детализировка.

### **Тема 5. Базовые формы в дизайне персонажей**

Дизайн персонажа держится на трех китах: форма, силуэт, цвет.

Форма. Три базовые формы - прямоугольник, треугольник и круг. Из их различных сочетаний можно составить как самого очаровательного и милого героя, так и самого страшного негодяя. Треугольники - это гордая осанка, отвратительный характер, магическое могущество. Прямоугольник - это стабильность, сила, железная воля и упорство. Множество классических силачей из мультфильмов и комиксов выглядят, как бетонный блок с ногами. Круг - непорочность, доброта и комфорт. Круглые формы делают персонажа мягким и приятным, с ним хочется обниматься, его хочется любить. Круги ассоциируются с детьми, поэтому часто круглые персонажи обладают не только добрым сердцем, но и интеллектуальными способностями пятилетнего ребенка.

Силуэт. Узнаваемый силуэт - опознавательный знак персонажа. Если его легко считать, то значит, и, глядя на персонажа в движении, зритель будет лучше понимать, что происходит. Считается, что силуэт — это первое, что считывает мозг при взгляде на объект. Персонажей со сходными силуэтами люди могут путать или воспринимать как сбой в матрице. Сходные силуэты - это намеренное лишение персонажей индивидуальности (например, солдаты).

Цвет. Цвет в визуальном дизайне фильма - одна из самых непростых задач. Художнику по персонажам необходимо одновременно выполнить 3 задачи: убедиться, что персонажи гармонично смотрятся на фонах и не сливаются с ними, направить внимание зрителя на важные детали, а также передать характер героя. Характер персонажа диктует, какими правилами стоит руководствоваться при выборе цветовой палитры. Определенные цвета ассоциируются с определенным типом личности. Холодные оттенки обычно соответствуют спокойным, уравновешенным личностям, прагматикам. Тёплые цвета

ассоциируются со взрывными персонажами, холериками. Яркие цвета помогают передать высокую энергию персонажа, а приглушенные - спокойствие или даже апатию.

Пропорции и сочетания. Главное правило - правильная диспропорция. Чересчур гармоничный и «равномерный» персонаж не захватывает зрительское внимание и на экране смотрится довольно блекло. Гиперболизируя черты персонажей и отступая от канонов реалистичной анатомии, художник не только создает приятные глазу образы, но и подчеркивает нужные черты личности. Так, персонажи с высоким лбом почти всегда будут отличаться незаурядным умом. Мощные нависающие надбровные дуги и тяжёлая челюсть обычно делают персонажа визуально более тупым и агрессивным. Важно помнить, что нет какого-то однозначного решения при разработке персонажа. Полноценный образ складывается из совокупности всех признаков. Комбинируя в разных пропорциях формы и цвета, художник находит именно то решение, которое идеально подходит определённому персонажу.

#### **Тема 6. Персонаж. Сторителлинг персонажа и его психологический портрет**

История персонажа включает в себя его краткий жизненный опыт, благодаря которому он обрёл какого-либо рода качества, психологические отклонения и/или тому подобное. Важно не расписывать биографию персонажа, а лишь обозначить основные моменты в его жизни. Казусные ситуации, которые влияли на его характер. Его материальные ценности, жизненные приоритеты и активную позицию. Чтобы точно передать историю персонажа и его своеобразный колорит, у человека должна быть четко выраженная последовательность повествования. Нужно четко понимать и отражать то, что ты хочешь видеть в конечном итоге.

Психологический портрет составляется из множества критериев, чтобы хорошо описать персонажа, не нужно быть психологом и знать абсолютно все ответвления психологии. Достаточно знать лишь несколько основных аспектов, из которых складывается персонаж. Чтобы точно не ошибиться в создании психологического портрета персонажа нужно задать самому себе несколько вопросов: каким ты хочешь видеть своего персонажа? Ваш персонаж честный? Есть ли у него какие-нибудь моральные принципы? Если да, то задайтесь вопросом - какие? Ваш персонаж религиозен? Почему да, почему нет? Как он относится к смерти? Оптимист, реалист или пессимист? Какова жизненная цель вашего персонажа? Что он хочет получить от жизни? Что ему не нравится в себе? Что он хотел бы изменить? Он ведомый или ведущий? Способен ли сплотить вокруг себя других людей? Насколько ваш персонаж стрессоустойчивый? Насколько важно для вашего персонажа мнение окружающих о нём? У вас общительный персонаж?

Психофизика — характер, внешность и темперамент.

Сеттинг — мир героя, среда его обитания.

Backstory — это его прошлый жизненный опыт.

Именно сеттинг во многом и диктует рождение главного героя.

#### **Тема 7. Персонаж. Рисование поз, карта эмоций. Промо-арт персонажа в среде**

Сбор информации, изучение аналогов и образцов. Создание мудборда. Разработка монохромных эскизов различных поз персонажа. Статика, динамика, анатомический анализ, ракурсы. Разработка карты эмоций.

Сюжет взаимодействия персонажей: формы, пропорции; эмоции, позы, жесты; силуэт; линия действия; атрибуты, аксессуары, детали. Использование человеческой натуры: позы, пропорции, гиперболизация, стоп-кадры персонажей фильмов и игр. Художественная проработка и детализировка. Создание законченного образа с необходимым качеством детализировки.

#### **Тема 8. Дизайн сцен, локаций, архитектуры**

Скетчи линейки силуэтов зданий и окружения. Монохромные и цветные скетчи. Эскизы в цвете объектов, зданий, деталей окружения. Создание линейки детализированных объектов в цвете для локаций. Создание вариантов цветового решения



локаций. Поиски и решение характерных особенностей, определение пропорциональных размеров объектов, а также необходимой степени детализации для стилистического решения дизайна анимационного проекта.

Создание художественной основы и ярких визуальных образов для фильмов, компьютерных игр и анимации. Выработка стратегии цветового решения. Определение перспективы, воздушной перспективы, освещения, характера поверхности, объектов на поверхности, акцентов и деталей, текстуры. Выбор формата, пропорций. Скetch. Композиционное решение сцены. Цвет, колорит, соотношения цветов, подача концепта в цвете, примеры. Стадии концепта от наброска до финала.

## **5.1. Планы семинарских, практических, лабораторных занятий**

### **Тема 1. Обзор графических редакторов для цифровой живописи и рисования.**

Собрать референсы по свободной теме, изучить. На их основе собрать несколько мудбордов в графическом редакторе.

### **Тема 2. Цифровое рисование и цифровая живопись.**

Изучить основы работы с цифровым карандашом, кистью (мягкой и твердой), ластиком. С их помощью сделать контурный набросок объекта, набросок тонами объекта.

### **Тема 3. Объемный свет. Текстурирование.**

В выбранном графическом редакторе, с помощью графического планшета нарисовать человеческий череп, используя сглаживание границ и тонов, создавая аккуратные контуры и плавные линии, применяя технику создания мягкой и резкой тени.

### **Тема 4. Построение простых и сложных предметов. Сторителлинг предмета.**

Сделать различные варианты эскизов сундука в стиле фэнтези и сай-фай, в которых проработать перспективу, конструктивное построение, объем, светотень.

