

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ  
ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Забайкальский государственный университет»  
(ФГБОУ ВО «ЗабГУ»)

Факультет культуры и искусств  
Кафедра Теории и истории культуры, искусств и дизайна

УТВЕРЖДАЮ:

Декан факультета

Факультет культуры и  
искусств

Сергеев Дмитрий  
Валентинович

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_\_\_\_  
г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Б1.В.01.01 2D Медиа. Способы создания работ на плоскости.  
на 144 часа(ов), 4 зачетных(ые) единиц(ы)  
для направления подготовки (специальности) 51.04.01 - Культурология

составлена в соответствии с ФГОС ВО, утвержденным приказом  
Министерства образования и науки Российской Федерации от  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_\_\_\_ г. № \_\_\_\_

Профиль – Современное искусство и креативные индустрии (для набора 2024)  
Форма обучения: Очная

## 1. Организационно-методический раздел

### 1.1 Цели и задачи дисциплины (модуля)

Цель изучения дисциплины:

Ознакомить студентов с основами 2D медиа, развить навыки работы с графическими редакторами и традиционными материалами, подготовив их к профессиональной деятельности в области визуального искусства.

Задачи изучения дисциплины:

1. Ознакомить студентов с основами 2D медиа и различными техниками создания работ на плоскости. 2. Развить навыки работы с графическими редакторами и традиционными материалами для создания 2D произведений искусства. 3. Подготовить студентов к профессиональной деятельности в области 2D медиа и визуального искусства.

### 1.2. Место дисциплины (модуля) в структуре ОП

Б1.В.01.01

### 1.3. Объем дисциплины (модуля) с указанием трудоемкости всех видов учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины (модуля) составляет 4 зачетных(ые) единиц(ы), 144 часов.

Виды занятий	Семестр 2	Всего часов
Общая трудоемкость		144
Аудиторные занятия, в т.ч.	80	80
Лекционные (ЛК)	32	32
Практические (семинарские) (ПЗ, СЗ)	48	48
Лабораторные (ЛР)	0	0
Самостоятельная работа студентов (СРС)	64	64
Форма промежуточной аттестации в семестре	Зачет	0
Курсовая работа (курсовой проект) (КР, КП)		

## 2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с

**планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Планируемые результаты освоения образовательной программы		Планируемые результаты обучения по дисциплине
Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции, формируемые в рамках дисциплины	Дескрипторы: знания, умения, навыки и (или) опыт деятельности
ОПК-2	<p>1. Активное участие в учебных проектах: Студенты демонстрируют способность работать в команде над реализацией учебных проектов, связанных с основными и дополнительными образовательными программами.</p> <p>2. Освоение методов и инструментов: Студенты показывают знание и умение применять различные методы и инструменты, необходимые для реализации образовательных программ.</p> <p>3. Критическое мышление: Студенты способны анализировать и оценивать задачи, стоящие перед ними в процессе реализации программ, и предлагать обоснованные решения.</p> <p>4. Адаптация к изменениям: Студенты демонстрируют гибкость и способность к адаптации в различных условиях реализации образовательных программ.</p> <p>5. Обратная связь и самооценка: Студенты активно участвуют в процессе обратной связи, оценивая свою работу и работу команды, что способствует улучшению качества реализации программ.</p> <p>6. Участие в мероприятиях: Студенты принимают участие в конференциях, семинарах или</p>	<p>Знать: 1. Знание основных принципов образовательных программ: Студенты демонстрируют понимание структуры и содержания основных и дополнительных образовательных программ, включая цели, задачи и программы.</p> <p>2. Знание нормативных документов: Студенты имеют представление о нормативных актах и государственных стандартах, регулирующих образовательный процесс на уровне основного и дополнительного образования.</p> <p>3. Знание методик обучения: Студенты знают основные педагогические и методические подходы, которые применяются в рамках образовательных программ.</p> <p>4. Знание механизмов оценки: Студенты знакомы с критериями и методами оценки качества реализации образовательных программ, а также с процессами мониторинга и оценки результатов обучения.</p> <p>5. Знание современных технологий обучения: Студенты осведомлены о новых технологиях и инструментах, используемых в образовательном процессе, таких как дистанционное обучение,</p>

воркшопах, связанных с реализацией образовательных программ, демонстрируя приверженность к обучению и развитию.

