

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 20.06.2025 10:44:36
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab082473

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)»

Институт	Искусств
Кафедра	Рисунка и живописи

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Концепт-арт персонажей

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки	54.03.03 Искусство костюма и текстиля
Направленность (профиль)	Диджитал-арт и компьютерные технологии в современном искусстве
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года
Форма(-ы) обучения	очная

Рабочая программа учебной дисциплины «Концепт-арт персонажей» основной профессиональной образовательной программы высшего образования, рассмотрена и одобрена на заседании кафедры, протокол №9 от 21.05.2025 г.

Разработчик(и) рабочей программы учебной дисциплины:

Доцент	А. Ю. Манцевич
--------	----------------

Заведующий кафедрой:	Д. Г. Ткач
----------------------	------------

1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Учебная дисциплина «Концепт-арт персонажей» изучается в четвёртом семестре.

1.1. Форма промежуточной аттестации:

четвёртый семестр - экзамен

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Концепт-арт персонажей» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, к элективным дисциплинам Б1.В.ДЭ.4.1.

Изучение дисциплины опирается на результаты освоения образовательной программы предыдущего уровня. Основой для освоения дисциплины являются результаты обучения по предшествующим дисциплинам и практикам:

- Композиция;
- Рисунок;
- Живопись;
- Пластическая анатомия и морфология;
- Растровая и векторная графика.

Результаты обучения по учебной дисциплине, используются при изучении следующих дисциплин:

- Выполнение арт-проектов;
- Компьютерная графика и анимация;
- Модная иллюстрация.

Результаты освоения учебной дисциплины в дальнейшем будут использованы при выполнении выпускной квалификационной работы.

2. ЦЕЛИ И ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Целями изучения дисциплины «Концепт-арт персонажей» являются:

- изучение процесса создания персонажа на основе анализа целевой аудитории и задач, которые возлагаются на героя,
- изучение способов придания персонажу уникальных черт,
- изучение различных техник и приемов, которые помогут им создавать уникальные и запоминающиеся образы,
- навыки написания брифа и работы с ним,
- исследовательская работа перед началом проектирования персонажа,
- развитие навыков работы с аналогами, с референсами, с мудбордом,
- развитие навыков в создании персонажей,
- изучение использования скетчинга, как инструмента для воплощения своих идей,
- формирования у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине.

Результатом обучения по учебной дисциплине является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

2.1. Формируемые компетенции, индикаторы достижения компетенций, соотнесённые с планируемыми результатами обучения по дисциплине:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-2 Способен собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства и свободно владеть ими; проявлять креативность композиционного мышления.	ИД-ПК-2.1 Выбор способа стилизации изображения в соответствии с авторской задумкой и/или проектными задачами.	Знать и уметь создавать графический дизайн авторских персонажей в соответствии с концепцией проекта.
ПК-3 Способен анализировать и определять требования к проекту, обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе.	ИД-ПК-3.1 Изучение информации, необходимой для работы над проектом, применение актуальных дизайнерских и творческих решений задач по проектированию объектов с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.	Уметь проводить предпроектное исследование, анализ аналогов. Уметь составлять бриф на разработку авторского персонажа, разрабатывать мудборд и референсы согласно брифу проекта.
ПК-4 Способен реализовывать творческие работы с помощью цифровых технологий и профессионального программного обеспечения.	ИД-ПК-4.1 Использование графических редакторов для создания элементов растровой графики, а также видоизменения и комбинирования растровых объектов при создании творческих работ.	Уметь работать в растровых и векторных графических редакторах для создания авторского дизайна персонажа.