Выполнить итоговое решение детализированных, цветных изображений сундуков (1-ый в стиле фэнтези и 2-ой в стиле сай-фай) в Photoshop. Представить итоговые изображения, выполненные с должным качеством детализировки и передачей свойств, и особенностей различных материалов в элементах сундуков (камень, дерево, стекло, металл, мех и т.п.). Выдерживать стилистическое решение каждого из стилистических направлений (фэнтези, сай-фай).

### **Тема 5. Базовые формы в дизайне персонажей.**

1. Выполнить упражнение на создание персонажа по описанию, используя принцип базовых форм. Главными критериями является правильный объем, баланс и характер.

2. Разработать предметный этюд «Чемодан, рюкзак, сумочка». Эскиз персонажа и его личных вещей.

### **Тема 6. Персонаж. Сторителлинг персонажа и его психологический портрет.**

Разработать коллективный портрет семьи персонажей-животных (3 персонажа) в разных эмоциональных состояниях.

### **Тема 7. Персонаж. Рисование поз, карта эмоций. Промо-арт персонажа в среде.**

Разработать персонажа для кино, анимационного фильма или компьютерной игры. Создать быстрые наброски поз по наглядным материалам. Разработать скетчи персонажа. Не менее 10 эскизов в позе. Выбрать цветовую схему для цифрового раскрашивания персонажа. эскизах провести предварительные поиски идеи. Отправной точкой служит общая тематика игры (анимационного фильма, кино), ее сюжет, сеттинг (среда, в которой происходит действие) и роль, которая отведена данному персонажу. Учесть влияние среды обитания, этнические особенности и пр. на решение визуального образа персонажа. Обратить внимание на связь со средой и читаемость силуэта на фоне локации.

### **Тема 8. Дизайн сцен, локаций, архитектуры.**

Создать варианты колористического решения различных локаций. Выполнить дизайн локаций(концепт-арт пейзажей) разных зон- 2 варианта. Визуальнонаполнение, особенности ландшафта должны отличаться. Отличие может выражаться в разностиклиматических зон, вариантов природных и урбанизированных, впротивопоставлении «миров» и т.п., что само собой ведет к противопоставлению в визуальномрешении по цвету и тону.

Создать эскизные варианты колористического решения разного состояния одной из игровых локаций.Отличие вариантов должно заключаться в передаче в них разнообразного состояния природы (зима,лето и т.п.) или времени суток (утро, день, вечер, ночь).

## **6. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ).**

Одним из основных видов деятельности студента является самостоятельная работа, которая включает в себя изучение лекционного материала, учебников и учебных пособий, первоисточников, подготовку сообщений, выступления на групповых занятиях, выполнение практических заданий. Методика самостоятельной работы предварительно разъясняется преподавателем и в последующем может уточняться с учетом индивидуальных особенностей студентов. Время и место самостоятельной работы выбираются студентами по своему усмотрению с учетом рекомендаций преподавателя. Самостоятельную работу над дисциплиной следует начинать с изучения программы, которая содержит основные требования к знаниям, умениям и навыкам обучаемых. Обязательно следует вспомнить рекомендации преподавателя, данные в ходе установочных занятий. Затем – приступить к изучению отдельных разделов и тем в порядке, предусмотренном программой. Получив представление об основном содержании раздела, темы, необходимо изучить материал с помощью учебника. Целесообразно составить краткий конспект или схему, отображающую смысл и связи основных понятий данного раздела и включенных в него тем. Затем полезно изучить выдержки из первоисточников. При желании можно составить их краткий конспект. Обязательно следует записывать возникшие вопросы, на которые не удалось ответить самостоятельно.

Для более полной реализации цели, поставленной при изучении тем самостоятельно, студентам необходимы сведения об особенностях организации самостоятельной работы; требованиям, предъявляемым к ней; а также возможным формам и содержанию контроля и качества выполняемой самостоятельной работы. Самостоятельная работа студента в рамках действующего учебного плана по реализуемым образовательным программам различных форм обучения предполагает самостоятельную работу по данной учебной дисциплине, включенной в учебный план. Объем самостоятельной работы (в часах) по рассматриваемой учебной дисциплине определен учебным планом.

В ходе самостоятельной работы студент должен:

- освоить теоретический материал по изучаемой дисциплине (отдельные темы, отдельные вопросы тем, отдельные положения и т. д.);
- применить полученные знания и навыки для выполнения практических заданий.

Студент, приступающий к изучению данной учебной дисциплины, получает информацию обо всех формах самостоятельной работы по курсу с выделением обязательной самостоятельной работы и контролируемой самостоятельной работы, в том числе по выбору. Задания для самостоятельной работы студента должны быть четко сформулированы, разграничены по темам изучаемой дисциплины, и их объем должен быть определен часами, отведенными в учебной программе.

Самостоятельная работа студентов должна включать:

- подготовку к аудиторным занятиям (лекциям, лабораторно-практическим);

- поиск (подбор) и изучение литературы и электронных источников информации по индивидуально заданной проблеме курса;
- самостоятельную работу над отдельными темами учебной дисциплины в соответствии с тематическим планом;
- домашнее задание, предусматривающее завершение практических аудиторных работ;
- подготовку к зачету или экзамену;
- работу в студенческих научных обществах, кружках, семинарах и т.д.;
- участие в научной и научно-методической работе кафедры, факультета;
- участие в научных и научно-практических конференциях, семинарах.

### 6.1. Задания для углубления и закрепления приобретенных знаний

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
<b>ОПК-3</b> 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)	ОПК-3– 31	1. Прочитайте самостоятельно книгу «Цифровая живопись в Photoshop для начинающих». 2. Прочитайте самостоятельно книгу «Архитектура видеоигровых миров. Уровень пройден!». 3. Прочитайте самостоятельно книгу «Техники цифровой живописи: Практические приемы мастеров цифрового искусства».
	ОПК-3– 32	1. Прочитайте самостоятельно книгу «Наброски из воображения: Персонажи». 2. Прочитайте самостоятельно книгу «Руководство для начинающих по ZBrush». 3. Прочитайте самостоятельно книгу «Руководство для начинающих по скетчингу: роботы, транспортные средства и научно-фантастические концепции».

### 6.2. Задания, направленные на формирование профессиональных умений

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
-------------------------	-------------------------	---------

<b>ОПК-3</b> 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)	ОПК-3 – У1	1. Изучите и активно практикуйте работу на графическом планшете, как аналогового, так и экранного типа. 2. Ознакомьтесь с различными кистями, применяемых в графическом редакторе AdobePhotoshop, используйте их при выполнении заданий.
	ОПК-3 – У2	1. Ознакомьтесь и изучите инструментарий «Трёхмерное моделирование» и «Вытягивание» в графических редакторах CorelDrawи AdobeIllustrator. Используйте его при работах с объектов предметного мира. 2. Тщательно изучите примитивы готовых текстур, применяемых в графических редакторах. Научитесь создавать свои примитивы.

### 6.3. Задания, направленные на формирование профессиональных навыков

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
<b>ОПК-3</b> 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	ОПК-3 – В1	1. Внимательно ознакомьтесь с условиями и примите участие в ежегодном конкурсе-соревновании для художников и дизайнеров по созданию графических работ «Интябрь» (Inktober).
	ОПК-3 – В2	1. Внимательно ознакомьтесь с условиями и примите участие в ежегодном конкурсе-соревновании для цифровых художников и дизайнеров «AtomhawkArtCompetition».

утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)		
--	--	--

**7. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ).**

*Паспорт фонда оценочных средств*

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		ФОС для текущего контроля	ФОС для промежуточной аттестации
<b>ОПК-3</b> 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)	<b>Знать</b>	средства и методы дизайнерского проектирования ОПК-3-31	Тест	Вопросы к зачету, экзамену
		особенности средств и способов проектной графики; этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи ОПК-3-32		
	<b>Уметь</b>	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 ОПК-3-У1	Реферат	Вопросы к зачету, экзамену
		воссоздавать предметы объемно-пространственного мира на плоскости и в объеме различными изобразительными средствами; демонстрирует умение выражать творческий замысел посредством эскизирования ОПК-3-У2		
	<b>Владеть</b>	средствами построения и гармонизации композиции и принципами композиционно-	Практические задания	Вопросы к зачету, экзамену

		художественного формообразования, выражением творческого замысла с помощью условного языка изобразительных средств ОПК-3-B1		
		широким инструментарием и спектром возможностей в сфере графической реализации идей и подачи проектных концепций ОПК-3-B2		

**Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания**

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Критерии оценивания результатов обучения			
			2	3	4	5
<b>ОПК-3</b> 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)	<b>Знать</b>	средства и методы дизайнерского проектирования ОПК-3-31	Не знает	Частично знает	Знает	Отлично знает
		особенности средств и способов проектной графики; этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи ОПК-3-32				
	<b>Уметь</b>	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 ОПК-3-У1	Не умеет	Частично умеет	Умеет	Свободно умеет
		воссоздавать предметы объемно-пространственного мира на плоскости и в объеме различными изобразительными средствами; демонстрирует умение выражать творческий замысел посредством эскизирования ОПК-3-У2				
	<b>Владеть</b>	средствами построения и гармонизации	Не владеет	Частично владеет	Владеет	Свободно владеет

		композиции и принципами композиционно-художественного формообразования, выражением творческого замысла с помощью условного языка изобразительных средств ОПК-3-B1				
		широким инструментарием и спектром возможностей в сфере графической реализации идей и подачи проектных концепций ОПК-3-B2				

## 7.1. ФОС для проведения текущего контроля.

### 7.1.1. Задания для оценки знаний

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
<b>ОПК-3</b> 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)	ОПК-3 – 31	<p><b>Вопросы для тестового контроля</b></p> <p>1. Как называется способ визуализации изображения в компьютерной графике? + рендеринг - анимация - раскадровка</p> <p>2. Как называется одушевление (очеловечивание) животных и неодушевленных предметов? + антропоморфизм - зооморфизм - полиморфизм</p> <p>3. Как называется придание человеческому персонажу качеств, присущих животным? - антропоморфизм + зооморфизм - полиморфизм</p> <p>4. Как называется наделение одного персонажа качествами, присущими многим животным? - антропоморфизм - зооморфизм + полиморфизм</p> <p>5. Как называется способ анимации сцены, когда в каждом кадре анимируется не только персонаж, но и фоновые объекты? - способ «от позы к позе» - двойная экспозиция + тотальная анимация</p> <p>6. Как называется способ анимации сцены, когда прорисовывается два ключевых расположения персонажа, а потом промежуточные? + способ «от позы к позе» - двойная экспозиция - тотальная анимация</p> <p>7. Как называется способ анимации сцены, когда два визуальных слоя накладываются один на другой? - способ «от позы к позе» + двойная экспозиция</p>

	<p>-тотальная анимация</p> <p>8. Как называется промежуточный рисунок или поза между двумя ключами, которая требует более подробной прорисовки и детализации?</p> <p>+ брейкдаун</p> <p>- блокинг</p> <p>- спейсинг</p> <p>9. Как называется этап анимации персонажа, когда создаются ключевые позы в рамках одной анимации?</p> <p>- брейкдаун</p> <p>+блокинг</p> <p>- спейсинг</p> <p>10.Как называется этап анимации, когда персонаж или объект незначительно смещается, относительно первоначального расположения?</p> <p>- брейкдаун</p> <p>-блокинг</p> <p>+ спейсинг</p>
ОПК-3 – 32	<p style="text-align: center;"><b>Вопросы для тестового контроля</b></p> <p>1. Какой принцип используется для создания иллюзии веса и эластичности форма объекта?</p> <p>+сжатие и растяжение</p> <p>- преувеличение и утрирование</p> <p>- подготовка или упреждение</p> <p>2. Какой принцип используется для создания большей привлекательности персонажа и большей динамичности сюжета?</p> <p>- сжатие и растяжение</p> <p>+преувеличение и утрирование</p> <p>- подготовка или упреждение</p> <p>3. Какой принцип используется для придания движению большей реалистичности?</p> <p>- сжатие и растяжение</p> <p>- преувеличение и утрирование</p> <p>+ подготовка или упреждение</p> <p>4. Какая фигура НЕ является базовой формой в дизайне персонажа?</p> <p>- круг</p> <p>+ трапеция</p> <p>- прямоугольник</p> <p>5. Какая фигура помогает придать персонажу стабильность, силу?</p> <p>+ прямоугольник</p> <p>- круг</p> <p>- треугольник</p> <p>6. Какая фигура помогает придать персонажу мягкость, доброту?</p> <p>- прямоугольник</p> <p>+ круг</p> <p>- треугольник</p> <p>7. Какая фигура помогает придать персонажу агрессию, злобу?</p> <p>- прямоугольник</p> <p>- круг</p> <p>+ треугольник</p> <p>8. Какие цвета присущи уравновешенным, прагматичным персонажам?</p> <p>- теплые</p> <p>- ахроматические</p> <p>+ холодные</p> <p>9. Какие цвета присущи холеричным, активным персонажам?</p> <p>+ теплые</p> <p>- ахроматические</p> <p>- холодные</p> <p>10. Как называется процесс хаотичного придумывания идей?</p> <p>+ мозговой шторм (брейнсторминг)</p> <p>- фокус-группа</p> <p>- сбор референсов</p>



## Критерии оценки учебных действий обучающихся (тестовый контроль)

Оценка	Критерии оценивания
<b>Отлично</b>	90-100 % правильных ответов
<b>Хорошо</b>	80-89 % правильных ответов
<b>Удовлетворительно</b>	70-79 % правильных ответов
<b>Неудовлетворительно</b>	0-69 % правильных ответов

### 7.1.2. Задания для оценки умений

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
<b>ОПК-3</b> 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)	ОПК-3 – У1	<b>Тематика реферата</b> 1. Основные аспекты работы художника-постановщика анимационного фильма. 2. Язык и средства художественной выразительности. 3. Эскизы, раскадровка, экспликация. 4. Персонаж анимационного фильма. 5. Основные требования к выразительности персонажа. 6. Информационные составляющие образа. 7. Персонаж конструкция и образ. 8. Антропоморфность и зооморфность персонажа. 9. Конструкция и пластика персонажа.
	ОПК-3 – У2	<b>Тематика рефератов</b> 1. Эмоции и пластика персонажа. 2. Типажи и Типажный ансамбль. 3. Персонаж и его ближний мир. 4. Персонаж и его личные вещи, предметы. 5. Язык деталей и предметов. 6. Средства художественной выразительности. 7. Объемно-пространственные отношения в декорационно-постановочном решении. 8. Способы передачи характера эпохи, стиля в архитектуре, обстановке, мебели и т.д. 9. Персонаж в среде, наиболее полно его характеризующей.

