Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 12.09.2026 18:54:32
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
**«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**
**(МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ)**

Институт графики и искусства книги имени В.А. Фаворского

УТВЕРЖДАЮ
И. о. директора
_____ /Я.В.Дмитриев/
«26» февраля 2026 г

# РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
# Цифровая иллюстрация

Специальность
**54.05.03 Графика**

Специализация
**Художник анимации и компьютерной графики**

Квалификация
**Специалист**

Форма обучения
**Очная**

Москва, 2026 г.

**Разработчик(и):**
Заведующий кафедрой «Иллюстрация и эстамп»  / Е.Н. Подколзин /

**Согласовано:**
Заведующий кафедрой «Иллюстрация и эстамп»  / Е.Н. Подколзин /

# Содержание

1 Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине ....4
2 Место дисциплины в структуре образовательной программы ....4
3 Структура и содержание дисциплины ....4
3.1 Виды учебной работы и трудоемкость ....4
3.2 Тематический план изучения дисциплины ....5
3.3 Содержание дисциплины ....5
3.4 Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий ....6
3.5 Тематика курсовых проектов (курсовых работ) ....7
4 Учебно-методическое и информационное обеспечение ....7
4.1 Нормативные документы и ГОСТы ....7
4.2 Основная литература ....7
4.3 Дополнительная литература ....7
4.4 Электронные образовательные ресурсы ....8
4.5 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение ....8
4.6 Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы ....8
5 Материально-техническое обеспечение ....8
6 Методические рекомендации ....8
6.1 Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения ....8
6.2 Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины ....8
7 Фонд оценочных средств ....9
7.1 Методы контроля и оценивания результатов обучения ....9
7.2 Шкала и критерии оценивания результатов обучения ....9
7.3 Оценочные средства ....9

# 1 Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Цель дисциплины: Подготовка квалифицированного специалиста художника-графика по специализации «Художник анимации и компьютерной графики», способного выполнять графические художественные произведения в формате цифровой иллюстрации.

Обучение по дисциплине «Цифровая иллюстрация» направлено на формирование следующих компетенций:

| Код и наименование компетенций | Индикаторы достижения компетенции |
|---|---|
| ПК-2 Способен проводить концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации | ИПК-2.1 Знает методы организации творческого процесса дизайнера; ИПК-2.2 Знает профессиональную терминологию в области дизайна; ИПК-2.3 Умеет работать с проектным заданием на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; ИПК-2.4 Умеет обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений; ИПК-2.5 Владеет навыком разработки дизайн-концепции системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; ИПК-2.6 Владеет навыком визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, проработки эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации |
| ПК-7 Способен разрабатывать и согласовывать с режиссером и моделлером концепт-арты отдельных объектов анимационного кино | ИПК-7.1 Знает общие принципы преподаваемых дисциплин; ИПК-7.2 Знает общие учебно-творческие задачи, позволяющие сформировать необходимые компетенции в процессе выполнения заданий дисциплины; ИПК-7.3 Умеет формулировать творческое задание, выделять в нем этапы, способствующие формированию необходимых компетенций; ИПК-7.4 Умеет добиваться формирования у обучающихся необходимых компетенций, корректировать индивидуальную траекторию обучающегося; ИПК-7.5 Владеет навыком адаптации формы учебного задания и набора рабочих материалов к нему к задачам достижения оптимального качества освоения обучающимися универсальных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций |

# 2 Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками: Б1.1.11 Концептуальное художественно-графическое проектирование; ФТД.2 Цветная литография; Б1.2.2 Комиксы и рисованные истории; Б1.2.5 Анимация; Б3.1 Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы.