онлайн-курсы, интерактивные платформы и другие.

6. Знание особенностей целевой аудитории: Студенты понимают потребности и особенности целевой аудитории, для которой разрабатываются и реализуются образовательные программы.

Уметь: 1. Умение разрабатывать образовательные программы: Студенты умеют составлять проекты образовательных программ, учитывая их цели, задачи и методические подходы.

2. Умение проводить анализ потребностей: Студенты способны проводить анализ потребностей целевой аудитории для создания адаптированных образовательных программ.

3. Умение применять педагогические технологии: Студенты умеют использовать различные педагогические технологии и методы обучения, включая интерактивные методы и технологии дистанционного обучения.

4. Умение организовывать учебный процесс: Студенты умеют планировать и организовывать учебные занятия, включая создание учебных планов и расписаний.

5. Умение оценивать результаты обучения: Студенты могут разрабатывать критерии и инструменты для оценки результатов обучения, а также проводить саму оценку.

6. Умение работать в команде: Студенты могут эффективно

работать в команде с коллегами, участвуя в обсуждении и принятии решений по вопросам разработки и реализации образовательных программ.

7. Умение адаптировать программы: Студенты умеют вносить коррективы в образовательные программы на основе анализа их эффективности и обратной связи от участников.

Владеть: 1. Владение теоретическими знаниями: Студенты обладают глубокими знаниями основ педагогической науки, методики преподавания и актуальных образовательных стандартов.

2. Владение практическими навыками: Студенты уверенно используют различные педагогические технологии и методики в процессе обучения, включая работу с разноуровневыми группами.

3. Владение инструментами оценки: Студенты владеют навыками применения различных методов оценки знаний и умений обучающихся, включая тесты, проекты и практические задания.

4. Владение навыками работы с цифровыми технологиями: Студенты уверенно используют современные образовательные платформы и инструменты для организации учебного процесса, включая LMS (Learning Management Systems).

5. Владение навыками управления временем: Студенты умеют планировать и распределять время для подготовки и проведения

		<p>учебных занятий, а также для выполнения образовательных программ.</p> <p>6. Владение навыками коммуникации: Студенты умеют профессионально взаимодействовать с обучающимися, родителями и коллегами, включая навыки активного слушания и конструктивной обратной связи.</p> <p>7. Владение навыками критического мышления: Студенты способны анализировать, оценивать и критически размышлять над информацией, что позволяет им принимать обоснованные решения в учебной и профессиональной деятельности.</p>
ПК-3	<p>1. Разработка концепции проекта:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Способность формулировать и обосновывать оригинальные идеи и концепции для арт-объектов и проектов.</li> <li>- Владение навыками анализа целевой аудитории и выделение ключевых аспектов, которые влияют на формирование концепций.</li> </ul> <p>2. Создание арт-объектов:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Умение использовать различные техники и материалы для создания собственных арт-объектов.</li> <li>- Способность реализовывать идеи через разработку эскизов, моделей и прототипов.</li> </ul> <p>3. Проектирование и планирование:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Навыки составления бизнес-планов для креативных проектов и арт-инициатив.</li> <li>- Умение определять этапы реализации проектов, включая</li> </ul>	<p>Знать: 1. Теория и история современного искусства:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Знания о текущих трендах, направлениях и течениях в современном искусстве.</li> <li>- Понимание различных стилей и подходов к созданию арт-объектов.</li> </ul> <p>2. Арт-менеджмент и экономические основы креативных индустрий:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Основы управления проектами, включая планирование, организацию и оценку проектов в сфере искусства.</li> <li>- Знания о финансировании культурных и творческих проектов, включая гранты, спонсорство и crowdfunding.</li> </ul> <p>3. Правовая основа креативной деятельности:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Понимание авторского права и смежных прав в контексте создания и использования арт-</li> </ul>

сроки, бюджет и необходимые ресурсы.

