

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 20.04.2025 14:23:00  
Уникальный программный ключ:  
f498e59e83f65dd7c5ce/bb8a25c0babb55e0e38

**Частное образовательное учреждение высшего образования  
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»  
(ЧОУВО МИДиС)**

**Кафедра дизайна, рисунка и живописи**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

**КОНЦЕПТ-АРТ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Гастрономический дизайн

Квалификация выпускника: Бакалавр

Форма обучения: очная

Год набора - 2025

Челябинск 2025

Рабочая программа дисциплины Концепт-арт разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), (Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 13 августа 2020 г. № 1015).

Автор-составитель: Нажмутдинова А.С.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи. Протокол № 09 от 28.04.2025 г.

Заведующий кафедрой  
дизайна, рисунка и живописи  
кандидат культурологии, доцент

Ю.В. Одношовина

## СОДЕРЖАНИЕ

|                                                                                                                                                                                                                                                     |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1. Наименование дисциплины (модуля), цели и задачи освоения дисциплины (модуля) .....                                                                                                                                                               | 4  |
| 2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.....                                                                                               | 4  |
| 3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы.....                                                                                                                                                                             | 5  |
| 4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся.....                   | 6  |
| 5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий                                                                                      | 6  |
| 6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю) .....                                                                                                         | 11 |
| 7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля) .....                                                                                                                                        | 11 |
| 8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля).....                                                                                                                          | 11 |
| 9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля) .....                                                                                                                                                                      | 12 |
| 10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем..... | 13 |
| 11. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю).....                                                                                                                               | 13 |

# 1. НАИМЕНОВАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

## 1.1. Наименование дисциплины

Концепт-арт

## 1.2. Цель дисциплины

Овладение студентами навыков визуализации идеи, разработка дизайна персонажа, локации или предмета.

## 1.3. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- анализировать предпочтения целевой аудитории
- проводить сравнительный анализ
- различать визуальные стилистические решения в играх
- уметь работать с техническим заданием
- уметь грамотно формировать идею
- организовывать и планировать собственную деятельность
- разрабатывать скетчи
- предлагать различные варианты концепций и выбирать наилучшее решение для проекта
- уметь обосновать художественно-техническое решение

## 2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Процесс изучения дисциплины Концепт-арт направлен на формирование следующих компетенций:

| Код и наименование компетенций выпускника                                                                                                  | Код и наименование индикатора достижения компетенций                                                                                                                                                                                                          |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>УК-1</b> Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач | УК-1.1. Знает методики сбора, обработки и обобщения информации, методики системного подхода для решения поставленных задач                                                                                                                                    |
|                                                                                                                                            | УК-1.2. Умеет анализировать и систематизировать разнородные данные, осуществлять критический анализ и синтез информации, полученной из разных источников, оценивать эффективность процедур анализа проблем и принятия решений в профессиональной деятельности |
|                                                                                                                                            | УК-1.3. Владеет методами научного сбора, обработки и обобщения информации, практической работы с информационными источниками; методами системного подхода для решения поставленных задач                                                                      |
| <b>ПК-1</b> Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта                                            | ПК-1.1 Анализирует потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации                                                                                                           |

|                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                          | ПК-1.2 Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации                                                                                                                                                      |
|                                                                                          | ПК-1.3 Оформляет результаты дизайнерских исследований и формирует предложения по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации                                                                                              |
| <b>ПК-2</b> Способен конструировать элементы продукта с учетом эргономических требований | ПК-2.1 Разрабатывает художественно-конструкторские проекты продуктов, обеспечивает высокий уровень потребительских свойств и эстетических качеств проектируемых конструкций, соответствующих технико-экономическим и эргономическим требованиям с использованием компьютерных программ |
|                                                                                          | ПК-2.2 Подготавливает данные для расчетов экономического обоснования предлагаемой конструкции (модели изделия)                                                                                                                                                                         |
|                                                                                          | ПК-2.3 Разрабатывает необходимую техническую документацию на проектируемое изделие, участвует в подготовке пояснительных записок к проектам и защите                                                                                                                                   |

### 3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Учебная дисциплина Концепт-арт относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн направленность (профиль) Гастрономический дизайн.

### 4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 4 зачетных единиц, 144 академических часов. Дисциплина изучается на 2 курсе 3 и 4 семестрах.

#### Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

| Вид учебной работы                      | Всего      | Разделение по семестрам |           |
|-----------------------------------------|------------|-------------------------|-----------|
|                                         |            | 3                       | 4         |
| Зет                                     | <b>4</b>   | <b>2</b>                | <b>2</b>  |
| Общая трудоемкость, час.                | <b>144</b> | <b>72</b>               | <b>72</b> |
| Аудиторные занятия, час.                | 70         | 34                      | 36        |
| Лекции, час.                            | 30         | 16                      | 14        |
| Практические занятия, час.              | 40         | 18                      | 22        |
| в т.ч. в форме практической подготовки  | 40         | 18                      | 22        |
| Самостоятельная работа                  | 74         | 38                      | 36        |
| Курсовой проект (работа)                | -          | -                       | -         |
| Контрольные работы                      | -          | -                       | -         |
| Вид итогового контроля (зачет, экзамен) | экзамен    | -                       | экзамен   |

## **5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ) С УКАЗАНИЕМ ОТВЕДЕННОГО НА НИХ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ И ВИДОВ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ**

### **5.1. Содержание дисциплины**

#### **3 семестр**

##### **РАЗДЕЛ I**

**Тема 1. Введение в концепт-арт.** История, основные понятия, актуальность.

**Тема 2. Техническое задание.** Зачем нужно техническое задание, его роль в работе над проектом. Культура общения с заказчиком, выстраивание деловых отношений.

**Тема 3. Скетчинг как основа концепт-арта.** Основные виды и принципы скетчинга. Материалы для скетчинга. Стилизация и стилистические приемы.

**Тема 4. Креативность.** Как развить творческий потенциал. Приемы и техники. Упражнения для развития креативности у художника.

**Тема 5. Окружение для игры в жанре «Кликер».** Разработка идеи, скетчинг живой и неживой природы для окружения в игре.

**Тема 6. Предметы быта для игры в жанре «Кликер».** Разработка идеи, скетчинг. Изображение предметов в 2 точечной перспективе.

**Тема 7. Композиция из предметов быта в интерьере.** Разработка идеи, разбор вариантов, доработка выбранного варианта.

#### **4 семестр**

##### **РАЗДЕЛ II.**

**Тема 1. Разработка персонажа для игры в жанре «Match3».** Особенности процесса разработки персонажа. Основные типы персонажей. Анализ целевой аудитории. Сбор информации и референсов по проекту. Анкета персонажа. Разработка нескольких концептов персонажа. Скетчинг. Доработка выбранного варианта. Работа с формой, силуэтом. Стилизация, динамика поз, эмоции персонажа. Презентация.

**Тема 2. Разработка фонов и окружения для игры в жанре «Match3».** Анализ темы, сбор информации и референсов по проекту. Поэтапная разработка нескольких концептов. Скетчинг. Работа с композицией, планирование наполнения, работа с формой и силуэтом, разделение планов, работа с тоном. Доработка выбранного варианта, разработка основных и второстепенных элементов окружения, детализация.

**Тема 3. Работа над портфолио.** Создание кейса проекта для электронного портфолио студента. Индивидуальные консультации по оформлению кейса. Публикация кейса на цифровой платформе.