# 3 Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 7 зачетных единиц (252 часов).

## 3.1 Виды учебной работы и трудоемкость

**Очная**

| № п/п | Вид учебной работы | Всего часов | Семестр 7 | Семестр 8 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Аудиторные/контактные занятия | 198 | 72 | 126 |
| 1.1 | Семинарские/практические занятия | 198 | 72 | 126 |
| 2 | Самостоятельная работа | 54 | 36 | 18 |
| 3 | Промежуточная аттестация | | Зачет | Зачет |
| | Итого | 252 | 108 | 144 |

## 3.2 Тематический план изучения дисциплины

### 3.2.1. Очная форма обучения

| № п/п | Разделы/темы дисциплины | Всего | Лекции | Семинарские/ практические | Лабораторные | Практическая подготовка | Самостоятельная работа |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **1** | **Раздел 1. Создание миров** | **10** | **–** | **8** | **–** | **–** | **2** |
| 1. | Тема 1. Создание концепции мира | 10 | – | 8 | – | – | 2 |
| 2. | Тема 2. Создание разумных существ | 10 | – | 8 | – | – | 2 |
| 3. | Тема 3. Создание биомов | 9 | – | 7 | – | – | 2 |
| 4. | Тема 4. Разработка облика существ в разных возрастах | 19 | – | 15 | – | – | 4 |
| 5. | Тема 5. Разработка структуры общества и материальной культуры | 19 | – | 15 | – | – | 4 |
| 6. | Тема 6. Создание сцен из жизни мира | 19 | – | 15 | – | – | 4 |
| | **Раздел 2. Создание маскотов** | **84** | **–** | **66** | **–** | **–** | **18** |
| 7. | Тема 1. Создание маскотов для организации | 9 | – | 7 | – | – | 2 |
| 8. | Тема 2. Создание вариаций облика маскотов | 9 | – | 7 | – | – | 2 |
| 9. | Тема 3. Разработка движений маскотов | 9 | – | 7 | – | – | 2 |
| 10. | Тема 4. Карта эмоций маскотов | 9 | – | 7 | – | – | 2 |
| 11. | Тема 5. Маскот города | 9 | – | 7 | – | – | 2 |
| 12. | Тема 6. Маскот города в нескольких стилях | 9 | – | 7 | – | – | 2 |
| 13. | Тема 7. Лендинг с маскотом города | 19 | – | 15 | – | – | 4 |
| 14. | Тема 8. Набор стикеров с маскотами | 9 | – | 7 | – | – | 2 |
| **Итого** | | **252** | **–** | **198** | **–** | **–** | **54** |

## 3.3 Содержание дисциплины

**Раздел 1. Создание миров.**

**Тема 1. Создание концепции мира.**

Создание концепции мира на основе 2-3 слов, полученных случайным образом. Необходимо продумать целевую аудиторию и эмоциональное состояние мира.

**Тема 2. Создание разумных существ.**

Создание минимум 1 вида разумных существ для выдуманного мира с минимум 3 подвидами. Изобразить 6 представителей этого вида; на каждый из подвидов должно приходиться по 1 молодому мужчине и 1 молодой женщине. Все персонажи должны быть изображены в выразительных позах или движениях, одежда и антураж не обязательны.

**Тема 3. Создание биомов.**

Создание минимум 3 биомов для выдуманного мира. Каждый из биомов должен быть населен соответствующей флорой и фауной.

**Тема 4. Разработка облика существ в разных возрастах.**

Изображение представителей одного из подвидов разумных существ в 4 разных возрастах: в детстве, в подростковом возрасте, в зрелом возрасте, в старости. Все персонажи должны быть изображены в выразительных позах или движениях и в адекватной одежде, антураж не обязателен.

**Тема 5. Разработка структуры общества и материальной культуры.**

Создание структуры общества одного из подвидов разумных существ, состоящей из минимум 3 «фракций». Изобразить по 1 взрослому мужчине и 1 взрослой женщине от каждой из 3 «фракций», разработать мужскую и женскую одежду для каждой из «фракций». Все персонажи должны быть изображены в выразительных позах или движениях, антураж не обязателен.

**Тема 6. Создание сцен из жизни мира.**

Изображение минимум 3 многофигурных сцен, показывающих наиболее яркие и характерные стороны жизни одного из подвидов разумных существ. Сюжеты сцен должны соответствовать 3 тематическим категориям: Власть, Труд, Досуг. Одна из сцен должна происходить на природе, другая – в интерьере, третья – с архитектурными сооружениями на фоне. В каждой сцене должны присутствовать представители флоры и фауны выдуманного

мира. В сценах должны быть задействованы мужчины и женщины разных возрастов и «фракций».