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

по очной форме обучения	4	з.е.	128	час.
-------------------------	---	------	-----	------

Структура учебной дисциплины для обучающихся по видам занятий

Структура и объем дисциплины									
Объем дисциплины по семестрам	форма промежуточной аттестации	всего, час	Контактная аудиторная работа, час				Самостоятельная работа обучающегося, час		
			лекции, час	практические занятия, час	лабораторные занятия, час	практическая подготовка, час	курсовая работа/ курсовой	самостоятельная работа обучающегося, час	промежуточная аттестация, час
4 семестр	Экзамен	128		48				56	24
Всего:		128		48				56	24

3.1. Структура учебной дисциплины для обучающихся по разделам и темам дисциплины:

Планируемые (контролируемые) результаты освоения: код(ы) формируемой(ых) компетенции(й) и индикаторов достижения компетенций	Наименование разделов, тем; форма(ы) промежуточной аттестации	Виды учебной работы				Самостоятельная работа, час	Виды и формы контрольных мероприятий, обеспечивающие по совокупности текущий контроль успеваемости; формы промежуточного контроля успеваемости
		Контактная работа					
		Лекции, час	Практические занятия, час	Лабораторные работы/ индивидуальные занятия, час	Практическая подготовка, час		
ИД-ПК-2.1 ИД-ПК-3.1 ИД-ПК-4.1	Тема 1. Образ человека в основе концепции графического дизайна		4			4	Формы текущего контроля: – Эскизы и графические работы. – Презентация «Визуальная концепция персонажа».
	Тема 2. Фигура человека: схема Леонардо да Винчи и современная стилизация фешн-иллюстраций		4			4	
	Тема 3. Персонаж для анимации, видеоигры, рекламы, книги, социальных сетей		4			4	
	Задание 1. Скетчи		4			4	
	Тема 4. Фигура человека. Авторский персонаж		6			6	
	Тема 5. Мимика и тело персонажа		6			6	
	Тема 6. Способы придания уникальных черт персонажу		4			6	
	Задание 2. Карта персонажа.		4			6	
	Задание 3. Бриф и работа с ним		2			4	
	Задание 4. Исследование: аналоги, референсы и мудборд		2			4	
	Тема 7. Визуализация персонажа		4			4	
	Задание 5. Презентация персонажа		4			4	
	Экзамен						Презентация авторских работ.
	ИТОГО за семестр		48			56	
	ИТОГО за весь период		48			56	

3.2. Краткое содержание учебной дисциплины

№ пп	Наименование раздела и темы дисциплины	Содержание раздела
Тема 1.	Образ человека в основе концепции графического дизайна	Рассматривается влияние современных технологий на графический дизайн персонажей, а именно возможности компьютерной графики, виртуальной и дополненной реальности, которые позволяют создавать более реалистичных и интерактивных персонажей. Человек, как центральный образ для коммуникации приводит к образованию персонажей в графическом дизайне, а именно человека-героя, антропоморфного животного, одушевленного предмета. Разбирается история развития коммуникации графического дизайна по схеме «отправитель»-«сообщение»-«получатель», где человек или его образ лежат в основе.
Тема 2.	Фигура человека: схема Леонардо да Винчи и современная стилизация фэшн-иллюстраций	Схемы Леонардо да Винчи в изображении человеческого тела - важная часть блока занятий, т.к. объясняет законы гармоничной пропорции. На основе этих пропорций рассмотрены различные стилизации фэшн-иллюстраций, а также использование цвета и теней для придания изображению живости и выразительности.
Тема 3.	Персонаж для анимации, видеоигры, рекламы, книги, социальных сетей	Адаптация своего персонажа под разные медиа-форматы, чтобы он был эффективным и привлекательным для целевой аудитории. Различия в стиле, манере передачи информации и дизайне персонажа для каждого из этих форматов. Использование персонажа для маркетинговых целей и продвижения в социальных сетях. Рассмотрены различные стратегии использования персонажа в рекламных кампаниях и как оптимизировать его для социальных сетей.
Задание 1.	Скетчи	Задание предлагает участникам погрузиться в мир создания персонажей и научиться рисовать их с помощью скетчинга. Практикоориентированная часть курса, где преподаватель объясняет работу с материалами и поделится секретами рисования, которые помогут участникам развить свою индивидуальность и оригинальность в создании образов. Цель – помочь участникам развить свои навыки в создании персонажей и научиться использовать скетчинг, как инструмент для воплощения своих идей.
Тема 4.	Фигура человека. Авторский персонаж	После изучения стилизации фигуры персонажа в данной лекции рассматривается важность наделения персонажа уникальными чертами для передачи необходимой информации для пользователя. Изучение процесса создания персонажа на основе целевой аудитории и задач, которые возлагаются на героя. Разбор примеров культовых персонажей.
Тема 5.	Мимика и тело персонажа	Разбором примеров персонажей и их мимики. Способы добиться большей экспрессии в мимике и позе персонажа, а также, как добиться эффекта «Зловещая долина», если это необходимо.
Тема 6.	Способы придания уникальных черт персонажу	Способы стилизации персонажа. Рассмотрены способы придания персонажу уникальных черт за счет гиперболизации тех или иных частей тела, а также анализ того, как искажения влияют на восприятие персонажа.

