

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Дальневосточный федеральный университет»
Институт математики и компьютерных технологий (Школа)

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

по программе магистратуры

54.04.01

54.04.01 Дизайн

Программа Цифровое искусство
магистратуры:

Квалификация: магистр

Год начала подготовки (по учебному плану) 2025

Форма обучения: Очная

Образовательный стандарт (ФГОС) № 1004 от 13.08.2020

Срок получения образования: 2 г.

Код	Области профессиональной деятельности и (или) сферы профессиональной деятельности. Профессиональные стандарты	Приказ Минтруда
11	СРЕДСТВА МАССОВОЙ ИНФОРМАЦИИ, ИЗДАТЕЛЬСТВО И ПОЛИГРАФИЯ	
11.013	ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР	№ 40н от 17.01.2017 г.

Основной	Типы задач профессиональной деятельности
+	проектный
-	организационно-управленческий

Д	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы					4	4	4
К	Продолжительность каникул	6 дн	64 дн	70 дн	6 дн	64 дн	70 дн	140 дн
*	Нерабочие праздничные дни (не включая воскресенья)	9 дн	5 дн	14 дн	9 дн	5 дн	14 дн	28 дн
Продолжительность		154 дн	211 дн	365 дн	154 дн	211 дн	365 дн	

Считать в плане	Индекс	Наименование	Формы пром. атт.				з.е.		Итого акад. часов										Курс 1																			
			Экза мен	Зачет	с оц.	Оцен ка	Экспертное	Факт	Часов в з.е.	Экспертное	По плану	Конт. раб.	СР	Конт роль	Интер часы	Пр. подгот	Семестр 1						Семестр 2															
																	з.е.	Итого	Лек	Лаб	Пр	Пр интер.	КСР	СР	Конт роль	з.е.	Итого	Лек	Лаб	Пр	Пр интер.	КСР	СР	Конт роль				
Блок 1. Дисциплины (модули)																																						
Обязательная часть																																						
							73	73			2628	2628	916	1487	225	530			25	900	90		198	108		531	81	17	612	36		198	108		351	27		
							32	32			1152	1152	338	724	90	158			13	468	36		90			342	3	108	18		18	18		72				
+	Б1.О.01	Искусство в системе межкультурных коммуникаций			1		4	4	36		144	144	36	108					4	144	18		18			108												
+	Б1.О.02	История искусств		1			4	4	36		144	144	36	108					4	144	18		18			108												
+	Б1.О.03	Проектирование в цифровом искусстве	34				12	12	36		432	432	122	247	63	104																						
+	Б1.О.04	Основы арт-менеджмента	3				4	4	36		144	144	54	63	27	36																						
+	Б1.О.05	Теория и практики современного искусства	2		2		3	3	36		108	108	36	72		18											3	108	18		18	18			72			
+	Б1.О.06	Научно-исследовательский семинар			1		5	5	36		180	180	54	126					5	180			54			126												
Часть, формируемая участниками образовательных отношений																																						
+	Б1.В.01	Конструирование визуальных систем	12				6	6	36		216	216	108	54	54	36			3	108	18		36	36		27	27	3	108	18		36		27	27			
+	Б1.В.02	Геймдизайн	1				5	5	36		180	180	54	72	54	36			5	180	18		36	36		72	54											
+	Б1.В.03	Гибридные арт-пространства	3	12			9	9	36		324	324	144	153	27	126			4	144	18		36	36		90		2	72		36	36			36			
+	Б1.В.04	Прикладные технологии в цифровом искусстве	4	3		4	6	6	36		216	216	92	124		68																						
+	Б1.В.ДВ.01	Дисциплины (модули) по выбору 1 (ДВ.1)					3	3			108	108	36	72		18											3	108		36	18				72			
+	Б1.В.ДВ.01.01	Техники визуализации				2	3	3	36		108	108	36	72		18											3	108		36	18				72			
-	Б1.В.ДВ.01.02	Практики пространственной визуализации				2	3	3	36		108	108	36	72		18											3	108		36	18				72			
+	Б1.В.ДВ.02	Дисциплины (модули) по выбору 2 (ДВ.2)					3	3			108	108	36	72		18											3	108		36	18				72			
+	Б1.В.ДВ.02.01	Экспериментальное видеопроизводство				2	3	3	36		108	108	36	72		18											3	108		36	18				72			
-	Б1.В.ДВ.02.02	Моушн дизайн				2	3	3	36		108	108	36	72		18											3	108		36	18				72			
+	Б1.В.ДВ.03	Дисциплины (модули) по выбору 3 (ДВ.3)					3	3			108	108	36	72		34																						
+	Б1.В.ДВ.03.01	Генеративное искусство				3	3	3	36		108	108	36	72		34																						
-	Б1.В.ДВ.03.02	Алгоритмическое искусство				3	3	3	36		108	108	36	72		34																						
+	Б1.В.ДВ.04	Дисциплины (модули) по выбору 4 (ДВ.4)					3	3			108	108	36	72		18											3	108		36	18				72			
+	Б1.В.ДВ.04.01	Игровая графика				2	3	3	36		108	108	36	72		18											3	108		36	18				72			
-	Б1.В.ДВ.04.02	Игровой арт				2	3	3	36		108	108	36	72		18											3	108		36	18				72			
+	Б1.В.ДВ.05	Дисциплины (модули) по выбору 5 (ДВ.5)					3	3			108	108	36	72		18																						
+	Б1.В.ДВ.05.01	Сайенс арт				3	3	3	36		108	108	36	72		18																						
-	Б1.В.ДВ.05.02	Технологическое искусство				3	3	3	36		108	108	36	72		18																						
Блок 2. Практика																																						
Обязательная часть																																						
							35	35			1260	1260	46	1214					1476	4	144					4	140		14	504				18	486			
							35	35			1260	1260	46	1214					1260	4	144					4	140		14	504				18	486			
+	Б2.О.01(У)	Учебная практика. Научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)			12		9	9	36		324	324	12	312					324	4	144					4	140		5	180			8	172				
+	Б2.О.02(П)	Производственная практика. Технологическая практика			2		9	9	36		324	324	10	314					324									9	324				10	314				
+	Б2.О.03(П)	Производственная практика. Научно-исследовательская работа			34		8	8	36		288	288	12	276					288																			
+	Б2.О.04(П)	Производственная практика. Проектная практика			34		9	9	36		324	324	12	312					324																			
Часть, формируемая участниками образовательных отношений																																						
+	Б2.В.01(П)	Производственная практика. Преддипломная практика			4		6	6	36		216	216	10	206					216																			
Блок 3. Государственная итоговая аттестация																																						
+	Б3.01(Д)	Подготовка к процедуре защите и защита выпускной квалификационной работы	4				6	6	36		216	216	18	162	36																							
ФТД. Факультативные дисциплины																																						
+	ФТД.01	Основы программирования		1			1	1	36		36	36	18	18					1	36			18			18		1	36					18				
+	ФТД.02	Визуальное программирование		2			1	1	36		36	36	18	18													1	36				18			18			