**Раздел 2. Создание маскотов.**

**Тема 1. Создание маскотов для организации.**

Создание команды из 4 маскотов для условной организации-заказчика. 3 из 4 маскотов должны быть взрослыми людьми, в т.ч. минимум 1 мужчина и минимум 1 женщина. Четвертый маскот должен быть одушевленным персонажем, не являющимся взрослым человеком. Требуется придумать маскотам имена и характеры.

**Тема 2. Создание вариаций облика маскотов.**

Создание минимум 2 вариаций визуального облика маскотов из Задания 1, предназначенных для разных контекстов (напр., тематических промоакций или рекламных кампаний).

**Тема 3. Разработка движений маскотов.**

Изображение маскотов, разработанных для Задания 1, в минимум 3 разных движениях. Обязательно использовать трех маскотов – взрослых людей; использование четвертого маскота (одушевленного персонажа, не являющегося взрослым человеком) является опциональным и выполняется по усмотрению педагога.

**Тема 4. Карта эмоций маскотов.**

Создание для маскотов, разработанных для Задания 1, карт эмоций, каждая из которых должна состоять из минимум 8 эмоциональных состояний. Обязательно использовать трех маскотов – взрослых людей; использование четвертого маскота (одушевленного персонажа, не являющегося взрослым человеком) является опциональным и выполняется по усмотрению педагога.

**Тема 5. Маскот города.**

Создание маскота для одного из городов России. Требуется придумать маскоту имя и характер. Изобразить его в двухмерной графике в четырех ракурсах: в фас, в профиль, со спины, в три четверти.

**Тема 6. Маскот города в нескольких стилях.**

Изображение маскота города в нескольких разных стилях и техниках: плоское векторное изображение, трехмерный объект, пиксель-арт. Точный перечень стилей и техник определяет педагог.

**Тема 7. Лендинг с маскотом города.**

Создание одностраничного сайта (лендинга), посвященного городу, для которого был разработан маскот, с использованием этого маскота.

**Тема 8. Набор стикеров с маскотами.**

Создание набора из 8-10 стикеров (наклеек) с маскотами, разработанными для предыдущих заданий (4 маскота для организации + 1 маскот для города). Опциональное задание, выполняется/сокращается/ объединяется с другими заданиями по усмотрению педагога.

## 3.4 Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

### 3.4.1. Семинарские/практические занятия

Раздел 1. Создание миров.

1. Создание концепции мира на основе слов, полученных случайным образом.
2. Создание разумных существ для выдуманного мира с несколькими подвидами.
3. Создание биомов для выдуманного мира, населенных флорой и фауной.
4. Изображение представителей разумных существ в разных возрастах.
5. Создание структуры общества разумных существ, разработка мужской и женской одежды для каждой из «фракций» общества.
6. Изображение многофигурных сцен, показывающих наиболее яркие и характерные стороны жизни разумных существ.

Раздел 2. Создание маскотов.

1. Создание команды маскотов для условной организации-заказчика.

2. Создание вариаций визуального облика маскотов, предназначенных для разных контекстов.

3. Изображение маскотов в разных движениях.

4. Создание карт эмоций для маскотов.

5. Создание маскота для одного из городов России.

6. Изображение маскота города в разных стилях и техниках.

7. Создание лендинга, посвященного городу, с использованием маскота города.

8. Создание набора стикеров (наклеек) с маскотами, разработанными для предыдущих заданий (опциональное задание).

## 3.5 Тематика курсовых проектов (курсовых работ)

Курсовой проект (курсовая работа) академическим учебным планом не предусмотрен.