		Участники смогут изучить различные техники и приемы, которые помогут им создавать уникальные и запоминающиеся образы.
Задание 2.	Карта персонажа.	12 принципов анимации. Создание карты персонажа, и зачем она необходима.
Задание 3.	Бриф и работа с ним	Определение брифа, его цели и задачи. Виды брифов. Этапы создания брифа. Правила составления брифа: четкость и ясность формулировок, структурированность информации, учет всех аспектов проекта. Работа с ним включает в себя понимание потребностей и целей клиента, а также определение конкретных задач и ожидаемых результатов.
Задание 4.	Исследование: аналоги, референсы и мудборд	Исследовательская работа перед началом проектирования персонажа. Будут рассмотрены вопросы, как искать аналоги, как работать с референсами, чем референсы отличаются от мудборда. Также будут разобраны площадки для поиска идей и вдохновения, и даны советы, как правильно развивать насмотренность, если мало свободного времени.
Тема 7.	Визуализация персонажа	Весь процесс визуализации персонажа, начиная с генерации идеи и заканчивая созданием уникального и привлекательного образа. Соединение важности исследования, вдохновения и насмотренности, а также работы со стилями и техниками. Подготовка к финальному заданию, в котором нужно применить полученные знания на практике и создать собственного персонажа.
Задание 5.	Презентация персонажа	Завершающее задание, в котором рассмотрены рекомендации по упаковке итогового персонажа в виде презентации. Будут разобраны основные принципы его представления: бриф, концепция, карта персонажа, визуализация в примерах.

3.3. Организация самостоятельной работы обучающихся

Самостоятельная работа студента – обязательная часть образовательного процесса, направленная на развитие готовности к профессиональному и личностному самообразованию, на проектирование дальнейшего образовательного маршрута и профессиональной карьеры.

Самостоятельная работа обучающихся по дисциплине организована как совокупность аудиторных и внеаудиторных занятий и работ, обеспечивающих успешное освоение дисциплины.

Аудиторная самостоятельная работа обучающихся по дисциплине выполняется на учебных занятиях под руководством преподавателя и по его заданию. Аудиторная самостоятельная работа обучающихся входит в общий объем времени, отведенного учебным планом на аудиторную работу, и регламентируется расписанием учебных занятий.

Внеаудиторная самостоятельная работа обучающихся – планируемая учебная, научно-исследовательская, практическая работа обучающихся, выполняемая во внеаудиторное время по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия, расписанием учебных занятий не регламентируется.

Внеаудиторная самостоятельная работа обучающихся включает в себя:

- подготовку к практическим занятиям, зачету;
- изучение литературы и интернет источников по теме;
- изучение тем, не выносимых на практические занятия самостоятельно;
- исследование и доклад результатов в виде презентации;

- изучение теоретического и практического материала по рекомендованным источникам;
- выполнение домашних заданий;
- выполнение индивидуальных заданий;
- подготовка к промежуточной аттестации в течение семестра.

