

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Финк Анастасия Федоровна
Должность: Проректор по учебной работе
Дата подписания: 10.06.2026 10:05:57
Уникальный программный ключ:
2431bd5130e74d20a9fc74baab365dd497e3afa3

ЦОУ ВО «Тольяттинская академия управления»

Кафедра

дизайна

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе

А.Ф.Финк
А.Ф.Финк

28.05.2026



Б1.В.ДВ.05.01

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Учебная дисциплина	Специальное проектирование. Концепт графики игры 3D
По направлению подготовки	54.03.01 «Дизайн»
Профиль (программа бакалавриата)	Графика компьютерных игр и анимация
Форма обучения	Очная

Программа дисциплины рассмотрена (актуализирована) и утверждена на заседании кафедры дизайна

Протокол заседания № 9 от «18» мая 2026 г.

Заведующий кафедрой Вишневская Елена Владимировна

1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рабочая программа дисциплины «Специальное проектирование. Концепт графики игры 3D» составлена на основании федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (уровень бакалавриата), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации 13.08.2020 №1015, (с изменениями и дополнениями), и учебного плана направления подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль (программа бакалавриата) «Графика компьютерных игр и анимация».

Трудоемкость дисциплины: 4 ЗЕТ / 144 академических часа, в том числе: 36 часов контактной работы и 72 часа самостоятельной работы обучающихся.

Распределение часов дисциплины по семестрам и видам занятий (по учебному плану):

Вид учебной работы	Всего по учебному плану	Количество часов							
		Семестры							
		1	2	3	4	5	6	7	8
Контактная работа (всего):	36								36
в том числе:									
Лекции	8								8
Практические занятия	24								24
Контроль самостоятельной работы (КСР)	4								4
Самостоятельная работа (всего):	72								72
в том числе курсовая работа									
Виды промежуточной аттестации	Экзамен 36								Экзамен 36
ОБЩАЯ трудоемкость дисциплины:	Часы:	144							144
	Зач. ед.:	4							4

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины – сформировать компетенции обучающегося в области программного обеспечения трёхмерной графики для компьютерных игр, сформировать компетенции обучающегося в области дизайна для игровой и анимационной индустрии, способного решать концептуальные задачи визуализации.

Задачи дисциплины:

- Рассмотреть организацию визуального ряда на шкале времени, особенности создания элементов оформления компьютерных игр, специфику рисования трехмерной графики;

- Раскрыть принципы последовательного проектирования мультимедийных проектов по нарастающей сложности в графических редакторах трехмерной графики, раскрыть методы построения формы объектов, архитектуры и персонажей, создавать единое целое в стилистике проекта;
- Продемонстрировать особенности технических приёмов проектирования игрового контента, художественно-технических приёмов при создании элементов компьютерной игры, особенности создания дизайн-проекта компьютерной игры с разработкой всех составляющих и художественным контентом, особенности различных методов моделирования и текстурирования, а также по скетчам и референсам научиться решать задачи постановки света и создания сложных материалов.

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Учебная дисциплина «Специальное проектирование. Концепт графики игры3D» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений Дисциплины (модули) по выбору (ДВ.5). Изучение данной дисциплины базируется на материале, изученном в дисциплине «Композиция в дизайне».

Знания, умения и навыки, приобретённые в результате изучения данной дисциплины, будут необходимы для последующего изучения дисциплины «Технология дизайна. Гейм-дизайн», для прохождения учебной и производственной практики, для выполнения выпускной квалификационной работы.

4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Результаты освоения образовательной программы (компетенции обучающихся) устанавливаются в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом по направлению подготовки и профессиональными стандартами, соответствующими профессиональной деятельности выпускников, а также на основе анализа требований работодателей, предъявляемых к выпускникам. Планируемые результаты освоения дисциплины (знания, умения, навыки) соотносятся с установленными в образовательной программе индикаторами достижения компетенций, что обеспечивает формирование у обучающихся запланированных результатов освоения образовательной программы.

