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
Видеоарт

Специальность
54.05.03 Графика

Специализация
Художник анимации и компьютерной графики

Квалификация
Специалист

Форма обучения
Очная

Москва, 2026 г.

Разработчик:

Доцент кафедры «Художественно-
техническое оформление печатной продукции» /Н. В. Мельгунова/

Согласовано:
Заведующий кафедрой «Художественно-
техническое оформление печатной продукции» /Е. Б.Третьяк/

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 5
3.5 Тематика курсовых проектов (курсовых работ) 5
4 Учебно-методическое и информационное обеспечение 5
4.1 Нормативные документы и ГОСТы 5
4.2 Основная литература 6
4.3 Дополнительная литература 6
4.4 Электронные образовательные ресурсы 7
4.5 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение 7
4.6 Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы 7
5 Материально-техническое обеспечение 7
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 8
7.1 Методы контроля и оценивания результатов обучения 8
7.2 Шкала и критерии оценивания результатов обучения 8
7.3 Оценочные средства 9

1 Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

К основным целям освоения дисциплины «Видеоарт» следует отнести:

— формирование способности создавать на высоком художественном уровне авторские произведения в концептуальном видеоарте, как проекционно-плоскостном, так и пространственном, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения и способности формулировать изобразительными средствами, устно или письменно свой творческий замысел, аргументировано изложить идею авторского произведения и процесс его создания; способности самостоятельно анализировать произведения исторического и современного видеоарта, включая видеомэппинг и VR; и способности создавать структурные руководства по реализации проекта и проектную документацию с использованием современных технологий.

К основным задачам освоения дисциплины «Видеоарт» следует отнести формирование у обучающихся следующих знаний и практических навыков:

— формирование системных навыков художественно-проектной деятельности в заданном пространстве;

— применение практических навыков 3D-моделирования при проектировании сценографических пространств;

— создание монтажных листов;

— ознакомление и освоение терминов в работе со светом в сценическом, экспозиционном и телевизионном пространстве;

— изучение основ взаимодействия с сотрудниками постановочной части, операторами проекционных и VR-технологий, практической деятельности в области создания проектов в области видеомэппинга.

Обучение по дисциплине «Видеоарт» направлено на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
ПК-5 Способен создавать структурные руководства по проектированию графического пользовательского интерфейса и продуктовых стандартов графического пользовательского интерфейса	ИПК-5.1 Знает стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек - система ИПК-5.2 Умеет разрабатывать руководства по проектированию графического пользовательского интерфейса ИПК-5.3 Владеет навыком формализации продуктовых стандартов графического пользовательского интерфейса; ИПК-5.4 Владеет навыком формализации отработки исключительных ситуаций графического пользовательского интерфейса

2 Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками: Б1.2.4 Проектирование интерфейсов; Б1.ЭД.1 Видеосценография; Б3.1 Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы.

3 Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единиц (144 часов).

3.1 Виды учебной работы и трудоемкость

Очная

№ п/п	Вид учебной работы	Всего часов	Семестр 10
1	Аудиторные/контактные занятия	72	72
1.1	Семинарские/практические занятия	72	72
2	Самостоятельная работа	72	72
3	Промежуточная аттестация		Зачет
	Итого	144	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**	**144**	**–**	**72**	**–**	**–**	**72**
1.1	Тема 1	48	–	24	–	–	24
1.2	Тема 2	96	–	48	–	–	48
Итого		**144**	**–**	**72**	**–**	**–**	**72**

3.3 Содержание дисциплины

Раздел 1. **Концептуальный видеоарт**

Тема 1. **Формы и пространственные особенности видеоарта.**

Традиционное пространство сцены. Проекция. Единая точка зрения. Видеоинсталляции. Пространственный обзор, родство со скульптурой. Пространственно-временные характеристики видеоарта.

Тема 2. **Световые сценарии, видеомэппинг, VR.**

Видеомэппинг. Основные понятия и термины. VR, AR. Видеопроекция, как способ изменения воздействия городской архитектурной среды. Взаимодействие виртуальных и реальных артистов. Виртуальные экспонаты. Фиджитал-экспозиции. Интерактив. Свет и звук.

3.4 Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

3.4.1. Семинарские/практические занятия

3.4.1. Практические занятия

Темы практических занятий по дисциплине «Видеоарт» соотносятся с тематикой заданий/комплексов заданий, которые выдаются студентам преподавателем в соответствии с текущим разделом и/или темой дисциплины. При определении конкретной тематики конкретного занятия в семестре делается учет общих особенностей работы учебной группы, а также производится коррекция траектории работы над заданием для каждого конкретного студента с учетом его индивидуальных особенностей.

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. ГОСТ 5773-90. Издания книжные и журнальные. Форматы.

2. ГОСТ Р 7.0.3-2006. Издания. Основные элементы. Термины и определения.

3. ГОСТ 7.60–2003. Издания. Основные виды. Термины и определения.

4. ОСТ 29.127-2002. Издания книжные и журнальные для детей и подростков. Общие технические условия.

5. ГОСТ 29.127-96. Издания книжные для детей. Общие технические условия.

6. ГОСТ 22240–76. Обложки и крышки переплетные. Классификация.

7. ГОСТ 29.76-87. Оригинал-макет для полиграфического репродуцирования. Общие технические требования.