### Критерии оценки учебных действий обучающихся (выступление с докладом, реферат по обсуждаемому вопросу)

Оценка	Характеристики ответа обучающегося
<b>Отлично</b>	обучающийся глубоко и всесторонне усвоил проблему; - уверенно, логично, последовательно и грамотно его излагает; - опираясь на знания основной и дополнительной литературы, тесно привязывает усвоенные научные положения с практической деятельностью; - умело обосновывает и аргументирует выдвигаемые им идеи;

	- делает выводы и обобщения.
<b>Хорошо</b>	обучающийся твердо усвоил тему, грамотно и по существу излагает ее, опираясь на знания основной литературы; - не допускает существенных неточностей; - увязывает усвоенные знания с практической деятельностью; - аргументирует научные положения; - делает выводы и обобщения.
<b>Удовлетворительно</b>	тема раскрыта недостаточно четко и полно, то есть Обучающийся освоил проблему, по существу излагает ее, опираясь на знания только основной литературы; - допускает несущественные ошибки и неточности; - испытывает затруднения в практическом применении знаний; - слабо аргументирует научные положения; - затрудняется в формулировании выводов и обобщений.
<b>Неудовлетворительно</b>	обучающийся не усвоил значительной части проблемы; - допускает существенные ошибки и неточности при рассмотрении ее; - испытывает трудности в практическом применении знаний; - не может аргументировать научные положения; - не формулирует выводов и обобщений.

### 7.1.3. Задания для оценки владений, навыков

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
<b>ОПК-3</b> 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)	ОПК-3 – В1	<b>Практические задания</b> Тема 1. Обзор графических редакторов для цифровой живописи и рисования. Собрать референсы по свободной теме, изучить. На их основе собрать несколько мудбордов в графическом редакторе. Тема 2. Цифровое рисование и цифровая живопись. Изучить основы работы с цифровым карандашом, кистью (мягкой и твердой), ластиком. С их помощью сделать контурный набросок объекта, набросок тонами объекта. Тема 3. Объемный свет. Текстурирование. В выбранном графическом редакторе, с помощью графического планшета нарисовать человеческий череп, используя сглаживание границ и тонов, создавая аккуратные контуры и плавные линии, применяя технику создания мягкой и резкой тени. Тема 4. Построение простых и сложных предметов. Сторителлинг предмета. Сделать различные варианты эскизов сундука в стиле фэнтези и сай-фай, в которых проработать перспективу, конструктивное построение, объем, светотень. Выполнить итоговое решение детализированных, цветных изображений сундуков (1-ый в стиле фэнтези и 2-ой в стиле сай-фай) в Photoshop. Представить итоговые изображения, выполненные с должным качеством детализировки и передачи свойств, и особенностей различных материалов в элементах сундуков (камень, дерево, стекло, металл, мех и т.п.). Выдерживать стилистическое решение каждого из стилистических направлений (фэнтези, сай-фай).
	ОПК-3 – В2	<b>Практические задания</b> Тема 5. Базовые формы в дизайне персонажей. 1. Выполнить упражнение на создание персонажа по описанию, используя принцип базовых форм. Главными критериями является правильный объем, баланс и характер. 2. Разработать предметный этюд «Чемодан, рюкзак, сумочка». Эскиз персонажа и его личных вещей. Тема 6. Персонаж. Сторителлинг персонажа и его психологический портрет. Разработать коллективный портрет семьи персонажей-животных (3 персонажа) в разных эмоциональных состояниях.

		<p>Тема 7. Персонаж. Рисование поз, карта эмоций. Промо-арт персонажа в среде.</p> <p>Разработать персонажа для кино, анимационного фильма или компьютерной игры. Создать быстрые наброски поз по наглядным материалам. Разработать скетчи персонажа. Не менее 10 эскизов в позе. Выбрать цветовую схему для цифрового раскрашивания персонажа. эскизах провести предварительные поиски идеи.</p> <p>Отправной точкой служит общая тематика игры (анимационного фильма, кино), ее сюжет, сеттинг (среда, в которой происходит действие) и роль, которая отведена данному персонажу. Учесть влияние среды обитания, этнические особенности и пр. на решение визуального образа персонажа. Обратит внимание на связь со средой и читаемость силуэта на фоне локации.</p> <p>Тема 8. Дизайн сцен, локаций, архитектуры.</p> <p>Создать варианты колористического решения различных локаций. Выполнить дизайн локаций (концепт-арт пейзажей) разных зон - 2 варианта. Визуальное наполнение, особенности ландшафта должны отличаться. Отличие может выражаться в разности климатических зон, вариантов природных и урбанизированных, в противопоставлении «миров» и т.п., что само собой ведет к противопоставлению в визуальном решении по цвету и тону.</p> <p>Создать эскизные варианты колористического решения разного состояния одной из игровых локаций. Отличие вариантов должно заключаться в передаче в них разнообразного состояния природы (зима, лето и т.п.) или времени суток (утро, день, вечер, ночь).</p>
--	--	---

### Критерии оценки учебных действий обучающихся на практических занятиях

Оценка	Характеристики ответа студента
<b>Отлично</b>	Обучающийся самостоятельно и правильно решил учебно-профессиональную задачу, уверенно, логично, последовательно и аргументировано излагал свое решение.
<b>Хорошо</b>	Обучающийся самостоятельно и в основном правильно решил учебно-профессиональную задачу, уверенно, логично, последовательно и аргументировано излагал свое решение.
<b>Удовлетворительно</b>	Обучающийся в основном решил учебно-профессиональную задачу, допустил несущественные ошибки, слабо аргументировал свое решение.
<b>Неудовлетворительно</b>	Обучающийся не решил учебно-профессиональную задачу.

## 7.2. ФОС для проведения промежуточной аттестации.

### 7.2.1. Задания для оценки знаний к зачету

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
<b>ОПК-3</b> Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к	ОПК-3 – 31	<p><b>Перечень вопросов</b></p> <p>1. Почему создание персонажа стоит начинать с простых форм?</p> <p>2. Почему важно делать быстрые скетчи разных форм тел, поз?</p>
	ОПК-3 – 32	<p><b>Перечень вопросов</b></p> <p>1. Почему лучше использовать S/C-криволинейные линии при рисовании персонажей?</p> <p>2. Почему на начальном этапе важно нарисовать скелет персонажа? Как проверить устойчивость позы?</p>

<p>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)</p>		
---	--	--

### **7.2.2. Задания для оценки умений к зачету**

<b>Формируемая компетенция</b>	<b>Код результата обучения</b>	<b>Задание</b>
<p><b>ОПК-3</b> 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</p>	ОПК-3 – У1	<p><b>Перечень вопросов</b></p> <p>1. Что такое гиперболизация формы персонажа и отдельных его частей? 2. Что такое силуэт и как он помогает в процессе разработки дизайна персонажа?</p>
	ОПК-3 – У2	<p><b>Перечень вопросов</b></p> <p>1. Как цветовые схемы влияют на эмоциональное восприятие сцены? 2. Как правильно настроить размер и разрешение холста?</p>

народного потребления)		
------------------------	--	--

### **7.2.3. Задания для оценки владений, навыков к зачету**

<b>Формируемая компетенция</b>	<b>Код результата обучения</b>	<b>Задание</b>
<b>ОПК-3</b> Способен выполнять поисковые эскизы изобразительным и 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)	ОПК-3 – В1	<b>Перечень вопросов</b> 1. Как цвет холста может влиять на восприятие других цветов? 2. Почему в цифровом рисовании лучше использовать нейтральный серый фон холста?
	ОПК-3 – В2	<b>Перечень вопросов</b> 1. Почему стоит избегать сильного контраста? 2. Опасность использования сложных кистей и больших штрихов? 3. Почему в цифровом рисовании важно соотношение цветов, а не цвет сам по себе?

