

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 очной форме обучения. Срок получения образования по программе бакалавриата в очной форме составляет 4 года 6 месяцев.

ОПОП ВО включает в себя: учебный план, календарный учебный график, рабочие программы дисциплин (модулей), рабочие программы практик, программу государственной итоговой аттестации, оценочные и методические материалы, рабочую программу воспитания, включая календарный план воспитательной работы, Представленный комплекс регламентирует содержание, условия и технологии реализации образовательного процесса, оценку качества подготовки выпускника по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графика компьютерных игр и анимация» (программа бакалавриата), что соответствует нормативным документам.

Необходимо отметить сильную сторону ОПОП характеризующую профессиональный подход к разработке материалов и их ориентация на практическую реализацию и дальнейшую практическую профессиональную деятельность выпускника. Цель ОПОП ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графика компьютерных игр и анимация» соответствует с мировому уровню развития системы дизайн-проектирования, современными цифровыми технологиями в области дизайна.

Трудоемкость освоения ОПОП ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графика компьютерных игр и анимация» 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, (с изменениями и дополнениями от 26.11.2020)

Данная ОПОП ВО реализуется в Академии по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графика компьютерных игр и анимация». Профессиональная направленность ОПОП обоснована универсальными, общепрофессиональными и профессиональными компетенциями. Профессиональные компетенции, установленные образовательной программой, сформированы на основе профессиональных стандартов, и соответствуют профессиональной деятельности выпускников, а также на основе анализа требований к профессиональным компетенциям, предъявляемых к выпускникам на рынке труда, обобщения отечественного и зарубежного опыта.

Область профессиональной деятельности выпускника, освоившего образовательную программу «Графика компьютерных игр и анимация», соответствует ФГОС ВО – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн»:

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

Объекты профессиональной деятельности выпускника, освоившего образовательную программу «Графика компьютерных игр и анимация» соответствуют области профессиональной деятельности:

- 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.

Задачи профессиональной деятельности представленные в ОПОП характеризуют практическую направленность образовательной программы «Графика компьютерных игр и анимация»:

- проектный;
- информационно-технологический;
- организационно-управленческий

В учебном плане образовательной программы «Графика компьютерных игр и анимация» выстроена логическая последовательность освоения дисциплин (модулей) и практик, обеспечивающих формирование универсальных, общепрофессиональных, профессиональных компетенций, указана общая трудоемкость дисциплин (модулей), практик в зачетных единицах и в академических часах.

Структура учебного плана ОПОП 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, (с изменениями и дополнениями от 26.11.2020)

В Блок 2. Практика входят учебная и производственная, в том числе преддипломная, практики.

В Блок 3. «Государственная итоговая аттестация» входит подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы.

Содержание рабочих программ дисциплин, программ практик, программы государственной итоговой аттестации соответствует целям образовательной программы, оформление соответствует установленным требованиям

Реализуется компетентностный подход, который предусматривает широкое использование в учебном процессе ОПОП активных и интерактивных форм проведения занятий (лекции-визуализации, семинары-дискуссии) с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся.

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

В образовательном процессе используется лицензионное программное обеспечение, также обучающимся предоставляется доступ к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам, состав которых определяется в рабочих программах дисциплин.

Оценочные материалы (средства) позволяют установить соответствие уровня подготовки бакалавров результатам освоения образовательной программы. Оценочные материалы (средства) по дисциплинам, практикам и государственной итоговой аттестации рекомендованы к использованию в рамках данной ОПОП.

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. 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 «Графика компьютерных игр и анимация»

дизайнер ООО «КАПИТАЛ»
член Союза Дизайнеров России



Карпенко Н.С.