Шифр и название компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
------------------------------------	-------------------------------	--

<p>ПК-3</p> <p>Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино</p>	<p>ПК-3.2</p> <p>Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - принципы работы с многослойными цифровыми изображениями; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - организовывать процесс получения финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Навыками выбора способов оптимизации работ по соответствию финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта
<p>ПК-4</p> <p>Способен управлять процессами разработки дизайн-проекта на основе новых достижений информационных технологий и компьютерной графики</p>	<p>ПК-4.1</p> <p>Применяет методы и формы контроля соблюдения технологической цепочки воплощения творческого замысла дизайн-проекта</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - технологии создания проекта интерфейса, программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в компьютерной графике; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Применять инструментарий специализированного программного обеспечения, используемый для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Навыками использования программного обеспечения для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике

	<p>ПК-4.2 Обеспечивает координацию процессами разработки художественно-технологических решений в процессе создания объектов дизайна</p>	<p>Знать: - производственные этапы создания визуальных эффектов в компьютерной графике; - основы создания и корректировки рендера, композиции;</p> <p>Уметь: - выбирать и обосновывать способы оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки производства визуальных эффектов в компьютерной графике;</p> <p>Владеть: - навыками разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике</p>
<p>ПК-5 Способен внедрять новые технологические решения в процессе разработки дизайн-проекта</p>	<p>ПК-5.1 Применяет современные технологии в процессе разработки дизайн-проекта, в том числе в цифровой среде</p>	<p>Знать: - требования к современным графическим редакторам для реализации и создания документации по дизайн-проектам;</p> <p>Уметь: - определять актуальность и значимость цифровых технологий для практической деятельности; - определять перспективные графические редакторы для изучения и использования их для решения профессиональных задач;</p> <p>Владеть: - навыками работы в современных цифровых и мобильных технологиях.</p>

	<p>ПК-5.2</p> <p>Обеспечивает создание приемов и способов художественно-технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - требования к современным цифровым технологиям для реализации и создания документации по дизайн-проектам в виртуальной среде, используемых в учебной и профессиональной деятельности; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - выявлять и анализировать проблемы развития цифровых технологий, определять их актуальность и значимость для практической деятельности; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками работы в современных графических редакторах для реализации и создания документации по дизайн-проектам в виртуальной среде разного вида.
--	--	---

5. СТРУКТУРА И ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Семестр изучения: 8

Подраздел, тема	Виды учебной работы					Промежуточная аттестация в часах	Форма текущего контроля	Формируемые компетенции
	Контактная работа (в часах)			Самостоятельная работа				
	Лекции	Практические занятия	КСР	в часах	формы организации самостоятельной работы			
Тема 1. Введение в трехмерную графику, знакомство с 3ds Max	2	4		10	Повторение пройденного материала, изучение дополнительного теоретического материала. Подготовка к устному опросу. Подготовка к практическим занятиям	-	Устный опрос Проверка выполнения практических заданий	ПК-3.2 ПК-4.1 ПК-4.2
Тема 2. Создание игрового персонажа	2	10		20		-		ПК-4.2 ПК-5.1 ПК-5.2
Тема 3. Создание интерьера\объекта для компьютерной игры	4	10		22		-		ПК-4.2 ПК-5.1 ПК-5.2
Форма промежуточной аттестации Экзамен				20	Подготовка к промежуточной аттестации	36		
Всего	8	24	4	72		36		
	144							

6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема 1. Введение в трехмерную графику, знакомство с 3ds Max

Основные понятия трехмерной графики: Знакомство с 3ds Max, главное меню и интерфейс. Простейшие операции с объектами, создание объектов и работа с ними. Основы моделирования, создание моделей при помощи различных техник (сплайны, Editable Mesh, Editable Poly). Общие сведения о модификаторах и их использовании.

Постановка света и камер. Рендер: Освещение сцены, источники света и правила расстановки. Работа с камерой. Обзор встроенных модулей (Hair and Fur, Cloth, Particle Flow). Текстурирование в трехмерной графике. Material Editor и модификатор UVW Map. Визуализация и эффекты постобработки.

Тема 2. Создание игрового персонажа

От образа к реализации: Работа с референсами: Подбор скетчей и фотографий. Сложное моделирование.

Особенности моделирования персонажа: Снятие карты нормалей. Создание развертки текстурных координат, материал и текстуры, работа в Photoshop.

Тема 3. Создание интерьера\объекта для компьютерной игры

Особенности low-poly и high-poly: Работа с референсами: Сбор информации – скетчей, чертежей, фотографий, подбор аналогов и образцов, анализ и изучение их. Создание студии и усложненное моделирование средствами Editable Poly.