## 5.2. Тематический план

| Номера и наименование разделов и тем                           | Количество часов      |                           |                       |        |                         |                                             |
|----------------------------------------------------------------|-----------------------|---------------------------|-----------------------|--------|-------------------------|---------------------------------------------|
|                                                                | Общая<br>трудоёмкость | из них                    |                       |        |                         |                                             |
|                                                                |                       | Самостоятельная<br>работа | Аудиторные<br>занятия | из них |                         |                                             |
|                                                                |                       |                           |                       | Лекции | Практические<br>занятия | из<br>них<br><br>Практическая<br>подготовка |
| 3 семестр                                                      |                       |                           |                       |        |                         |                                             |
| РАЗДЕЛ I.                                                      |                       |                           |                       |        |                         |                                             |
| Тема 1. Введение в концепт-арт                                 | 2                     | -                         | 2                     | 2      | -                       | -                                           |
| Тема 2. Техническое задание                                    | 2                     | -                         | 2                     | 2      | -                       | -                                           |
| Тема 3. Скетчинг как основа концепт-арта                       | 2                     | -                         | 2                     | 2      | -                       | -                                           |
| Тема 4. Креативность                                           | 14                    | 8                         | 6                     | 2      | 4                       | 4                                           |
| Тема 5. Окружение для игры в жанре «Кликер».                   | 16                    | 10                        | 6                     | 2      | 4                       | 4                                           |
| Тема 6. Предметы быта для игры в жанре «Кликер»                | 16                    | 10                        | 6                     | 2      | 4                       | 4                                           |
| Тема 7. Композиция из предметов быта в интерьере               | 20                    | 10                        | 10                    | 4      | 6                       | 6                                           |
| Всего за 3 семестр                                             | 72                    | 38                        | 34                    | 16     | 18                      | 18                                          |
| 4 семестр                                                      |                       |                           |                       |        |                         |                                             |
| РАЗДЕЛ II.                                                     |                       |                           |                       |        |                         |                                             |
| Тема 1. Разработка персонажа для игры в жанре «Match3»         | 34                    | 16                        | 18                    | 8      | 10                      | 10                                          |
| Тема 2. Разработка фонов и окружения для игры в жанре «Match3» | 32                    | 16                        | 16                    | 6      | 10                      | 10                                          |
| Тема 3. Работа над портфолио                                   | 6                     | 4                         | 2                     | -      | 2                       | 2                                           |
| Всего за 4 семестр                                             | 72                    | 36                        | 36                    | 14     | 22                      | 22                                          |
| Всего по дисциплине                                            | 144                   | 74                        | 70                    | 30     | 40                      | 40                                          |
| Всего зачетных единиц                                          | 4                     |                           |                       |        |                         |                                             |

## 5.3. Лекционные занятия

| Тема                                  | Содержание                                                                                                                      | часы | Формируемые компетенции |
|---------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------|
| <b>3 семестр</b>                      |                                                                                                                                 |      |                         |
| <b>РАЗДЕЛ I.</b>                      |                                                                                                                                 |      |                         |
| <b>Тема 1.</b> Введение в концепт-арт | История, основные понятия, актуальность.                                                                                        | 2    | УК-1<br>ПК-1<br>ПК-2    |
| <b>Тема 2.</b> Техническое задание    | Зачем нужно техническое задание, его роль в работе над проектом. Культура общения с заказчиком, выстраивание деловых отношений. | 2    | УК-1<br>ПК-1<br>ПК-2    |

|                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |   |                      |
|-----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|----------------------|
| <b>Тема 3.</b> Скетчинг как основа концепт-арта                       | Основные виды и принципы скетчинга. Материалы для скетчинга. Стилизация и стилистические приемы.                                                                                                                                                                                                                                  | 2 | УК-1<br>ПК-1<br>ПК-2 |
| <b>Тема 4.</b> Креативность                                           | Как развивать творческий потенциал. Приемы и техники. Упражнения для развития креативности у художника.                                                                                                                                                                                                                           | 2 | УК-1<br>ПК-1<br>ПК-2 |
| <b>Тема 5.</b> Окружение для игры в жанре «Кликер».                   | Разработка идеи, скетчинг живой и неживой природы для окружения в игре.                                                                                                                                                                                                                                                           | 2 | УК-1<br>ПК-1<br>ПК-2 |
| <b>Тема 6.</b> Предметы быта для игры в жанре «Кликер»                | Разработка идеи, скетчинг. Изображение предметов в 2 точечной перспективе.                                                                                                                                                                                                                                                        | 2 | УК-1<br>ПК-1<br>ПК-2 |
| <b>Тема 7.</b> Композиция из предметов быта в интерьере               | Разработка идеи, разбор вариантов, доработка выбранного варианта.                                                                                                                                                                                                                                                                 | 4 | УК-1<br>ПК-1<br>ПК-2 |
| <b>4 семестр</b>                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |   |                      |
| <b>РАЗДЕЛ II.</b>                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |   |                      |
| <b>Тема 1.</b> Разработка персонажа для игры в жанре «Match3»         | Особенности процесса разработки персонажа. Основные типы персонажей. Анализ целевой аудитории. Сбор информации и референсов по проекту. Анкета персонажа. Разработка нескольких концептов персонажа. Скетчинг. Доработка выбранного варианта. Работа с формой, силуэтом. Стилизация, динамика поз, эмоции персонажа. Презентация. | 8 | УК-1<br>ПК-1<br>ПК-2 |
| <b>Тема 2.</b> Разработка фонов и окружения для игры в жанре «Match3» | Анализ темы, сбор информации и референсов по проекту. Поэтапная разработка нескольких концептов. Скетчинг. Работа с композицией, планирование наполнения, работа с формой и силуэтом, разделение планов, работа с тоном. Доработка выбранного варианта, разработка основных и второстепенных элементов окружения, детализация.    | 6 | УК-1<br>ПК-1<br>ПК-2 |