### **Уровни и критерии результатов освоения дисциплины**

	<b>Критерии оценивания</b>	<b>Итоговая оценка</b>
Уровень 1. Недостаточный	Незнание значительной части программного материала, неумение даже с помощью преподавателя сформулировать правильные ответы на задаваемые вопросы, невыполнение практических заданий	Неудовлетворительно/незачтено
Уровень 2. Базовый	Знание только основного материала, допустимы неточности в ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении	Удовлетворительно/зачтено

	программного материала, затруднения при решении практических задач	
Уровень 3. Повышенный	Твердые знания программного материала, допустимые несущественные неточности при ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач	Хорошо/зачтено
Уровень 4. Продвинутый	Глубокое освоение программного материала, логически стройное его изложение, умение связать теорию с возможностью ее применения на практике, свободное решение задач и обоснование принятого решения	Отлично/зачтено

#### **7.2.4. Задания для оценки знаний к экзамену**

<b>Формируемая компетенция</b>	<b>Код результата обучения</b>	<b>Задание</b>
<b>ОПК-3</b> 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)	ОПК-3 – 31	<b>Перечень вопросов</b> 1. Почему важно перед началом рисования оттенками серого выставить источник освещения? 2. Почему начинать рисовать оттенками серого необходимо с серого цвета, добавляя белый и более темный серый?
	ОПК-3 – 32	<b>Перечень вопросов</b> 1. Почему для придания рисунку объема на первоначальном этапе достаточно 3-4 оттенков серого? 2. Почему фоновые изображения на начальном этапе делить с помощью тонов на передний, средний и задний планы?

### **7.2.5. Задания для оценки умений к экзамену**

<b>Формируемая компетенция</b>	<b>Код результата обучения</b>	<b>Задание</b>
<b>ОПК-3</b> 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)	ОПК-3 – У1	<b>Перечень вопросов</b> 1. Какие режимы наложения используют для раскрашивания цифрового рисунка в оттенках серого? В чем преимущества и недостатки данного метода? 2. Что происходит, когда свет проходит через объекты в туманном воздухе и проходит сквозь прозрачные, цветные поверхности?
	ОПК-3 – У2	<b>Перечень вопросов</b> 1. Что происходит, когда световые лучи становятся видимыми из-за рассеянного света, который возникает из-за тумана и пыли? 2. Что происходит, если полупрозрачный, окрашенный материал появляется в некоторых областях и частично блокирует луч света?

### **7.2.6. Задания для оценки владений, навыков к экзамену**

<b>Формируемая компетенция</b>	<b>Код результата обучения</b>	<b>Задание</b>
<b>ОПК-3</b> Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном,	ОПК-3 – В1	<b>Перечень вопросов</b> 1. Как добиться с помощью инструментальных средств краев мягкой и резкой тени? 2. В чем отличие текстуры от фактуры материала?
	ОПК-3 – В2	<b>Перечень вопросов</b> 1. Назовите способы цифрового текстурирования. 2. Что такое plate-изображение?

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)		
--	--	--

### **Уровни и критерии итоговой оценки результатов освоения дисциплины**

	<b>Критерии оценивания</b>	<b>Итоговая оценка</b>
Уровень 1. Недостаточный	Незнание значительной части программного материала, неумение даже с помощью преподавателя сформулировать правильные ответы на задаваемые вопросы, невыполнение практических заданий	Неудовлетворительно/незачтено
Уровень 2. Базовый	Знание только основного материала, допустимы неточности в ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач	Удовлетворительно/зачтено
Уровень 3. Повышенный	Твердые знания программного материала, допустимые несущественные неточности при ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач	Хорошо/зачтено
Уровень 4. Продвинутый	Глубокое освоение программного материала, логически стройное его изложение, умение связать теорию с возможностью ее применения на практике, свободное решение задач и обоснование принятого решения	Отлично/зачтено

## **8. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).**

### **8.1. Основная учебная литература.**

1. Компьютерная графика: Учеб. пособие / Таранцев И.Г. - Новосибирск:РИЦ НГУ, 2019. - 70 с.
2. Основы компьютерной графики: учеб. пособие / Шпаков П. С. -Красноярск: СФУ, 2018. - 398 с.

### **8.2. Дополнительная учебная литература.**



1. Данилова О.Н. Архитектоника объемных форм: учеб. пособие для студентов вузов, обуч. по направл. подготовки "Дизайн": 54.03.01 / О. Н. Данилова, Т. А. Зайцева, И. А. Слесарчук, И. А. Шеромова; Владивосток. гос. ун-т экономики и сервиса. - 2-е изд., испр. и доп. - Владивосток: Изд-во ВГУЭС, 2015. - 102 с.
2. Макарова М. Н. Рисунок и перспектива. Теория и практика: учеб. пособие для студентов вузов, обуч. по специальности "Дизайн" / М. Н. Макарова. - 2-е изд., испр. - М.: Академический Проект, 2014. - 382 с. - (Gaudeamus).
3. Устин, В.Б. Композиция в дизайне: учеб. пособие / В.Б. Устин. – М.: АСТ: Астрель, 2007. – 239 с.
4. Компьютерная графика в кинематографе: создание фильма 'Призрачный воин'/ Т. Олби - М. : СОЛОН-ПРЕСС, 2018. – 368 с.
5. Текстурирование трехмерных объектов / Флеминг. Б.; Пер. с англ. Талачевой М. И. - М.: ДМК Пресс, 2009. – 240 с.
6. Голубева О.Л. Основы композиции. – М.: Издательский дом «Искусство», 2004. –120 с.

## **9. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО -ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ» (ДАЛЕЕ – СЕТЬ «ИНТЕРНЕТ»), НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ.**

<a href="http://window.edu.ru">http://window.edu.ru</a>	Информационная система "Единое окно доступа к образовательным ресурсам"
<a href="https://openedu.ru">https://openedu.ru</a>	«Национальная платформа открытого образования» (ресурсы открытого доступа)
<a href="http://wartbook.ru/concept-art/">http://wartbook.ru/concept-art/</a>	Сайт, посвященный CG, созданию концепт-артов
<a href="https://m-cg.ru/">https://m-cg.ru/</a>	Электронный журнал о CG
<a href="https://www.ctrlpaint.com/">https://www.ctrlpaint.com/</a>	Сайт, посвященный цифровой живописи

## **10. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).**

Основными видами аудиторной работы обучающегося при изучении дисциплины являются лекции и семинарские занятия. Обучающийся не имеет права пропускать без уважительных причин аудиторные занятия, в противном случае он может быть не допущен к зачету/экзамену.