Текстурирование моделей сложной формы: Сложный маппинг (Unwrap UVW), Создание многокомпонентного материала. Текстурирование и визуализация готовой модели. Базовые понятия анимации.

Особенности моделирования интерьера: Работа с референсами: Подбор скетчей и фотографий, анализ и изучение их. Создание плана помещения, Моделирование объектов сцены.

Свет и материалы в интерьере: Работа с материалами, создание и назначение. Художественная постановка света. Работа с камерой, концептуальный ракурс. Создание законченного игрового образа, рендер и постобработка.

7. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА ОБУЧАЮЩИХСЯ

В рамках данной учебной дисциплины студенты выполняют самостоятельную внеаудиторную работу в виде повторения пройденного материала по всем темам,

изучения дополнительного теоретического материала и подготовки к практическим занятиям по темам № 1 - 3. Самостоятельная работа может выполняться обучающимся дома или в аудиториях Академии, специально отведенных для самостоятельной работы и оснащенных необходимым техническим и программным обеспечением, доступом к ЭИОС и ЭБС. Проверка результатов выполнения практических заданий осуществляется во время часов, выделенных на контроль самостоятельной работы обучающихся (КСР).

8. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

При изучении данной дисциплины используются следующие образовательные технологии:

Тема занятия	Вид образовательной технологии	Форма проведения занятия
Тема 1. Введение в трехмерную графику, знакомство с 3ds Max	Интерактивная технология	Лекция-визуализация
	Традиционная технология	Практическое занятие
Тема 2. Создание игрового персонажа	Интерактивная технология	Лекция-визуализация
	Традиционная технология	Практическое занятие
Тема 3. Создание интерьера\объекта для компьютерной игры	Интерактивная технология	Лекция-визуализация
	Традиционная технология	Практическое занятие

9. ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

9.1. Формы контроля по дисциплине

Текущий контроль. В процессе изучения учебной дисциплины обучающимся выполняются практические задания, проводятся устные опросы, подготавливается доклад-эссе. Результаты выполнения всех практических заданий и устных опросов являются основанием для выставления оценок текущего контроля по данной учебной дисциплине. Выполнение всех работ является обязательными для всех обучающихся. Обучающиеся, не выполнившие в полном объеме все задания, не допускаются к сдаче экзамена по данной учебной дисциплине.

Промежуточная аттестация. Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом экзамен. Экзамен проводится в форме письменного ответа на теоретический вопрос и просмотра всего состава работ – практических

заданий, выполненных в ходе подготовке к экзамену и прохождения текущего контроля.

9.2. Оценочные материалы (оценочные средства) для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине

Текущий контроль.

Перечень типовых практических заданий

Тема 1. Введение в трехмерную графику, знакомство с 3ds Max

- 1 **Практическое задание:** Выполнить подбор референсов для персонажа и локации.
- 2 **Практическое задание:** Выполнить скетчи персонажа.

Тема 2. Создание игрового персонажа

- 3 **Практическое задание:** Разработать стилистику персонажа. Создать персонаж в компьютерной программе 3D графики с необходимым уровнем детализации.

Тема 3. Создание интерьера\объекта для компьютерной игры

- 4 **Практическое задание:** Создать фоновую среду\объект\интерьер. Определить взаимодействие персонажа с локацией.

Промежуточная аттестация.

Список вопросов для подготовки к экзамену

- 1 Понятие референса.
- 2 Сбор референсов как первый этап подготовки макета.
- 3 Выбор программного обеспечения для создания макета.
- 4 Этапы работы над макетом компьютерного персонажа.
- 5 Определение основных параметров макета компьютерного персонажа.
- 6 Определение структуры игры как этап подготовки макета компьютерного персонажа.
- 7 3ds Max,главное меню и интерфейс
- 8 Определение основных параметров макета локации.
- 9 Определение структуры игры как этап подготовки макета локации