Самостоятельная работа обучающихся с участием преподавателя в форме иной контактной работы предусматривает групповую и (или) индивидуальную работу с обучающимися и включает в себя:

- проведение индивидуальных и групповых консультаций по отдельным темам дисциплины;
- проведение консультаций перед зачетом по необходимости;
- консультации по организации самостоятельного изучения отдельных тем, базовых понятий учебных дисциплин профильного/родственного бакалавриата, которые формировали ПК, в целях обеспечения преемственности образования.

Перечень тем, полностью или частично отнесенных на самостоятельное изучение с последующим контролем:

№ пп	Наименование темы дисциплины, выносимые на самостоятельное изучение	Задания для самостоятельной работы	Виды и формы контрольных мероприятий	Трудоемкость, час
Задание 3.	Бриф и работа с ним	Составление брифа на разработку авторского персонажа	Презентация	4
Задание 4.	Исследование: аналоги, референсы и мудборд	Анализ аналогов по теме авторского персонажа. Разработка визуальной концепции и мудборда. Подбор референсов согласно концепции.	Презентация	4

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ, СИСТЕМА И ШКАЛА ОЦЕНИВАНИЯ

4.1. Соотнесение планируемых результатов обучения с уровнями сформированности компетенции(й).

Уровни сформированности компетенции(-й)	Итоговое количество баллов в 100-балльной системе по результатам текущей и промежуточной аттестации	Оценка в пятибалльной системе по результатам текущей и промежуточной аттестации	Показатели уровня сформированности		
			универсальной(-ых) компетенции(-й)	общепрофессиональной(-ых) компетенций	профессиональной(-ых) компетенции(-й)
					ИД-ПК-2.1 ИД-ПК-3.1 ИД-ПК-4.1
высокий		отлично/ зачтено (отлично)/ зачтено	—	—	Обучающийся: – Демонстрирует знание и умение создавать графический дизайн авторских персонажей в соответствии с концепцией проекта на высоком уровне. – Самостоятельно умеет проводить предпроектное исследование, анализ аналогов. Умеет составлять бриф на разработку авторского персонажа, разрабатывать мудборд и референсы согласно брифу проекта. Композиция эскизов и презентация на высоком художественном уровне. – Демонстрирует высокие навыки работы в растровых и векторных графических редакторах для создания авторского дизайна персонажа.
повышенный		хорошо/ зачтено (хорошо)/ зачтено	—	—	Обучающийся: – Демонстрирует знание и умение создавать графический дизайн авторских персонажей в

					соответствии с концепцией проекта на хорошем уровне. – Умеет проводить предпроектное исследование, анализ аналогов на хорошем уровне, в целом самостоятельно. Умеет составлять бриф на разработку авторского персонажа, разрабатывать мудборд и референсы согласно брифу проекта. Композиция эскизов и презентация на высоком художественном уровне, но не все работы, присутствуют ошибки. – Демонстрирует хорошие навыки работы в растровых и векторных графических редакторах для создания авторского дизайна персонажа.
базовый		удовлетворительно/ зачтено (удовлетворительно)/ зачтено	–	–	Обучающийся: – Демонстрирует знание и умение создавать графический дизайн авторских персонажей в соответствии с концепцией проекта на удовлетворительном уровне. – Умеет проводить предпроектное исследование, анализ аналогов на хорошем уровне, но не самостоятельно. Умеет составлять бриф на разработку авторского персонажа, разрабатывать мудборд и референсы согласно брифу проекта. Композиция эскизов и презентация на удовлетворительном или хорошем художественном уровне, но не все работы есть, и присутствуют грубые ошибки.