На лекциях даются и разъясняются основные понятия темы, связанные с ней теоретические и практические проблемы, рекомендации для самостоятельной работы. В ходе лекции обучающийся должен внимательно слушать и конспектировать лекционный материал.

Завершают изучение наиболее важных тем учебной дисциплины семинарские занятия. Они служат для контроля подготовленности обучающегося; закрепления изученного материала; развития умения и навыков подготовки докладов, сообщений по естественнонаучной проблематике; приобретения опыта устных публичных выступлений, ведения дискуссии.

Семинару предшествует самостоятельная работа обучающегося, связанная с освоением лекционного материала и материалов, изложенных в учебниках, учебных пособиях и в рекомендованной преподавателем тематической литературе. По согласованию с преподавателем или его заданию обучающийся может готовить рефераты по отдельным темам дисциплины. Примерные темы докладов, рефератов и вопросов для обсуждения приведены в настоящих рекомендациях.

### **10.1. Работа на лекции.**

Основу теоретического обучения обучающихся составляют лекции. Они дают систематизированные знания обучающимся о наиболее сложных и актуальных философских проблемах. На лекциях особое внимание уделяется не только усвоению обучающимися изучаемых проблем, но и стимулированию их активной познавательной деятельности, творческого мышления, развитию научного мировоззрения, профессионально-значимых свойств и качеств. Излагаемый материал может показаться обучающимся сложным, необычным, поскольку включает знания, почерпнутые преподавателем из различных отраслей науки, религии, истории, практики. Вот почему необходимо добросовестно и упорно работать на лекциях. Осуществляя учебные действия на лекционных занятиях, обучающиеся должны внимательно воспринимать действия преподавателя, запоминать складывающиеся образы, мыслить, добиваться понимания изучаемого предмета.

Обучающиеся должны аккуратно вести конспект. В случае недопонимания какой-либо части предмета следует задать вопрос в установленном порядке преподавателю. В процессе работы на лекции необходимо так же выполнять в конспектах модели изучаемого предмета (рисунки, схемы, чертежи и т.д.), которые использует преподаватель.

Обучающимся, изучающим курс, рекомендуется расширять, углублять, закреплять усвоенные знания во время самостоятельной работы, особенно при подготовке к семинарским занятиям, изучать и конспектировать не только обязательную, но и дополнительную литературу.

### **10.2. Работа с конспектом лекций.**

Просмотрите конспект сразу после занятий. Отметьте материал конспекта лекций, который вызывает затруднения для понимания. Попытайтесь найти ответы на затруднительные вопросы, используя предлагаемую литературу. Если самостоятельно не удалось разобраться в материале, сформулируйте вопросы и обратитесь на текущей консультации или на ближайшей лекции за помощью к преподавателю.

Каждую неделю отводите время для повторения пройденного материала, проверяя свои знания, умения и навыки по контрольным вопросам и тестам.

### **10.3. Выполнение практических работ.**

По наиболее сложным проблемам учебной дисциплины проводятся практические занятия. Их главной задачей является углубление и закрепление теоретических знаний у обучающихся.

Практическое занятие проводится в соответствии с планом. В плане указываются тема, время, место, цели и задачи занятия, тема доклада и реферативного сообщения, обсуждаемые вопросы. Дается список обязательной и дополнительной литературы, рекомендованной к занятию.

Подготовка обучающихся к занятию включает:

- заблаговременное ознакомление с планом занятия;
- изучение рекомендованной литературы и конспекта лекций;
- подготовку полных и глубоких ответов по каждому вопросу, выносимому для обсуждения;
- подготовку доклада, реферата по указанию преподавателя;

При проведении практических занятий уделяется особое внимание заданиям, предполагающим не только воспроизведение обучающимися знаний, но и направленных на развитие у них творческого мышления, научного мировоззрения. Для лучшего усвоения и закрепления материала по данной дисциплине помимо конспектов лекций, обучающимся необходимо научиться работать с обязательной и дополнительной литературой. Изучение, дисциплины предполагает отслеживание публикаций в периодических изданиях и работу с INTERNET.

Целесообразно готовиться к практическим занятиям за 1-2 недели до их начала, а именно: на основе изучения рекомендованной литературы выписать в контекст основные категории и понятия по учебной дисциплине, подготовить развернутые планы ответов и краткое содержание выполненных заданий. Обучающийся должен быть готов к контрольным опросам на каждом учебном занятии. Одобряется и поощряется инициативные выступления с докладами и рефератами по темам практических занятий.

#### **10.4. Подготовка докладов, фиксированных выступлений и рефератов.**

При подготовке к докладу по теме, указанной преподавателем, обучающийся должен ознакомиться не только с основной, но и дополнительной литературой, а также с последними публикациями по этой тематике в сети Интернет. Необходимо подготовить текст доклада и иллюстративный материал в виде презентации. Доклад должен включать введение, основную часть и заключение. На доклад отводится 10-15 минут учебного времени. Он должен быть научным, конкретным, определенным, глубоко раскрывать проблему и пути ее решения.

Рекомендации к выполнению реферата:

1. Работа выполняется на одной стороне листа формата А 4.
2. Размер шрифта 14, межстрочный интервал (одинарный).
3. Объём работы должен составлять от 10 до 15 листов (вместе с приложениями).
4. Оставляемые по краям листа поля имеют следующие размеры:  
Слева - 30 мм; справа - 15 мм; сверху - 15 мм; снизу - 15 мм.
5. Содержание реферата:
  - *Титульный лист.*
  - *Содержание.*
  - *Введение.*

Введение должно включать в себя краткое обоснование актуальности темы реферата. В этой части необходимо также показать, почему данный вопрос может представлять научный интерес и какое может иметь практическое значение.

- *Основной материал.*
- *Заключение.*

Заключение - часть реферата, в которой формулируются выводы по параграфам, обращается внимание на выполнение поставленных во введении задач и целей. Заключение должно быть чётким, кратким, вытекающим из основной части.

- *Список литературы.*

6. Нумерация страниц проставляется в правом нижнем углу, начиная с введения (стр. 3). На титульном листе и содержании, номер страницы не ставится.

7. Названия разделов и подразделов в тексте должны точно соответствовать названиям, приведённым в содержании.

8. Таблицы помещаются по ходу изложения, должны иметь порядковый номер. (Например: Таблица 1, Рисунок 1, Схема 1 и т.д.).

9. В таблицах и в тексте следует укрупнять единицы измерения больших чисел в зависимости от необходимой точности.

10. Графики, рисунки, таблицы, схемы следуют после ссылки на них и располагаются симметрично относительно центра страницы.

11. В списке литературы указывается полное название источника, авторов, места издания, издательство, год выпуска и количество страниц.

#### **10.5. Разработка электронной презентации.**

Распределение тем презентации между обучающимися и консультирование их по выполнению письменной работы осуществляется также, как и по реферату. Приступая к подготовке письменной работы в виде электронной презентации необходимо исходить из целей презентации и условий ее прочтения, как правило, такую работу обучающиеся

представляют преподавателю на проверку по электронной почте, что исключает возможность дополнительных комментариев и пояснений к представленному материалу.