4.2 Основная литература

1. Костюченко О.А. Творческое проектирование в мультимедиа: монография. – М.: Директ-Медиа, 2015. – 208 с. (http://www.knigafund.ru/books/182407)

2. Ли М. Г. Мультимедийные технологии: учебно-методический комплекс — КемГУКИ, 2014 год — 63 страницы (http://www.knigafund.ru/books/183865)

3. Магазанник В. Д. Человеко-компьютерное взаимодействие: учебное пособие — Логос, 2007 год — 257 страниц (http://www.knigafund.ru/books/178657)

4. Маньковская Н. Б., Бычков В. В. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации. — Редакционно-издательский отдел ВГИК, 2011 год — 208 страниц (http://www.knigafund.ru/books/181669)

5. Дэн Маргулис. Photoshop LAB Color. Загадка каньона и другие приключения в самом мощном цветовом пространстве / Маргулис Дэн / Пер: Photoshop LAB Color: The Conyon Conundrum and Other Adventures in the Most Powerful Colorspace — М. Интелбук, 2006. 480 с. + CD. ISBN 5-91157-002-5 0-321-35678-0

6. Информатика для гуманитариев: учебник и практикум для вузов / Г. Е. Кедрова [и др.]; под редакцией Г. Е. Кедровой. — Москва: Издательство Юрайт, 2020. — 439 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-01031-2. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/450494 (дата обращения: 23.04.2020).

7. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики: учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва: Издательство Юрайт, 2020. — 219 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-13196-3. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/449497 (дата обращения: 23.04.2020).

8. Лютов, В. П. Цветоведение и основы колориметрии: учебник и практикум для вузов / В. П. Лютов, П. А. Четверкин, Г. Ю. Головастиков. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2020. — 224 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-06168-0. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/451507 (дата обращения: 23.04.2020).

9. Маккефри М. Unreal Engine VR для разработчиков / Митч Маккефри. — Москва. «Бомбора», 2019 г., 256 с.

10. Воробьев Н. Что такое цифровая скульптура [Электронный ресурс]. URL: http://voronart.com/chto-takoe-tcifrovaia-skulptura/ (дата обращения: 14.04.2023).

11. UNITY. Полное руководство. 2-е изд. (+виртуальный DVD 10гб с unity-проектами, примерами из книги и ассетами) / Корнилов А. В. — Наука и техника, 2021. — 496 с.

4.3 Дополнительная литература

1. Компьютерная графика 3D MAX: методическое пособие для студентов, обучающихся по специальности 070902.65 – «Графика» / М-во образования и науки РФ, Федер. Агентство по образованию, ГОУ ВПО «Моск. гос. ун-т печати». – М.: МГУП имени Ивана Федорова, 2010. – 63 с.

2. Прикладная графика: познавательные изображения: учебное пособие / М-во образования и науки РФ, Федеральное агентство по образованию, МГУП; сост. И ред. В.Д. Дольский. – 2-е изд., доп., перераб. – М.: МГУП, 2007. – 559 с.

3. Светлакова, Е. Ю. Режиссура аудиовизуальных произведений: учебное пособие. — Кемерово, 2011.— 152 с. – URL: https://e.lanbook.com/book/79409

4. Богданов, М. Р. Разработка клиентских приложений Web-сайтов: курс. — М.: Интернет-Университет Информационных Технологий, 2010. — 228 с. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=233745&razdel=276

5. Спиридонов, О.В. Создание электронных интерактивных мультимедийных книг и учебников в. — М.: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. — 629 с. – URL: https://e.lanbook.com/book/100504

4.4 Электронные образовательные ресурсы

1. https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=4941

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. Unreal Engine/Unity

5. Figma/Tilda

4.6 Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. https://www.achugunov.com/сюрреализм-в-формате-3d/видео-мэппинг/

2. https://www.silasveta.com/

3. https://www.1tv.ru/shows/intervidenie/intervidenie-2025/intervidenie-2025-vypusk-ot-20-09-2025

4. https://vk.com/video-25380626_456309677

5. https://vk.com/avatarshowntv

6. https://alfredschnittke.bakhrushinmuseum.ru/

7. https://vk.com/video-82557617_456240040

8. https://rusmuseumvrm.ru/projects/iskusstvo_i_tehnologii/prilozhenie_posledniy_den_pompei/index.php

9. https://cyberleninka.ru/article/n/opyt-virtualnoy-rekonstruktsii-i-kompyuternoy-animatsii-utrachennyh-hramov-pamyatnikov/viewer

5 Материально-техническое обеспечение

125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7

Столы, стулья, компьютеры, экран, доска, интерактивная доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул.

Графический пакет Adobe Creative Cloud.

Столы, стулья, компьютеры, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, проектор.

Столы, стулья, компьютеры, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер, проектор.

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

Шкала оценивания	Описание
Зачтено	Выполнены на высоком уровне все виды учебной работы, предусмотренные учебным планом, или выполнены, но в них имеются незначительные ошибки. Студент демонстрирует соответствие знаний, умений, навыков приведенным в таблицах показателей, оперирует приобретенными знаниями, умениями, навыками, применяет их в ситуациях повышенной сложности. теоретическое содержание и практические навыки по дисциплине освоены полностью или освоены частично, но пробелы не носят существенного характера. При этом могут быть допущены незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации. компетенции сформированы или сформированы в основном.
Не зачтено	Не выполнен один или более видов учебной работы, предусмотренных учебным планом. Студент демонстрирует неполное соответствие знаний, умений, навыков, допускаются значительные ошибки, проявляется отсутствие знаний, умений, навыков по ряду показателей, студент испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации; дополнительная самостоятельная работа над материалом не приводит к какому-либо значимому повышению качества выполнения учебных заданий; компетенции не сформированы.

7.3 Оценочные средства

7.3.1 Текущий контроль

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

7.3.2 Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация проводится в формах, установленных АУП: Зачет.