# 4 Учебно-методическое и информационное обеспечение

## 4.1 Нормативные документы и ГОСТы

1. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования – специалитет по специальности 54.05.03 Графика, утвержденный приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 13 августа 2020 г. № 1013

## 4.2 Основная литература

1. Корытов, О. В. Дизайн иллюстрированной книги: учебное пособие для вузов / О. В. Корытов. — Москва: Издательство Юрайт, 2023. — 122 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-14433-8. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/519843

2. Котляров, А. С. Композиция изображения. Теория и практика: учебное пособие для вузов / А. С. Котляров, М. А. Кречетова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2023. — 122 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-14252-5. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/519804

3. Цепилова, В.А. Силуэтно-плоскостной метод организации изобразительного пространства в книжной иллюстрации: учебное пособие для студентов, обучающихся по специальности 071002.65 – Графика / В. А. Цепилова; М-во образования и науки РФ, ФГБОУ ВПО «Моск. гос. ун-т печати имени Ивана Федорова». – М.: МГУП имени Ивана Федорова, 2014. – 92 с. – URL: https://online.mospolytech.ru/mod/data/view.php?d=127&rid=5160&filter=1

## 4.3 Дополнительная литература

1. Корытов, О.В. Рисованная газетная иллюстрация: учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности 071002.65 – Графика / О. В. Корытов, Е. А. Силина; М-во образования и науки РФ, Моск. гос. ун-т печати имени Ивана Федорова. – М.: МГУП имени Ивана Федорова, 2011. – 96 с.

2. Тулупов, В. В. Техника и технология СМИ: бильдредактирование: учебное пособие для вузов / В. В. Тулупов. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2023. — 182 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-09230-1. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/516950

3. Основы дизайна и композиции: современные концепции: учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. Э. Павловская [и др.]; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2023. — 119 с.

— (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11671-7. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/517147

4. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. Н. Лаврентьев [и др.]; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2023. — 208 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11512-3. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/518452

### 4.4 Электронные образовательные ресурсы

1. 7 семестр: https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=14116

2. 8 семестр: https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=15067

### 4.5 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

1. Операционные системы macOS и Windows (актуальные версии)

2. Графический пакет Adobe Creative Cloud (актуальные версии), включающий программы Adobe InDesign, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Adobe Acrobat Pro, Adobe Premier Pro, актуальные средства создания и проверки PDF, средства просмотра интерактивных HTML5-публикаций, Media Encoder

3. Blender3D

### 4.6 Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Отдельный перечень в исходной программе не указан.

## 5 Материально-техническое обеспечение

Аудитория для практических занятий, столы, стулья, экран. Рабочее место преподавателя: стол, стул. Столы учебные со стульями.

Помещение для самостоятельной работы обучающихся: Столы учебные со стульями, компьютеры, выход в сеть «Интернет».

## 6 Методические рекомендации

### 6.1 Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения

При реализации дисциплины используются виды контактной и самостоятельной работы, предусмотренные академическим учебным планом. Конкретные методы выбираются с учетом содержания темы: анализ примеров, обсуждение, выполнение практических и проектных заданий, просмотр и разбор результатов.

### 6.2 Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Самостоятельная работа выполняется по темам дисциплины и включает изучение материалов, подготовку заданий, проектов и материалов к текущему и промежуточному контролю в пределах часов, установленных академическим учебным планом.

Формы проведения занятий, текущего контроля и промежуточной аттестации при необходимости адаптируются с учетом индивидуальных особенностей обучающегося и действующих локальных нормативных актов университета.

# 7 Фонд оценочных средств

## 7.1 Методы контроля и оценивания результатов обучения

Формы промежуточной аттестации по АУП: Зачет.

## 7.2 Шкала и критерии оценивания результатов обучения

При оценивании учитываются полнота и корректность ответа или выполненной работы, обоснованность принятых решений, владение терминологией и методами дисциплины, качество представления результата и соблюдение требований задания.

Конкретная шкала применяется в соответствии с формой контроля, указанной в академическом учебном плане, и локальными нормативными актами университета.

## 7.3 Оценочные средства

### 7.3.1 Текущий контроль

Оценочное задание 1. Раскройте содержание темы «Раздел 1. Создание миров» и обоснуйте принятые решения в соответствии с задачами дисциплины.

### 7.3.2 Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация проводится в формах, установленных АУП: Зачет.