По согласованию с преподавателем, материалы презентации обучающийся может представить на CD/DVD-диске (USB флэш-диске).

Электронные презентации выполняются в программе MS PowerPoint в виде слайдов в следующем порядке:

- титульный лист с заголовком темы и автором исполнения презентации;
- план презентации (5-6 пунктов - это максимум);
- основная часть (не более 10 слайдов);
- заключение (вывод);

Общие требования к стилистическому оформлению презентации:

- дизайн должен быть простым и лаконичным;
- основная цель - читаемость, а не субъективная красота. При этом не надо впадать в другую крайность и писать на белых листах черными буквами – не у всех это получается стильно;

- цветовая гамма должна состоять не более чем из двух-трех цветов;
- всегда должно быть два типа слайдов: для титульных, планов и т.п. и для основного текста;

- размер шрифта должен быть: 24–54 пункта (заголовок), 18–36 пунктов (обычный текст);

- текст должен быть свернут до ключевых слов и фраз. Полные развернутые предложения на слайдах таких презентаций используются только при цитировании. При необходимости, в поле «Заметки к слайдам» можно привести краткие комментарии или пояснения.

- каждый слайд должен иметь заголовок;
- все слайды должны быть выдержаны в одном стиле;
- на каждом слайде должно быть не более трех иллюстраций;
- слайды должны быть пронумерованы с указанием общего количества слайдов;
- использовать встроенные эффекты анимации можно только, когда без этого не обойтись.

Обычно анимация используется для привлечения внимания слушателей (например, последовательное появление элементов диаграммы).

- списки на слайдах не должны включать более 5–7 элементов. Если элементов списка все-таки больше, их лучше расположить в две колонки. В таблицах не должно быть более четырех строк и четырех столбцов – в противном случае данные в таблице будут очень мелкими и трудно различимыми.

### **10.6. Творческий проект.**

Проект является творческой деятельностью, направленной на достижение определенной цели, решения какой либо проблемы.

Проектированием называется подготовка комплекта проектной документации, а также сам процесс создания проекта. При проектировании выполняют пояснительную записку, содержащую анализ ситуации, эскизы, чертежи, экономические расчеты, описание технологии, выбор материалов и инструментов.

Этапы выполнения проекта.

Работа над творческим проектом состоит из трёх основных этапов: поискового (подготовительного), технологического и заключительного (аналитического).

Поисковый этап начинается с выбора темы проекта. С помощью справочной литературы, печатных изданий и сети интернет, формируется база данных на выбранную тему. При выполнении творческого проекта необходимо изложить в письменном виде обоснование выбора темы проекта на основе личностных или общественных потребностей в изделии.

Следующим шагом является формулирование требований к изделию по следующим критериям: простота изготовления, экономичность, эстетичность, удобство в эксплуатации, экологичность и др.

Затем разрабатывают возможные варианты изделий в виде рисунков, эскизов, чертежей.

Технологический этап начинается с разработки технической документации (схем, чертежей, выкроек) и технологической документации (технологических процессов изготовления и сборки деталей) по проекту.

Заключительный (аналитический этап) включает контроль и испытание готового изделия, окончательный подсчет затрат на его изготовление.

Проводится анализ того, что получилось. Завершается все защитой проекта. К защите нужно подготовить краткий доклад об основных достоинствах проекта, пояснительную записку к проекту, а так же представить готовое изделие.

*Требования к оформлению:*

Творческий проект представляет собой пояснительную записку, содержащую расчетные данные, и готовое изделие.

По содержанию пояснительная записка включает:

1. Титульный лист.
2. Содержание.
3. Поисково-исследовательская часть.
  - Актуальность. Обоснование проблемы
  - Анализ возможных идей. Выбор оптимальной идеи
  - Цель и задачи проекта
  - Анализ предстоящей деятельности
  - Сбор информации по теме проекта.
  - Анализ прототипов. Выбор оптимального варианта
  - Эстетическая оценка изделия
  - Выбор материалов и инструментов
  - Экономический и экологический анализ будущего изделия
  - Охрана труда
4. Технологическая часть.
  - Выбор технологии изготовления изделия
  - Конструкторская документация (схемы, чертежи, эскизы, технологические карты)
  - Заключительная часть.
  - Описание окончательного варианта изделия (в том числе и фото)
  - Экономический и экологический анализ готового изделия
  - Реклама
  - Самооценка проекта
6. Список используемой литературы.
7. Приложения.

### **10.7. Методика работы с обучающимися с ограниченными возможностями здоровья.**

В Институте созданы специальные условия для получения высшего образования по образовательным программам обучающимися с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ).

Для перемещения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья созданы специальные условия для беспрепятственного доступа в учебные помещения и другие помещения, а также их пребывания в указанных помещениях с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния

здоровья таких обучающихся.

При получении образования обучающимся с ограниченными возможностями здоровья при необходимости предоставляются бесплатно специальные учебники и учебные пособия, иная учебная литература. Также имеется возможность предоставления услуг ассистента, оказывающего обучающимся с ограниченными возможностями здоровья необходимую техническую помощь, в том числе услуг сурдопереводчиков и тифлосурдопереводчиков.

Получение доступного и качественного высшего образования лицами с ограниченными возможностями здоровья обеспечено путем создания в Институте комплекса необходимых условий обучения для данной категории обучающихся. Информация о специальных условиях, созданных для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, размещена на сайте Института.

Для обучения инвалидов и лиц с ОВЗ, имеющих нарушения опорно-двигательного аппарата обеспечиваются и совершенствуются материально-технические условия беспрепятственного доступа в учебные помещения, туалетные, другие помещения, условия их пребывания в указанных помещениях (наличие лифта, пандусов, поручней, расширенных дверных проемов и др.).

Для адаптации к восприятию обучающимися инвалидами и лицами с ОВЗ с нарушенным слухом справочного, учебного материала, предусмотренного образовательной программой по выбранным направлениям подготовки, обеспечиваются следующие условия: для лучшей ориентации в аудитории, применяются сигналы, оповещающие о начале и конце занятия (слово «звонок» пишется на доске); внимание слабослышащего обучающегося привлекается педагогом жестом (на плечо кладется рука, осуществляется нерезкое похлопывание); разговаривая с обучающимся, педагог смотрит на него, говорит ясно, короткими предложениями, обеспечивая возможность чтения по губам.

Компенсация затруднений речевого и интеллектуального развития слабослышащих инвалидов и лиц с ОВЗ проводится за счет: использования схем, диаграмм, рисунков, компьютерных презентаций с гиперссылками, комментирующими отдельные компоненты изображения; регулярного применения упражнений на графическое выделение существенных признаков предметов и явлений; обеспечения возможности для обучающегося получить адресную консультацию по электронной почте по мере необходимости.