					– Демонстрирует удовлетворительные навыки работы в растровых и векторных графических редакторах для создания авторского дизайна персонажа.
низкий		неудовлетворительно/ не зачтено	Обучающийся: – демонстрирует фрагментарные знания теоретического и практического материала, допускает грубые ошибки при создании творческих работ и эскизов в ходе промежуточной аттестации; – испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами; – не способен проанализировать композицию работы, – не способен проанализировать работы-аналоги самостоятельно; – выполняет задания только по образцу и под руководством преподавателя; – ответ отражает отсутствие знаний на базовом уровне теоретического и практического материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы.		

5. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ, ВКЛЮЧАЯ САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ

При проведении контроля самостоятельной работы обучающихся, текущего контроля и промежуточной аттестации по учебной дисциплине «Концепт- арт персонажей» проверяется уровень сформированности у обучающихся компетенций и запланированных результатов обучения по дисциплине, указанных в разделе 2 настоящей программы.

5.1. Формы текущего контроля успеваемости, примеры типовых заданий:

№ пп	Формы текущего контроля	Примеры типовых заданий
	Презентация «Визуальная концепция персонажа».	Примерные темы: – Маскот музыкального фестиваля. – Маскот учебного интерактивного блока для начальной школы. – Уникальный аватар спортивного бренда. – Уникальный аватар премиального бренда женской одежды. – Уникальный аватар цифрового бренда женской одежды.

№ пп	Формы текущего контроля	Примеры типовых заданий
	Эскизы и графические работы.	1. Мудборд. 2. Дизайн фигуры персонажа. 3. Дизайн головы персонажа. 4. Карта эмоций персонажа. 5. Цветовая палитра персонажа. 6. Характерные позы.

5.2. Критерии, шкалы оценивания текущего контроля успеваемости:

Наименование оценочного средства (контрольно-оценочного мероприятия)	Критерии оценивания	Шкалы оценивания	
		100-балльная система	Пятибалльная система
Эскизы и графические работы.	Работа выполнена полностью на хорошем уровне, м.б. 1-2 работах неточности в композиции и/или цвете.		5
	Работа выполнена полностью, допущены неточности во всех работах, но которые легко м.б. устранены.		4
	Работа выполнена полностью, но допущены грубые ошибки.		3
	Работа выполнена не полностью. Допущены грубые ошибки.		2
	Работа не выполнена.		2
Презентация «Визуальная концепция персонажа».	Дан полный, развернутый ответ по теме исследования. Обучающийся демонстрирует глубокие и прочные знания материала по заданным вопросам, исчерпывающе и последовательно, грамотно и логически стройно излагает материал и приводит актуальные примеры. Презентация грамотно оформлена.		5
	Дан полный, развернутый ответ по теме исследования. В ответе прослеживается четкая структура, логическая последовательность, отражающая сущность предмета исследования. Обучающийся твердо знает		4

Наименование оценочного средства (контрольно-оценочного мероприятия)	Критерии оценивания	Шкалы оценивания	
		100-балльная система	Пятибалльная система
	материал, грамотно и последовательно его излагает, но допускает несущественные неточности в определениях. Презентация грамотно оформлена.		
	Дан неполный, недостаточно последовательный ответ, но при этом показано умение находить актуальный теме исследования материал. Ответ логичен и изложен в терминах науки. Обучающийся владеет знаниями только по основному материалу, но не знает отдельных деталей и особенностей, допускает неточности и испытывает затруднения с формулировкой определений.		3
	Дан неполный ответ, представляющий собой разрозненные знания по теме вопроса с существенными ошибками в определениях. Присутствуют фрагментарность, нелогичность изложения. Речь неграмотная.		2

5.3. Промежуточная аттестация:

Форма промежуточной аттестации	Типовые контрольные задания и иные материалы для проведения промежуточной аттестации:
Презентация авторских работ	Презентация работ по дисциплине «Концепт-арт персонажа».