- 10 Использование 3D графики для создания концепт-арта игры.
- 11 Понятие 3D графики. Техническое редактирование, особенности и определение.
- 12 Основы моделирования, создание моделей при помощи различных техник
- 13 Общие сведения о модификаторах и их использовании
- 14 Основные этапы работы над дизайном компьютерного персонажа.
- 15 Освещение сцены
- 16 Источники света и правила расстановки
- 17 Работа с камерой
- 18 Обзор встроенных модулей (Hair and Fur, Cloth, Particle Flow).
- 19 Текстурирование в трехмерной графике
- 20 Material Editor и модификатор UVW Map
- 21 Визуальная выразительность образа.
- 22 Визуализация и эффекты постобработки.
- 23 Детализация средовых фрагментов
- 24 Технология работы над макетом компьютерного персонажа.
- 25 Технология работы над макетом компьютерной локации.
- 26 Таблица пропорций персонажа
- 27 Работа с референсами
- 28 Создание студии и усложненное моделирование средствами Editable Poly
- 29 Сложный маппинг (Unwrap UVW),
- 30 Создание многокомпонентного материала
- 31 Текстурирование и визуализация готовой модели
- 32 Базовые понятия анимации.
- 33 Моделирование объектов сцены
- 34 Создание законченного игрового образа, рендер и постобработка.
- 35 Связь персонажа со средой, цветовое решение
- 36 Снятие карты нормалей
- 37 Поиски и решение характерных особенностей, определение пропорциональных размеров объектов, а так же необходимой степени детализации для стилистического решения дизайна игрового проекта.
- 38 Создание развертки текстурных координат

Практическое задание на экзамене - просмотр всего состава практических работ, выполненных в ходе подготовке к экзамену и прохождения текущего контроля.

Порядок проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной

аттестации по дисциплине для инвалидов и лиц с ОВЗ предусмотрен Положением о текущем контроле успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся.

10 РЕСУРСНАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ

Для проведения практических занятий по данной дисциплине используются учебные аудитории, с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук) и учебной мебелью, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза

Для самостоятельной работы обучающихся используется помещение для самостоятельной работы обучающихся, оснащенное компьютерами оснащенное компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза.

Для проведения контроля самостоятельной работы по данной дисциплине используются учебные аудитории, с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук) учебной мебелью, лаборатория компьютерных технологий в дизайне и компьютерные классы, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза

Для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по данной дисциплине используются учебные аудитории, с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук), и учебной мебелью, лаборатория компьютерных технологий в дизайне и компьютерные классы, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза.

Перечень лицензионного программного обеспечения

№ п/п	Наименование	Тип ресурса
1	(ОС) Windows Офисный пакет Microsoft Visio	СЛД АО «СофтЛайн Трейд» № /131 от 10.07.2020 (бессрочно) ЛС Microsoft - Open Value Subscription для решений Education Solutions № V8265046
2	Антивирус Касперского отечественного производства	СЛД АО «СофтЛайн Трейд» №Тг000840657 от 10.02.2026 - 11.02.2028

3	СПС КонсультантПлюс - справочно-правовая система отечественного производства	ООО "Консультант" дог №251 от 01.01.2024 (бессрочно)
4	Adobe Creative Cloud: After Effects Photoshop InDesign Premiere Pro Illustrator Adobe Creative Cloud Acrobat DC (Дизайнерский пакет ПО)	СЛД ТП АО "Софтлайн Трейд" дог №Trd000708115/10 от 27.01.2022 (бессрочно)

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения

- LibreOffice- бесплатная утилита, работающая с редактором электронных таблиц, презентациями, текстовыми процессорами, редактором формул и векторными иллюстрациями;

- 7-Zip– архиватор;

- Far Manager- бесплатный консольный файловый менеджер;

-Windows Media Player- универсальный мультимедиа проигрыватель, предназначенный для воспроизведения и каталогизации вашей музыки и видео;

-K-Lite Mega Codec Pack- универсальный набор кодеков, фильтров и инструментов для воспроизведения и обработки абсолютно любых мультимедийных файлов;

- Adobe Flash Player xx Plugin- программа для воспроизведения мультимедиа в браузере; - Foxit Reader - Russian высокопроизводительная и многофункциональная программа просмотра PDF-файлов, которая позволяет открывать, просматривать и распечатывать любые документы в формате PDF;

- Google Chrome - бесплатный веб-браузер

В соответствии с Положением о создании специальных условий для инвалидов и лиц с ОВЗ информационно-технологическая база образовательного процесса предусматривает использование материально-технических средств с учетом различных нозологий инвалидов и лиц с ОВЗ.