Для адаптации к восприятию инвалидами и лицами с ОВЗ с нарушениями зрения справочного, учебного, просветительского материала, предусмотренного образовательной программой Института по выбранной специальности, обеспечиваются следующие условия: ведется адаптация официального сайта в сети Интернет с учетом особых потребностей инвалидов по зрению, обеспечивается наличие крупношрифтовой справочной информации о расписании учебных занятий; в начале учебного года обучающиеся несколько раз проводятся по зданию Института для запоминания месторасположения кабинетов, помещений, которыми они будут пользоваться; педагог, его собеседники, присутствующие представляются обучающимся, каждый раз называется тот, к кому педагог обращается; действия, жесты, перемещения педагога коротко и ясно комментируются; печатная информация предоставляется крупным шрифтом (от 18 пунктов), тотально озвучивается; обеспечивается необходимый уровень освещенности помещений; предоставляется возможность использовать компьютеры во время занятий и право записи объяснения на диктофон (по желанию обучающегося).

Форма проведения текущей и промежуточной аттестации для обучающихся с ОВЗ определяется преподавателем в соответствии с учебным планом. При необходимости обучающемуся с ОВЗ с учетом его индивидуальных психофизических особенностей дается возможность пройти промежуточную аттестацию устно, письменно на бумаге,

письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п., либо предоставляется дополнительное время для подготовки ответа.

**11. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ.**

При проведении лекционных занятий по дисциплине преподаватель использует аудиовизуальные, компьютерные и мультимедийные средства обучения Института, а также демонстрационные (презентации) и наглядно-иллюстрационные (в том числе раздаточные) материалы.

Практические занятия по данной дисциплине проводятся с использованием компьютерного и мультимедийного оборудования Института, при необходимости – с привлечением полезных Интернет-ресурсов и пакетов прикладных программ.

Лицензионное программно-информационное обеспечение	Microsoft Windows, Microsoft Office, Google Chrome, KasperskyEndpointSecurity
Современные профессиональные базы данных	1. Консультант+ 2. Справочная правовая система «ГАРАНТ».
Информационные справочные системы	1. Электронная библиотечная система (ЭБС) ООО «Современные цифровые технологии» 2. <a href="https://elibrary.ru">https://elibrary.ru</a> - Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU (ресурсы открытого доступа) 3. <a href="https://www.rsl.ru">https://www.rsl.ru</a> - Российская Государственная Библиотека (ресурсы открытого доступа) 4. <a href="https://link.springer.com">https://link.springer.com</a> - Международная реферативная база данных научных изданий Springerlink (ресурсы открытого доступа) 5. <a href="https://zbmath.org">https://zbmath.org</a> - Международная реферативная база данных научных изданий zbMATH (ресурсы открытого доступа)

**12. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНЫХ АУДИТОРИЙ И ОБОРУДОВАНИЯ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ).**

Учебные занятия по дисциплине проводятся в специализированной аудитории, оборудованной ПК, с возможностями показа презентаций. В процессе чтения лекций, проведения семинарских и практических занятий используются наглядные пособия, комплект слайдов, видеороликов.

Применение ТСО (аудио- и видеотехники, мультимедийных средств) обеспечивает максимальную наглядность, позволяет одновременно тренировать различные виды речевой деятельности, помогает корректировать речевые навыки, способствует развитию слуховой и зрительной памяти, а также усвоению и запоминанию образцов правильной речи, совершенствованию речевых навыков.

***Перечень оборудованных учебных аудиторий и специальных помещений***

№ 509 Лаборатория компьютерного дизайна, Учебная аудитория для проведения занятий лекционного и семинарского типа - доска - стол преподавателя
---

- кресло для преподавателя
- столы ученические
- кресла с регулируемой высотой
- класс ПК, объединённых в локальную сеть, с подключением к сети «Интернет»
- демонстрационное оборудование – проектор и компьютер
- учебно-наглядные пособия

Программное обеспечение:

MicrosoftWindows (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  
 MicrosoftOffice (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  
 GoogleChrome (Свободно распространяемое ПО),  
 Kaspersky Endpoint Security (Договор №877/ЛНот 25.05.2016),  
 Autodesk AutoCAD (Договор №110003277872 от 12.10.2020),  
 Autodesk 3DSMAX (Договор №110003274857 от 12.10.2020),  
 AcrobatPro (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  
 AdobePhotoshop (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  
 Adobe Illustrator (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  
 CorelDRAW Graphics Suite (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  
 Creative Cloud for teams (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  
 Справочно-правовая система «Гарант» (Договор №27-ПЛДЗ/2024 от 27 декабря 2023 года).

№ 509 Лаборатория компьютерного дизайна,

Учебная аудитория для групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации

- доска
- стол преподавателя
- кресло для преподавателя
- столы ученические
- кресла с регулируемой высотой
- класс ПК, объединённых в локальную сеть, с подключением к сети «Интернет»
- демонстрационное оборудование – проектор и компьютер
- учебно-наглядные пособия

Программное обеспечение:

MicrosoftWindows (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  
 MicrosoftOffice (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  
 GoogleChrome (Свободно распространяемое ПО),  
 Kaspersky Endpoint Security (Договор №877/ЛНот 25.05.2016),  
 Autodesk AutoCAD (Договор №110003277872 от 12.10.2020),  
 Autodesk 3DSMAX (Договор №110003274857 от 12.10.2020),  
 AcrobatPro (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  
 AdobePhotoshop (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  
 Adobe Illustrator (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  
 CorelDRAW Graphics Suite (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  
 Creative Cloud for teams (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  
 Справочно-правовая система «Гарант» (Договор №27-ПЛДЗ/2024 от 27 декабря 2023 года).

№ 404, 511

Помещения для самостоятельной работы

- комплекты учебной мебели
- компьютерная техника с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду

Программное обеспечение:

MicrosoftWindows (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),



<p>MicrosoftOffice (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  GoogleChrome (Свободно распространяемое ПО),  Kaspersky Endpoint Security (Договор №877/ЛН от 25.05.2016),  Справочно-правовая система «Гарант» (Договор №27-ПЛДЗ/2024 от 27 декабря 2023 года).</p>
<p>№ 404</p> <p>Библиотека, читальный зал с выходом в сеть Интернет</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- комплекты учебной мебели;</li> <li>- компьютерная техника с подключением к сети «Интернет», доступом в электронную информационно-образовательную среду и электронно-библиотечную систему.</li> </ul> <p>Программное обеспечение:  MicrosoftWindows (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  MicrosoftOffice (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  GoogleChrome (Свободно распространяемое ПО),  Kaspersky Endpoint Security (Договор №877/ЛН от 25.05.2016),  Справочно-правовая система «Гарант» (Договор №27-ПЛДЗ/2024 от 27 декабря 2023 года).</p>
<p>№ 401</p> <p>Актальный зал для проведения научно-студентеских конференций и мероприятий</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- специализированные кресла для актовых залов</li> <li>- сцена</li> <li>- трибуна</li> <li>- экран</li> <li>- технические средства, служащие для представления информации большой аудитории</li> <li>- компьютер</li> <li>- демонстрационное оборудование и аудиосистема</li> <li>- микрофоны</li> </ul> <p>Программное обеспечение:  MicrosoftWindows (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  MicrosoftOffice (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  GoogleChrome (Свободно распространяемое ПО),  Kaspersky Endpoint Security (Договор №877/ЛН от 25.05.2016).</p>
<p>№ 515, 611</p> <p>Помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- стеллажи</li> <li>- учебное оборудование</li> </ul>

Разработчик:  
Член ТСХР, заведующий кафедрой

Банк И.Н.