#### 5.4. Практические занятия в форме практической подготовки

| Тема                                                                  | Содержание                                                                                                                  | час. | Формируемые компетенции | Методы и формы контроля формируемых компетенций             |
|-----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------|-------------------------------------------------------------|
| <b>3 семестр</b>                                                      |                                                                                                                             |      |                         |                                                             |
| <b>РАЗДЕЛ I.</b>                                                      |                                                                                                                             |      |                         |                                                             |
| <b>Тема 4.</b> Креативность                                           | Упражнения и задания на развитие креативности.                                                                              | 4    | УК-1<br>ПК-1<br>ПК-2    | Практические задания<br>Практические индивидуальные задания |
| <b>Тема 5.</b> Окружение для игры в жанре «Кликер».                   | Сделать варианты скетчей разных объектов живой и неживой природы для кликера.                                               | 4    | УК-1<br>ПК-1<br>ПК-2    | Практические задания<br>Практические индивидуальные задания |
| <b>Тема 6.</b> Предметы быта для игры в жанре «Кликер»                | Сделать варианты скетчей предметов быта для кликера с разных ракурсов.                                                      | 4    | УК-1<br>ПК-1<br>ПК-2    | Практические задания<br>Практические индивидуальные задания |
| <b>Тема 7.</b> Композиция из предметов быта в интерьере               | Сделать скетчи с разными вариантами композиции из предметов быта.                                                           | 6    | УК-1<br>ПК-1<br>ПК-2    | Практические задания<br>Практические индивидуальные задания |
| <b>4 семестр</b>                                                      |                                                                                                                             |      |                         |                                                             |
| <b>РАЗДЕЛ II.</b>                                                     |                                                                                                                             |      |                         |                                                             |
| <b>Тема 1.</b> Разработка персонажа для игры в жанре «Match3»         | Разработка нескольких персонажей. Скетчинг.                                                                                 | 10   | УК-1<br>ПК-1<br>ПК-2    | Практические задания<br>Практические индивидуальные задания |
| <b>Тема 2.</b> Разработка фонов и окружения для игры в жанре «Match3» | Поэтапная разработка нескольких концептов. Скетчинг. Разработка основных и второстепенных элементов окружения, детализация. | 10   | УК-1<br>ПК-1<br>ПК-2    | Практические задания<br>Практические индивидуальные задания |
| <b>Тема 3.</b> Работа над портфолио                                   | Оформить кейс с проектом в портфолио                                                                                        | 2    | УК-1<br>ПК-1<br>ПК-2    | Практические задания<br>Практические индивидуальные задания |

### 5.5. Самостоятельная работа обучающихся

| Тема                                                          | Виды самостоятельной работы                       | час. | Формируемые компетенции | Методы и формы контроля формируемых компетенций                             |
|---------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|------|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| <b>3 семестр</b>                                              |                                                   |      |                         |                                                                             |
| <b>РАЗДЕЛ I.</b>                                              |                                                   |      |                         |                                                                             |
| <b>Тема 4.</b> Креативность                                   | Упражнения для развития креативности у художника. | 8    | УК-1<br>ПК-1<br>ПК-2    | Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия. |
| <b>Тема 5.</b> Окружение для игры в жанре «Кликер».           | Разработка идеи, доработка выбранного варианта    | 10   | УК-1<br>ПК-1<br>ПК-2    | Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия. |
| <b>Тема 6.</b> Предметы быта для игры в жанре «Кликер»        | Разработка идеи, доработка выбранного варианта    | 10   | УК-1<br>ПК-1<br>ПК-2    | Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия. |
| <b>Тема 7.</b> Композиция из предметов быта в интерьере       | Разработка идеи, доработка выбранного варианта    | 10   | УК-1<br>ПК-1<br>ПК-2    | Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия. |
| <b>4 семестр</b>                                              |                                                   |      |                         |                                                                             |
| <b>РАЗДЕЛ II.</b>                                             |                                                   |      |                         |                                                                             |
| <b>Тема 1.</b> Разработка персонажа для игры в жанре «Match3» | Разработка идеи, доработка выбранного варианта    | 16   | УК-1<br>ПК-1<br>ПК-2    | Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия. |