11 ЛИТЕРАТУРА

11.1. Основная литература

№ п/п	Библиографическое описание	Тип	Количество в библиотеке
1	Вишневская, Е. В. Визуальный нарратив. Поиск оригинального образа : учебное пособие / Е. В. Вишневская. – Тольятти : ТАУ, 2023. – 115 с., цв. ил. – ISBN 978-5-	учебное пособие	ЭБ ТАУ

№ п/п	Библиографическое описание	Тип	Количество в библиотеке
	8146-0076-9. – URL: http://83.234.207.58/MarcWeb2/Default.asp		

11.2. Дополнительная литература

1. Киргизов, Ю. В. Дизайн интерфейса в игровой графике : учебное наглядное пособие / Ю. В. Киргизов. - Санкт-Петербург : СПбГУПТИД, 2019. - 316 с. - ЭБС IPRBooks. - ISBN 978-5-7937-1746-5. - <https://www.iprbookshop.ru/102614.html>.

2. Пигулевский, В. О. Дизайн визуальных коммуникаций : учебное пособие / В. О. Пигулевский, А. С. Стефаненко. - 2-е изд. - Саратов : Вузовское образование, 2021. - 440 с. - ISBN 978-5-4487-0765-0. - <http://www.iprbookshop.ru/75951.html>.

3. Власов, В. Г. Теория формообразования в изобразительном искусстве: Учебник / Власов В.Г. - СПб:СПбГУ, 2017. - 264 с.: ISBN 978-5-288-05732-8. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1001460>

4. Воронова, И.В. Основы современной шрифтовой культуры : практикум по дисциплине для обучающихся по направлению подготовки 54.03.02 «Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы», профиль «Художественная керамика», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / И.В. Воронова. - Кемерово : Кемеров. гос. ин-т культуры, 2018. - 72 с. - ISBN 978-5-8154-0437-3. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1041147>

5. Смирнова, А. М. Компьютерная графика и дизайн художественных изделий. Основы визуализации : учебное пособие / А. М. Смирнова. - Санкт-Петербург : СПбГУПТИД, 2020. - 144 с. - ЭБС IPR Smart. - ISBN 978-5-7937-1921-6. - Текст : электронный. - URL: <https://www.iprbookshop.ru/118385.html>

6. Лисяк, В. В. Основы компьютерной графики: 3D-моделирование и 3D-печать : учебное пособие / В. В. Лисяк ; Южный федеральный университет. - Ростов-на-Дону ; Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2021. - 109 с. - ISBN 978-5-9275-3825-6. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1894436>

Периодические издания :

1. Publish [Дизайн. Верстка. Печать] : журнал. – URL: <https://eivis.ru/browse/publication/64080>.
2. Геометрия и графика : научно – методический журнал. – URL: <https://znanium.com/catalog/magazines/issues?ref=9830c955-1df0-11e4-b05e-00237dd2fde2>

11.3 Современные профессиональные базы данных, информационные справочные системы, электронные библиотечные системы:

1. Znanium: электронно-библиотечная система. – URL: <http://znanium.ru>.

2. eLIBRARY.RU: научная электронная библиотека. – URL: <https://elibrary.ru/>.
3. Цифровая библиотека IPRsmart. – URL: <https://www.iprbookshop.ru/>.
4. Консультант плюс: справочно-правовая система. – URL: <http://www.consultant.ru/> ;
T:\consultantplus\cons.exe.
5. УБД ИВИС. – URL : <https://eivis.ru/basic/details>.
6. Электронная библиотека ТАУ. – URL: <http://83.234.207.58/MarcWeb2/Default.asp>.

12. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Освоение обучающимся дисциплины предполагает посещение лекций, выполнение практических заданий, участие в семинарах (вебинарах), выполнение заданий для самостоятельной работы. При подготовке к лекции и для выполнения самостоятельной работы обучающемуся необходимо прочитать материал предыдущей лекции, стремясь к пониманию всех понятий и утверждений. По дисциплине проводятся следующие виды лекций: лекция-презентация – лекция информационного характера, предполагающая объяснения преподавателя с иллюстративным изложением материала; лекция с элементами обратной связи – лекция, на которой преподаватель производит изложение учебного материала, используя краткие ответы на вопросы, как правило, в начале лекции или в начале какого-либо раздела лекции, и групповое обсуждение отдельных «проблемных» мест, что предполагает подготовку и самостоятельное изучение обучающимися теоретического материала по заявленной преподавателем теме; интерактивная лекция – лекция, на которой изучаемый материал представляют обучающиеся в виде докладов-эссе по заранее выданным темам.