4. Организация мероприятий и выставок:

- Способность планировать и проводить выставки, мастер-классы и другие мероприятия, связанные с современным искусством.

- Владение навыками взаимодействия с партнёрами и организациями для успешной реализации проектов.

5. Работа с финансами и ресурсами:

- Умение привлекать инвестиции или гранты для реализации проектов в сфере современного искусства.

- Навыки управления бюджетом и ресурсами в рамках реализации арт-проектов и креативных инициатив.

6. Использование технологий:

- Владение современными технологиями, необходимыми для создания и продвижения арт-объектов (например, цифровыми инструментами для создания дизайнов или использования медиаискусства).

- Умение использовать онлайн-платформы для представления и продажи своих изделий или проектов.

7. Критическое восприятие и самооценка:

- Способность оценивать свои проекты и арт-объекты, проводя рефлексию по итогам их реализации.

- Умение принимать и анализировать конструктивную критику от зрителей и специалистов в области искусства.

объектов.

- Знания о правовых аспектах ведения индивидуального предпринимательства и самозанятости.

4. Маркетинг и продвижение в сфере искусства:

- Основы маркетинга и PR в контексте креативных индустрий, включая стратегии продвижения собственных проектов и работ.

- Знания о социальных медиа и онлайн-платформах как инструментах для продвижения искусства.

5. Креативные технологии и инструменты:

- Знания о современных инструментах и технологиях, которые можно использовать при создании арт-объектов (цифровые технологии, мультимедиа, интерактивные элементы).

- Умение использовать программное обеспечение для моделирования, дизайна и презентации.

6. Социология искусства и культурные тренды:

- Знания о том, как общество воспринимает и реагирует на современное искусство, а также о культурных тенденциях и их влиянии на творческий процесс.

- Понимание вопросов культурной идентичности и многообразия в контексте искусства.

7. Психология восприятия искусства:

- Основы психологии восприятия и влияния искусства на эмоции и поведение людей.

- Знания о том, как создавать произведения, которые вызывают

8. Сетевое взаимодействие и сотрудничество:

- Умение выстраивать профессиональные контакты с другими творческими работниками и представить свои работы на совместных проектах.
- Владение навыками командной работы в рамках креативных индустрий и совместного творчества.

отклик у зрителей.

Уметь: 1. Творческое мышление:

- Умение генерировать оригинальные идеи и концепции.
- Способность находить нестандартные решения для художественных и проектных задач.

2. Практические художественные навыки:

- Владение техниками рисования, живописи, скульптуры или других художественных форм.
- Умение работать с различными материалами и инструментами.

3. Проектное управление:

- Умение планировать и организовывать художественные проекты от концепции до реализации.
- Способность определять задачи, устанавливать сроки и управлять ресурсами.

4. Командная работа:

- Умение работать в команде, взаимодействовать с другими художниками, кураторами, менеджерами и клиентами.
- Способность делиться идеями и конструктивно обсуждать их с коллективом.

5. Общение и презентация:

- Умение эффективно представлять и защищать свои идеи и проекты перед аудиторией.
- Способности к написанию текстов, связанных с искусством (критика, описание, исследования).

6. Маркетинг и продвижение:

- Умение разрабатывать собственные маркетинговые стратегии и применять их для



продвижения своих работ.

- Владение инструментами социальных сетей и подходами к созданию личного бренда.

7. Анализ и исследование:

- Способность проводить аналитическое исследование в области искусства: изучать и интерпретировать произведения, тренды и культурные явления.

- Умение оценивать свои собственные работы и получать конструктивную обратную связь.

8. Работа с технологиями:

- Владение современными технологиями и программным обеспечением для создания и представления искусства (например, графические редакторы, программирование, мультимедиа инструменты).