|                                                                       |                                                     |    |                      |                                                                             |
|-----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|----|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
|                                                                       |                                                     |    |                      | о занятия.                                                                  |
| <b>Тема 2.</b> Разработка фонов и окружения для игры в жанре «Match3» | Разработка идеи, доработка выбранного варианта      | 16 | УК-1<br>ПК-1<br>ПК-2 | Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия. |
| <b>Тема 3.</b> Работа над портфолио                                   | Сборка кейса для портфолио со всеми этапами работы. | 4  | УК-1<br>ПК-1<br>ПК-2 | Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия. |

## **6. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)**

Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся (далее – ФОС) по дисциплине «Концепт-арт» представлен отдельным документом и является частью рабочей программы.

## **7. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

### **Печатные издания**

1.Лидвелл У. Универсальные принципы дизайна: 125 способов улучшить юзабилити продукта, повлиять на его восприятие потребителем, выбрать верное дизайнерское решение и повысить эффективность / У. Лидвелл, К. Холден, Дж. Батлер; пер. с англ. А. Мороза. – Москва: Колибри; Азбука-Аттикус, 2021. – 272с.: ил.

2.Поляков В.А. Разработка и технологии производства рекламного продукта: учеб. и практикум для академического бакалавриата / В.А. Поляков, А.А. Романов. – М.: Юрайт, 2021. – 502с.

3.Усатая Т.В. Дизайн-проектирование: учебник / Т.В. Усатая, Л.В. Дерябина. - Москва: Академия, 2021. - 288 с.: ил.

### **Электронные издания (электронные ресурсы)**

1. Алексеев А.Г. Дизайн-проектирование: учебник / А.Г. Алексеев. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2025. — 90 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566071> (дата обращения: 24.04.2025).

2. Барышников А.П. Основы композиции: учебное пособие для вузов / А.П. Барышников, И.В. Лямин. — Москва: Юрайт, 2024. — 196 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/540224> (дата обращения: 24.04.2025).

3. Основы дизайна и композиции: современные концепции: учебник / отв. ред. Е.Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 119 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/565340> (дата обращения: 24.04.2025).

4. Поляков В.А. Разработка и технологии производства рекламного продукта: учебник и практикум для вузов / В.А. Поляков, А.А. Романов. — Москва: Юрайт, 2025. — 502 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/560265> (дата обращения: 24.04.2025).

5. Скакова А.Г. Рисунок и живопись: учебник для вузов / А.Г. Скакова. — Москва: Юрайт, 2025. — 128 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/565943> (дата обращения: 24.04.2025).

#### **Дополнительные источники (при необходимости)**

1. Адамс Шон Словарь цвета для дизайнеров / Ш. Адамс; предисл. Джессики Хелфанд; пер. с англ. Н. Томашевской. — М.: КоЛибри; Азбука-Аттикус, 2021. — 256с.: ил.

2. Уокер М. Полное руководство по цветовой коррекции цифровых изображений / М. Уокер, Н. Барстоу. — М.: ОМЕГА, 2021. — 192с.: ил.

3. Хембри Р. Самый полный справочник Графический дизайн: Как научиться понимать графику и визуальные образы / Р. Хембри. — М.: АСТ, 2021. — 192с.

### **8. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ», НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Для выполнения заданий, предусмотренных рабочей программой используются рекомендованные Интернет-сайты, ЭБС.

#### **Электронные образовательные ресурсы**

- Министерство науки и высшего образования Российской Федерации: <https://minobrnauki.gov.ru>
- Федеральный портал «Российское образование»: <http://edu.ru>
- Справочно-правовая система "ГАРАНТ" <http://www.i-exam.ru>
- Образовательная платформа «Юрайт»: <https://urait.ru>

### **9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Дисциплина «Концепт-арт» обладает огромным профессиональным потенциалом, изучение её основ способствует формированию общей и профессиональной культуры обучающегося, обеспечивает профессиональную подготовку, развивает его мировоззрение, формирует общекультурные компетенции, касающиеся личностных и гражданских качеств.

Предметом изучения дисциплины являются методы, правила и приемы цифрового художника, используемые в процессе работы над игровыми проектами.