5.4. Критерии, шкалы оценивания промежуточной аттестации учебной дисциплины:

Форма промежуточной аттестации	Критерии оценивания	Шкалы оценивания	
Наименование оценочного средства		100-балльная система	Пятибалльная система
Презентация авторских работ.	Работы выполнены в полном объеме на высоком профессиональном уровне. Презентация грамотно оформлена. Ответы даны исчерпывающие и профессионально грамотные.		5

Форма промежуточной аттестации	Критерии оценивания	Шкалы оценивания	
Наименование оценочного средства		100-балльная система	Пятибалльная система
	Работы выполнены в полном объеме на хорошем профессиональном уровне. Презентация грамотно оформлена. Ответы даны исчерпывающие и профессионально грамотные.		4
	Работы выполнены в полном объеме на удовлетворительном уровне. Презентация выполнена и даны ответы на все вопросы.		3
	Работы выполнены не в полном объеме. Презентация выполнена. Дан неполный ответ. Присутствуют фрагментарность, нелогичность изложения. Речь неграмотная.		2

5.5. Система оценивания результатов текущего контроля и промежуточной аттестации.

Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.

Форма контроля	100-балльная система	Пятибалльная система
Текущий контроль:		
Эскизы и графические работы.		отлично хорошо удовлетворительно неудовлетворительно
Презентация по теме исследования.		отлично хорошо удовлетворительно неудовлетворительно
Итого за семестр. Экзамен. Презентация авторских работ.		отлично хорошо удовлетворительно неудовлетворительно

6. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация программы предусматривает использование в процессе обучения следующих образовательных технологий:

- вводная лекция;
- проектная деятельность;
- анализ тенденций в графическом дизайне;
- поиск и обработка информации с использованием сети Интернет;
- просмотр учебных материалов с их последующим анализом;
- использование на лекционных занятиях видеоматериалов и наглядных пособий.

7. ПРАКТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА

Практическая подготовка в рамках учебной дисциплины реализуется при проведении практических занятий, предусматривающих участие обучающихся в выполнении отдельных элементов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью.

Проводятся отдельные занятия лекционного типа, которые предусматривают передачу учебной информации обучающимся, которая необходима для последующего выполнения практической работы.

8. ОРГАНИЗАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ДЛЯ ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

При обучении лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов используются подходы, способствующие созданию безбарьерной образовательной среды: технологии дифференциации и индивидуального обучения, применение соответствующих методик по работе с инвалидами, использование средств дистанционного общения, проведение дополнительных индивидуальных консультаций по изучаемым теоретическим вопросам и практическим занятиям, оказание помощи при подготовке к промежуточной аттестации.

При необходимости рабочая программа дисциплины может быть адаптирована для обеспечения образовательного процесса лицам с ограниченными возможностями здоровья, в том числе для дистанционного обучения.

Учебные и контрольно-измерительные материалы представляются в формах, доступных для изучения студентами с особыми образовательными потребностями с учетом нозологических групп инвалидов:

Для подготовки к ответу на практическом занятии, студентам с ограниченными возможностями здоровья среднее время увеличивается по сравнению со средним временем подготовки обычного студента.

Для студентов с инвалидностью или с ограниченными возможностями здоровья форма проведения текущей и промежуточной аттестации устанавливается с учетом индивидуальных психофизических особенностей (устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п.).

Промежуточная аттестация по дисциплине может проводиться в несколько этапов в форме рубежного контроля по завершению изучения отдельных тем дисциплины. При необходимости студенту предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на зачете или экзамене.

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся создаются, при необходимости, фонды оценочных средств, адаптированные для лиц с ограниченными возможностями здоровья и позволяющие оценить достижение ими запланированных в основной образовательной программе результатов обучения и уровень сформированности всех компетенций, заявленных в образовательной программе.

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Характеристика материально-технического обеспечения дисциплины составляется в соответствии с требованиями ФГОС ВО.