- Умение интегрировать цифровые и традиционные медиа в процессе творчества.

9. Самоорганизация:

- Умение организовывать свой рабочий процесс, устанавливать приоритеты и управлять временем.

- Способность к самодисциплине и постоянному саморазвитию.

Владеть: 1. Обладать чем-то:

- "Он владеет этой квартирой."  
(значение: он является собственником квартиры)

2. Контролировать:

- "Она прекрасно владеет английским языком." (значение: она имеет высокий уровень знания языка)

3. Иметь навыки или умения:

- "Важно владеть современными технологиями в своей профессии."  
(значение: необходимо уметь

		<p>пользоваться современными технологиями)</p> <p>4. Владеть ситуацией:  - "Он умеет владеть эмоциями в стрессовых ситуациях." (значение: он может контролировать свои чувства и действия)</p>
--	--	--

### 3. Содержание дисциплины

#### 3.1. Разделы дисциплины и виды занятий

##### 3.1 Структура дисциплины для очной формы обучения

Модуль	Номер раздела	Наименование раздела	Темы раздела	Всего часов	Аудиторные занятия			С Р С
					Л К	П З (С З)	Л Р	
1	1.1	1. Введение в 2D медиа	- ЛК: Определение 2D медиа, его виды и основные характеристики. - ПЗ: Обсуждение роли 2D медиа в современном искусстве и культуре.	18	4	6	0	8
	1.2	2. Основы рисования и композиции	- ЛК: Принципы композиции, цвет и форма в 2D искусстве. - ПЗ: Практические упражнения по рисованию и созданию композиций.	18	4	6	0	8
	1.3	3. Графические редакторы	- ЛК: Введение в графические редакторы (Adobe Photoshop, Illustrator). - ПЗ: Освоение интерфейса и основных инструментов для создания цифровых работ.	18	4	6	0	8
	1.4	4. Традиционные	- ЛК: Обзор традиционных техник	18	4	6	0	8

		техники	(акварель, гуашь, пастель, карандаш). - ПЗ: Практика работы с различными материалами и техниками.					
	1.5	5. Создание иллюстраций	- ЛК: Техники создания иллюстраций и их особенности. - ПЗ: Практика разработки оригинальных иллюстраций.	18	4	6	0	8
	1.6	6. Коллаж и смешанная техника	- ЛК: Основы коллажа и смешанной техники в 2D искусстве. - ПЗ: Создание работ с использованием коллажа и различных материалов.	18	4	6	0	8
	1.7	7. Анимация в 2D	- ЛК: Основы 2D анимации и программное обеспечение для анимации (например, Adobe Animate). - ПЗ: Создание простых анимационных работ.	0	0	0	0	0
	1.8	8. Финальный проект	- ПЗ: Работа над индивидуальным проектом, интегрирующим все изученные навыки. - Презентация проектов и обсуждение.	18	4	6	0	8
Итого				126	28	42	0	56

### 3.2. Содержание разделов дисциплины

#### 3.2.1. Лекционные занятия, содержание и объем в часах

Модуль	Номер раздела	Тема	Содержание	Трудоемкость (в часах)

### 3.2.2. Практические занятия, содержание и объем в часах

Модуль	Номер раздела	Тема	Содержание	Трудоемкость (в часах)

### 3.2.3. Лабораторные занятия, содержание и объем в часах

Модуль	Номер раздела	Тема	Содержание	Трудоемкость (в часах)

### 3.3. Содержание материалов, выносимых на самостоятельное изучение

Модуль	Номер раздела	Содержание материалов, выносимого на самостоятельное изучение	Виды самостоятельной деятельности	Трудоемкость (в часах)

## 4. Фонд оценочных средств для проведения текущей и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Фонд оценочных средств текущего контроля и промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины представлен в приложении.