Освоение дисциплины предполагает выполнение практических заданий (практики) во время контактной работы с преподавателем либо в часы самостоятельной работы. Все практические задания дисциплины базируются на использовании результатов реальных статистических отчетов, предоставляемых преподавателями во время занятий и размещенных в локальной сети Академии и электронной информационно-образовательной среде. Выполненные практические работы сдаются на проверку преподавателю одним из следующих способов: сохранение в электронной информационно-образовательной среде, отправка преподавателю на почтовый ящик. При отправке преподавателю выполненной работы по почте обучающемуся следует обеспечить личную идентификацию. Как правило, в теме или тексте письма указывается курс, ФИО обучающегося, дисциплина, тема, по которой выполнена работы. Отдельные практические работы могут быть проверены преподавателем непосредственно в аудитории. Результаты проверки выполненных работ доводятся до сведения обучающегося во время аудиторных занятий, в часы КСР, размещаются в электронной информационно-образовательной среде.

Для закрепления приобретенных знаний, умений и навыков, для развития способностей к самообучению в дисциплине предусмотрена самостоятельная работа. Самостоятельная работа может выполняться обучающимся дома или в аудиториях Академии, специально отведенных для самостоятельной работы и оснащенных необходимым техническим и программным обеспечением, доступом к ЭИОС и ЭБС. Для успешного выполнения самостоятельной работы обучающемуся рекомендуется заранее ознакомиться с перечнем заданий и графиком ее выполнения. Подготовка к лекциям и практическим занятиям с последующим участием в устном опросе предполагает: систематическое чтение конспектов лекций, учебников и источников дополнительной литературы; работу со справочниками и нормативными документами; аналитическую обработку, составление таблиц и схем для систематизации изученного материала; ответы на контрольные вопросы и составление плана и/или тезисов ответов; решение тренировочных задач. Подготовка к тестированию предполагает: чтение конспекта лекций, учебников и источников дополнительной литературы для поиска ответов на примерные вопросы теста; составление плана и/или тезисов ответов.

Для выполнения практических заданий самостоятельной работы (подготовка докладов-эссе, решение дополнительных задач) по данной дисциплине в домашних условиях (за пределами Академии) обучающемуся необходим персональный компьютер (планшет) и программный пакет Microsoft Office не ниже 10 версии. Самостоятельная работа сопровождается методическими указаниями, размещенными в локальной сети Академии и электронной информационно-образовательной среде. Методические указания содержат формулировку задания, примерную технологию выполнения, формат сдачи выполненной работы. Преподаватель во время аудиторных занятий заранее обсуждает с обучающимися задание самостоятельной работы и порядок ее сдачи. Консультации по выполнению самостоятельных работ, обсуждение отметок и допущенных ошибок, защита отдельных видов самостоятельных работ осуществляется во время КСР на кафедре дизайна или в аудитории по расписанию. Консультации преподавателя по выполнению самостоятельной работы могут осуществляться посредством асинхронного (почта, ЭИОС) и синхронного (zoom, сети) коммуникационного взаимодействия по предварительной договоренности с преподавателем. Выполняемые самостоятельные работы являются элементами текущего контроля и оцениваются преподавателем. Полученные отметки учитываются при выставлении экзамена.

Формой промежуточного контроля выступает экзамен. Экзамен выставляется по результатам текущего контроля и письменного ответа на теоретический вопрос, которые озвучиваются на последнем очном занятии. Критерии выставления экзамена озвучиваются преподавателем на первых занятиях по дисциплине.

13. ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Составил:

Н.С. Карпенко, доцент



(подпись)

Заведующий кафедрой

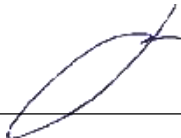
Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Заведующий выпускающей кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Директор БИК

О.В. Балакина



(подпись)

Начальник ООУП

С.В. Фирсова



(подпись)