Материально-техническое обеспечение дисциплины при обучении с использованием традиционных технологий обучения.

Наименование учебных аудиторий, лабораторий, мастерских, библиотек, спортзалов, помещений для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования и т.п.	Оснащенность учебных аудиторий, лабораторий, мастерских, библиотек, спортивных залов, помещений для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования и т.п.
119071, г. Москва, Малый Калужский переулок, дом 2, строение 6	
аудитории для проведения занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации	комплект учебной мебели, технические средства обучения, служащие для представления учебной информации большой аудитории: – ноутбук с лицензионным программным обеспечением, – проектор и экран, – подключение к сети Интернет.

Наименование учебных аудиторий, лабораторий, мастерских, библиотек, спортзалов, помещений для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования и т.п.	Оснащенность учебных аудиторий, лабораторий, мастерских, библиотек, спортивных залов, помещений для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования и т.п.
аудитории для проведения занятий по практической подготовке, групповых и индивидуальных консультаций	комплект учебной мебели, технические средства обучения, служащие для представления учебной информации большой аудитории: – не менее 15 персональных компьютеров с лицензионным программным обеспечением, – графические планшеты, – принтер, – проектор и экран, – подключение к сети Интернет – wi-fi.
Помещения для самостоятельной работы обучающихся	Оснащенность помещений для самостоятельной работы обучающихся
читальный зал библиотеки:	– компьютерная техника; подключение к сети «Интернет»

10. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

№ п/п	Автор(ы)	Наименование издания	Вид издания (учебник, УП, МП и др.)	Издательство	Год издания	Адрес сайта ЭБС или электронного ресурса (заполняется для изданий в электронном виде)	Количество экземпляров в библиотеке Университета
10.1 Основная литература, в том числе электронные издания							
1		Скетчинг. Техники, персонажи, сюжеты	УП	Издательство «Эксмо» ISBN 978-5-699-89827-5	2019		
2	Анна Кэттиш, Тата Че, Иван Смирнов	Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации	книга	Издательство «Питер», 272 стр. ISBN 978-5-00116-452-4	2021		
3	Ватанабе Наоки	Fashion-иллюстрация и дизайн одежды. Техники для достижения профессиональных результатов	книга	Издательство «МИФ» ISBN 9785001461432	2021		
10.2 Дополнительная литература, в том числе электронные издания							
1							
2							
3							
10.3 Методические материалы (указания, рекомендации по освоению дисциплины (модуля) авторов РГУ им. А. Н. Косыгина)							
1							
2							
3							

11. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

11.1. Ресурсы электронной библиотеки, информационно-справочные системы и профессиональные базы данных:

№ пп	Электронные учебные издания, электронные образовательные ресурсы
1.	ЭБС «Лань» http://www.e.lanbook.com/
2.	«Znanium.com» научно-издательского центра «Инфра-М» http://znanium.com/
3.	Электронные издания «РГУ им. А.Н. Косыгина» на платформе ЭБС «Znanium.com» http://znanium.com/
Профессиональные базы данных, информационные справочные системы	
1.	Scopus http://www.Scopus.com/
2.	Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU https://elibrary.ru

11.2. Перечень программного обеспечения

№п/п	Программное обеспечение	Реквизиты подтверждающего документа/ Свободно распространяемое
1.	Windows 10 Pro, MS Office 2019	контракт № 18-ЭА-44-19 от 20.05.2019
2.	Adobe Photoshop	
3.	Adobe Illustrator	
4.	FontLab	
5.	Набор шрифтовых гарнитур	

**ЛИСТ УЧЕТА ОБНОВЛЕНИЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ
ДИСЦИПЛИНЫ**

В рабочую программу учебной дисциплины внесены изменения/обновления и утверждены на заседании кафедры:

№ пп	год обновления РПД	характер изменений/обновлений с указанием раздела	номер протокола и дата заседания кафедры