[Фонд оценочных средств](#)

## 5. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

### 5.1. Основная литература

#### 5.1.1. Печатные издания

1. 1. "Drawing on the Right Side of the Brain" — Betty Edwards - Классическое руководство по рисованию, которое помогает развить навыки восприятия и передачи формы и цвета. 2. "The Complete Guide to Digital Painting in Photoshop" — Gary Tonge - Полное руководство по цифровой живописи в Photoshop, включая техники и советы для создания 2D работ. 3. "Adobe Illustrator Classroom in a Book" — Brian Wood - Пошаговое руководство по работе с Adobe Illustrator, охватывающее основные инструменты и техники для создания векторной графики. 4. "Color and Light: A Guide for the Realist Painter" — James Gurney - Книга о теории цвета и освещения, которая полезна для художников, работающих в 2D. 5. "The Art of Comic Book Inking" — Gary Martin - Издание, посвященное техникам инкринга и созданию комиксов, полезное для изучения 2D медиа. 6. "Creating Characters with

Personality" — Tom Bancroft - Книга о создании выразительных персонажей для иллюстрации и анимации. 7. "Digital Art for Beginners" — Michael Hays - Введение в цифровое искусство, охватывающее основные инструменты и техники. 8. "Understanding Comics: The Invisible Art" — Scott McCloud - Книга о комиксах и визуальном повествовании, полезная для понимания основ 2D медиа. ### Рекомендуемые статьи и исследования 9. Статьи из научных журналов: - Рекомендуется искать статьи в научных журналах, посвященных искусству и дизайну, таких как "Journal of Visual Culture" и "Digital Creativity". 10. Онлайн-ресурсы: - Посетите платформы, такие как JSTOR, ResearchGate и Google Scholar для поиска актуальных исследований и публикаций по теме 2D медиа.

### 5.1.2. Издания из ЭБС

1. 1. "Digital Painting Techniques: Practical Techniques of Digital Art Masters" — 3DTotal Publishing - Электронная книга, доступная на платформах, таких как Google Books, предлагает советы и техники от мастеров цифрового искусства. 2. "The Digital Art Book" — Various Authors - Книга, доступная в электронном формате, охватывающая различные аспекты цифрового искусства и техники создания 2D работ. 3. "Adobe Photoshop CC: The Missing Manual" — Lesa Snider - Электронное издание, которое предлагает полное руководство по Photoshop, включая советы и приемы для эффективной работы. 4. "Creating Characters with Personality" — Tom Bancroft - Доступная в электронном формате книга о создании выразительных персонажей для иллюстрации и анимации. 5. "Understanding Digital Art" — Various Authors - Книга, исследующая основы цифрового искусства и его применение, доступная в электронном виде. 6. "The Art of Digital Painting" — Various Authors - Электронная версия книги, охватывающая основные техники цифровой живописи и примеры работ. 7. "Drawing on the Right Side of the Brain" — Betty Edwards - Электронная версия классического руководства по рисованию, помогающего развить художественные навыки. 8. "The Complete Guide to Digital Art" — Various Authors - Полное руководство по цифровому искусству, доступное в электронном формате, охватывающее различные техники и подходы. ### Онлайн-ресурсы 9. Google Scholar - Google Scholar — поисковая система для научных публикаций, где можно найти множество статей и исследований по 2D медиа и креативным технологиям. 10. JSTOR - JSTOR — цифровая библиотека, предоставляющая доступ к академическим журналам, книгам и первоисточникам по искусству и другим дисциплинам. 11. ResearchGate - ResearchGate — платформа для исследователей, где можно найти публикации, задать вопросы и обменяться знаниями в области искусства и медиа. 12. Academia.edu - Academia.edu — платформа для ученых и исследователей, позволяющая делиться своими работами и находить исследования по интересующим темам.

