

Рецензия
на Основную профессиональную образовательную программу высшего
образования
54.03.01 «Дизайн», профиль «Графика компьютерных игр и анимация»

Основная профессиональная образовательная программа высшего образования «Дизайн», профиль «Графика компьютерных игр и анимация» (далее - ОПОП) разработана в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации 13.08.2020 №1015, (с изменениями и дополнениями от 26.11.2020 г.) и учебного плана направления подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графика компьютерных игр и анимация» (программа бакалавриата).

ОПОП реализуется Частным образовательным учреждением высшего образования «Гольяттинская академия управления» (далее - Академия) в очно-заочной форме обучения. Срок получения образования по программе бакалавриата в очно-заочной форме составляет 4 года 6 месяцев.

ОПОП ВО «Графика компьютерных игр и анимация» представляет собой комплекс основных характеристик образования (объем, содержание, планируемые результаты), организационно-педагогических условий, форм аттестации, необходимых для реализации качественного образовательного процесса по данному направлению подготовки. Образовательная программа «Графика компьютерных игр и анимация» разработана с учетом развития науки, культуры, экономики, техники, технологий и социальной сферы, а также с учетом потребностей регионального рынка труда и требований профессиональных стандартов.

Структура образовательной программы соответствует требованиям федерального государственного образовательного стандарта высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации 13.08.2020 №1015, и содержит обязательную часть и часть, формируемую участниками образовательных отношений. Часть, формируемая участниками образовательных отношений, дает возможность расширения и (или) углубления знаний, умений, навыков и компетенций, определяемых содержанием обязательных дисциплин, а также позволяет обучающимся получить знания, умения и навыки, необходимые выпускнику для успешного выполнения профессиональной деятельности по установленному в ОПОП профилю «Графика компьютерных игр и анимация».

ОПОП «Графика компьютерных игр и анимация» представлена учебным планом, календарным учебным графиком, рабочими программами дисциплин, программами практик, оценочными материалами (средствами) и методическими материалами, что соответствует нормативным документам.

В учебном плане присутствует система освоения дисциплин (модулей) и практик, обеспечивающих формирование универсальных, универсальных, общепрофессиональных, профессиональных компетенций, указана общая трудоемкость дисциплин (модулей), практик в зачетных единицах и в академических часах.

Содержание рабочих программ дисциплин, программ практик, программы государственной итоговой аттестации соответствует целям образовательной программы «Графика компьютерных игр и анимация», оформление соответствует установленным требованиям.

Цель ОПОП ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графика компьютерных игр и анимация» соответствует потребностями экономического сектора страны, актуальными задачами дизайна в сфере бизнеса, а также формированию творческой, креативной, технически грамотной и социально-ответственной личности, способной выполнять основные виды профессиональной деятельности.

Наряду с профессиональными и общепрофессиональными компетенциями ОПОП реализует траекторию интеллектуального, культурного, нравственного, физического и профессионального саморазвития и самосовершенствования выпускника.

В соответствии с ФГОС ВО – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» область профессиональной деятельности, в которой готовится выпускник, освоивший образовательную программу «Графика компьютерных игр и анимация», представлена в ОПОП:

- 04 Культура, искусство (в сферах: дизайна; культурно-просветительской и художественно-творческой деятельности; изобразительного искусства);
- 11 Средства массовой информации, издательство и полиграфия (в сфере дизайна);

Типы задач и основные задачи профессиональной деятельности выпускника определенные в ОПОП ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графика компьютерных игр и анимация» соответствуют требованиям федерального государственного образовательного стандарта высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации 13.08.2020 №1015:

- проектный;

- информационно-технологический;
- организационно-управленческий

Направленность (профиль) программы бакалавриата, соответствует направлению подготовки в целом, и конкретизируется содержанием программы бакалавриата в рамках направления подготовки путем ориентации на объекты профессиональной деятельности выпускников: дизайн объекты 2-D и 3-D анимации и компьютерных игр, дизайн модели компьютерной визуализации, визуализация (рендеринг) компьютерных моделей, визуальные эффекты в компьютерной графике и 2-D, 3-D анимации.

В ОПОП 54.03.01 «Дизайн» профиль «Графика компьютерных игр и анимация» (уровень бакалавриата) реализуется компетентностный подход: использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий (лекции-визуализации, семинары-дискуссии) в постановке целей по формированию и развитию профессиональных навыков обучающихся.

Соответствует требованиям ФГОС ВО по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиль «Графика компьютерных игр и анимация» (уровень бакалавриата) материально-техническая база подготовки.

В соответствии требованиям ФГОС ВО обучающимся предоставляется неограниченный доступ к электронным библиотечным системам и электронной информационно-образовательной среде Академии.

Учебно-методическая документация обеспечивает ОПОП посредством электронно информационно-образовательной среды Академии. В образовательном процессе по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиль «Графика компьютерных игр и анимация» (уровень бакалавриата) используется лицензионное программное обеспечение, имеется доступ к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам.

Оценка качества освоения бакалаврами ОПОП включает в себя текущий контроль успеваемости, промежуточную аттестацию и государственную итоговую аттестацию в соответствии с ФГОС ВО по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиль «Графика компьютерных игр и анимация» (уровень бакалавриата)». Кадровый состав соответствует требованиям ФГОС ВО по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиль «Графика компьютерных игр и анимация» (уровень бакалавриата).

Содержание оценочных материалов определяют соответствие уровня подготовки бакалавров результатам освоения образовательной программы на основе сформированности универсальных, общепрофессиональных, профессиональных

компетенций, определенных в ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профиль «Графика компьютерных игр и анимация» (уровень бакалавриата).

Общий вывод: основная профессиональная образовательная программа «Дизайн по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профиль «Графика компьютерных игр и анимация» (уровень бакалавриата)», реализуемая в Частном образовательном учреждении высшего образования «Тольяттинская академия управления», соответствует требованиям ФГОС ВО и рекомендуется к реализации в учебном процессе.

Рецензент:

Руководитель отдела дизайна
ГК Акрон Холдинг



Абрамова М.В.