**Цель дисциплины** - овладение студентами навыков визуализации идеи, разработка дизайна персонажа, локации или предмета.

**Основные задачи дисциплины** – анализировать предпочтения целевой аудитории, проводить сравнительный анализ, различать визуальные стилистические решения в играх, уметь работать с техническим заданием, уметь грамотно формировать идею, организовывать и планировать собственную деятельность, разрабатывать скетчи, предлагать различные варианты концепций и выбирать наилучшее решение для проекта, уметь обосновать художественно-техническое решение.

**Структура дисциплины** включает в себя лекционные, практические занятия и самостоятельную работу обучающихся.

Для организации самостоятельной работы разработаны методические указания в форме рабочей тетради.

Работа с тетрадью включает:

- заполнение свободных строк в теоретической части каждой темы (дать определение, назвать, написать формулу и т. д.)
- решение задач и выполнение заданий
- выполнение домашних заданий по рабочей тетради.

При подготовке к экзамену следует обратить внимание на содержание основных разделов дисциплины, определение основных понятий курса, методик расчета основных экономических показателей. Для организации самостоятельной работы необходимы следующие условия:

- готовность студентов к самостоятельному труду;
- наличие и доступность необходимого учебно-методического и справочного материала;
- консультационная помощь.

Формы самостоятельной работы студентов определяются при разработке рабочих программ учебных дисциплин содержанием учебной дисциплины, учитывая степень подготовленности студентов.

Самостоятельная работа может осуществляться индивидуально или группами студентов в зависимости от цели, объема, конкретной тематики самостоятельной работы, уровня сложности, уровня умений студентов.

Контроль результатов внеаудиторной самостоятельной работы студентов может осуществляться в пределах времени, отведенного на обязательные учебные занятия по дисциплине, может проходить в письменной, устной или смешанной форме.

## **10. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, СОВРЕМЕННЫХ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ БАЗ ДАННЫХ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ**

### ***Перечень информационных технологий:***

Платформа для презентаций microsoftpowerpoint;  
Онлайн платформа для командной работы Miro;  
Текстовый и табличный редактор microsoftword;  
Портал института <http://portal.midis.info>

### ***Перечень программного обеспечения:***

1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755)

Mozilla Firefox  
Eset NOD32  
Windows 10  
DragonBonesPro  
Krita  
PureRef  
Microsoft Office 2016  
Google Chrome  
«Балаболка»  
NVDA.RU

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

1. «Гарант аэро»
2. КонсультантПлюс

## 3. Научная электронная библиотека «Elibrary.ru».

Сведения об электронно-библиотечной системе

| №<br>п/п | Основные сведения об электронно-библиотечной системе                                                                                                                                                                                     | Краткая характеристика                                                                |
|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.       | Наименование электронно-библиотечной системы, представляющей возможность круглосуточного дистанционного индивидуального доступа для каждого обучающегося из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет, адрес в сети Интернет | Образовательная платформа «Юрайт»:<br><a href="https://urait.ru">https://urait.ru</a> |

**11. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА, НЕОБХОДИМАЯ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)**

| №<br>п/п | Наименование оборудованных учебных аудиторий, аудиторий для практических занятий                                                                                                    | Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.       | Лаборатория компьютерного дизайна № 330<br><br>(Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации) | Компьютер<br>Колонки<br>Плазменная панель<br>Парты (2-х местные)<br>Стулья<br>Стол преподавателя<br>Стул преподавателя<br>Доска магнитно-маркерная<br>Автоматизированное рабочее место обеспечено доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».                                                                                                                                                                                                                                    |
| 2.       | Библиотека<br>Читальный зал<br>№ 122                                                                                                                                                | Автоматизированные рабочие места библиотекарей<br>Автоматизированные рабочие места для читателей<br>Принтер<br>Сканер<br>Стеллажи для книг<br>Кафедра<br>Выставочный стеллаж<br>Каталожный шкаф<br>Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы)<br>Стенд информационный<br><br>Условия для лиц с ОВЗ:<br>Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ<br>Линза Френеля<br>Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата<br>Клавиатура с нанесением шрифта Брайля<br>Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ |

|  |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|--|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  | <p>Световые маяки на дверях библиотеки</p> <p>Тактильные указатели направления движения</p> <p>Тактильные указатели выхода из помещения</p> <p>Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения</p> <p>Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля</p> <p>Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p> |
|--|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|