## 5.2. Дополнительная литература

### 5.2.1. Печатные издания

1. 1. "The Art of Digital Painting" — Various Authors - Книга, охватывающая различные техники цифровой живописи и примеры работ, полезная для изучения 2D медиа. 2. "Color and Light: A Guide for the Realist Painter" — James Gurney - Издание о теории цвета и освещения, полезное для художников, работающих в 2D. 3. "Drawing on the Right Side of the Brain Workbook" — Betty Edwards - Практическое руководство с упражнениями для развития навыков рисования и восприятия. 4. "The Complete Guide to Drawing Action Manga" — Yoshinori Kamanaka - Книга, посвященная техникам рисования динамичных сцен и персонажей в стиле манга. 5. "Digital Illustration: A Master Class Approach" — David Lewis -

Издание, которое предлагает глубокое понимание процессов и техник цифровой иллюстрации. 6. "Creating Comic Books the Marvel Way" — Stan Lee, John Buscema - Классическое руководство по созданию комиксов, охватывающее основы рисования и повествования. 7. "The Animator's Survival Kit" — Richard Williams - Книга, посвященная основам анимации, полезная для изучения движений и создания анимационных работ. 8. "Design Basics" — David A. L. Tschichold - Издание о принципах дизайна и композиции, полезное для создания 2D работ. 9. "Understanding Comics: The Invisible Art" — Scott McCloud - Книга о комиксах и визуальном повествовании, полезная для понимания основ 2D медиа. 10. "The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond" — Jesse James Garrett - Книга о проектировании пользовательского опыта, полезная для создания интерфейсов и взаимодействия в 2D.

### 5.2.2. Издания из ЭБС

1. 1. "Digital Painting Techniques: Practical Techniques of Digital Art Masters" — 3DTotal Publishing - Электронная книга, доступная на платформах, таких как Google Books, предлагает советы и техники от мастеров цифрового искусства. 2. "Adobe Illustrator CC: The Missing Manual" — Lesa Snider - Электронное издание, которое предлагает полное руководство по Adobe Illustrator, включая советы и приемы для эффективной работы. 3. "The Digital Art Book" — Various Authors - Книга в электронном формате, охватывающая различные аспекты цифрового искусства и техники создания 2D работ. 4. "The Complete Guide to Digital Painting in Photoshop" — Gary Tonge - Доступная в электронном формате книга, которая предлагает практические советы по цифровой живописи в Photoshop. 5. "Understanding Digital Art" — Various Authors - Электронная версия книги, исследующей основы цифрового искусства и его применение. 6. "Creating Characters with Personality" — Tom Bancroft - Доступная в электронном формате книга о создании выразительных персонажей для иллюстрации и анимации. 7. "Digital Art for Beginners" — Michael Hays - Электронная книга, которая вводит в основы цифрового искусства, охватывая основные инструменты и техники. 8. "Drawing on the Right Side of the Brain" — Betty Edwards - Электронная версия классического руководства по рисованию, помогающего развить художественные навыки. ### Онлайн-ресурсы 9. Google Scholar - Google Scholar — поисковая система для научных публикаций, где можно найти множество статей и исследований по 2D медиа и креативным технологиям. 10. JSTOR - JSTOR — цифровая библиотека, предоставляющая доступ к академическим журналам, книгам и первоисточникам по искусству и другим дисциплинам. 11. ResearchGate - ResearchGate — платформа для исследователей, где можно найти публикации, задать вопросы и обменяться знаниями в области искусства и медиа. 12. Academia.edu - Academia.edu — платформа для ученых и исследователей, позволяющая делиться своими работами и находить исследования по интересующим темам.

### 5.3. Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

Название	Ссылка
1. Научная электронная библиотека (eLIBRARY.RU) - Ссылка: eLIBRARY.RU - Описание: Крупнейшая российская информационно-аналитическая система, содержащая научные статьи, журналы и	<a href="https://www.artstor.org/">https://www.artstor.org/</a>

диссертации в различных областях, включая искусство и дизайн. 2. Google Scholar - Ссылка: Google Scholar - Описание: Поисковая система для научных публикаций, статей и диссертаций по различным темам, включая 2D медиа и креативные технологии. 3. JSTOR - Ссылка: JSTOR - Описание: Цифровая библиотека, предоставляющая доступ к академическим журналам, книгам и первоисточникам по искусству, дизайну и другим дисциплинам. 4. ResearchGate - Ссылка: ResearchGate - Описание: Социальная сеть для ученых и исследователей, где можно найти публикации, задать вопросы и обменяться знаниями в области искусства и медиа. 5. Academia.edu - Ссылка: Academia.edu - Описание: Платформа для исследователей, позволяющая делиться своими научными работами и находить исследования по интересующим темам. 6. Artstor - Ссылка: Artstor - Описание: Цифровая библиотека, содержащая изображения произведений искусства и культурных артефактов, полезная для изучения визуальных аспектов 2D медиа.

## 6. Перечень программного обеспечения

Программное обеспечение общего назначения: ОС Microsoft Windows, Microsoft Office, ABBYY FineReader, ESET NOD32 Smart Security Business Edition, Foxit Reader, АИБС "МегаПро".

Программное обеспечение специального назначения:

## 7. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Наименование помещений для проведения учебных занятий и для самостоятельной работы обучающихся	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа	Состав оборудования и технических средств обучения указан в паспорте аудитории, закрепленной расписанием по факультету
Учебные аудитории для проведения практических занятий	
Учебные аудитории для проведения	Состав оборудования и технических средств

## 8. Методические рекомендации по организации изучения дисциплины

### 1. Планирование учебного процесса

- Разработка учебного плана: Создайте подробный план курса, включающий темы, цели, задачи, количество часов на лекции и практические занятия. Убедитесь, что план охватывает все ключевые аспекты 2D медиа.
- Определение форматов занятий: Используйте разнообразные форматы занятий — лекции, практические работы, семинары и мастер-классы. Это поможет поддерживать интерес студентов и разнообразить учебный процесс.

### 2. Использование технологий

- Интерактивные платформы: Внедряйте современные технологии, такие как онлайн-курсы, вебинары и интерактивные платформы (например, Google Classroom или Moodle) для организации дистанционного обучения и взаимодействия с учащимися.
- Доступ к ресурсам: Обеспечьте студентов доступом к необходимым электронным ресурсам, таким как статьи, книги и видеоуроки по теме 2D медиа.

### 3. Практическая работа

- Проектная деятельность: Поощряйте студентов работать над реальными проектами, которые требуют применения изученных навыков. Это может быть создание иллюстраций, графики или анимации.
- Индивидуальные и групповые задания: Предоставьте студентам возможность работать как индивидуально, так и в группах. Это развивает навыки сотрудничества и обмена идеями.

### 4. Оценка и обратная связь

- Регулярная оценка: Проводите регулярные контрольные работы и практические задания для оценки усвоения материала. Это поможет выявить слабые места и скорректировать учебный процесс.
- Конструктивная обратная связь: Предоставляйте студентам обратную связь по их работам, отмечая сильные стороны и области для улучшения. Это поможет им развиваться и совершенствоваться.

### 5. Развитие творческого мышления

- Стимулирование креативности: Поощряйте студентов экспериментировать с различными стилями и техниками, предлагая задания, которые требуют креативного подхода.
- Анализ работ: Организуйте обсуждения работ известных художников и современных



цифровых медиа-специалистов. Это поможет студентам развить критическое мышление и вдохновиться новыми идеями.

#### 6. Поддержка и ресурсы

- Создание поддерживающей среды: Создайте атмосферу, в которой студенты могут свободно делиться своими идеями и работами, получать отзывы и вдохновение от своих коллег.

- Доступ к дополнительным ресурсам: Рекомендуйте студентам дополнительные книги, статьи и онлайн-курсы для углубленного изучения тем, связанных с 2D медиа.

Разработчик/группа разработчиков:  
Зорикто Ринчинович Ешиев

**Типовая программа утверждена**

Согласована с выпускающей кафедрой  
Заведующий кафедрой

\_\_\_\_\_ «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_\_ г.