Считать в плане	Индекс	Наименование	Курс 2														Закрепленная кафедра		Компетенции				
			Семестр 3							Семестр 4							Код	Наименование					
			з.е.	Итого	Лек	Лаб	Пр	Пр интер.	КСР	СР	Конт роль	з.е.	Итого	Лек	Лаб	Пр				Пр интер.	КСР	СР	Конт роль
Блок 1. Дисциплины (модули)			22	792	24		256	224		422	90	9	324	18		96	90		183	27			
Обязательная часть			10	360	6		98	86		193	63	6	216	18		54	54		117	27			
+	Б1.О.01	Искусство в системе межкультурных коммуникаций																	300	Академия цифровой трансформации	УК-4.1; УК-4.2; УК-5.1; УК-5.2		
+	Б1.О.02	История искусств																	300	Академия цифровой трансформации	УК-1.1; УК-1.2; ОПК-1.1; ОПК-1.2		
+	Б1.О.03	Проектирование в цифровом искусстве	6	216			50	50		130	36	6	216	18		54	54		117	27	300	Академия цифровой трансформации	УК-2.2; УК-6.1; УК-6.2; ОПК-3.1; ОПК-3.2; ОПК-3.3
+	Б1.О.04	Основы арт-менеджмента	4	144	6		48	36		63	27								300	Академия цифровой трансформации	УК-2.1; УК-3.1; УК-3.2; ОПК-4.1; ОПК-4.2		
+	Б1.О.05	Теория и практики современного искусства																	300	Академия цифровой трансформации	ОПК-2.1; ОПК-2.2; ОПК-5.1; ОПК-5.2		
+	Б1.О.06	Научно-исследовательский семинар																	300	Академия цифровой трансформации	УК-1.2; УК-4.2; ОПК-2.1; ОПК-2.2		
Часть, формируемая участниками образовательных отношений			12	432	18		158	138		229	27	3	108			42	36		66				
+	Б1.В.01	Конструирование визуальных систем																	300	Академия цифровой трансформации	ПК-1.2; ПК-1.3; ПК-2.1		
+	Б1.В.02	Геймдизайн																	300	Академия цифровой трансформации	ПК-1.3; ПК-2.2; ПК-2.3		
+	Б1.В.03	Гибридные арт-пространства	3	108			54	54		27	27								300	Академия цифровой трансформации	ПК-1.2; ПК-1.3; ПК-2.1; ПК-2.3; ПК-3.2; ПК-3.3		
+	Б1.В.04	Прикладные технологии в цифровом искусстве	3	108	18		32	32		58		3	108			42	36		66		300	Академия цифровой трансформации	ПК-1.3; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3.1; ПК-3.2
+	Б1.В.ДВ.01	Дисциплины (модули) по выбору 1 (ДВ.1)																				ПК-1.1; ПК-2.1	
+	Б1.В.ДВ.01.01	Техники визуализации																	300	Академия цифровой трансформации	ПК-1.1; ПК-2.1		
-	Б1.В.ДВ.01.02	Практики пространственной визуализации																	300	Академия цифровой трансформации	ПК-1.1; ПК-2.1		
+	Б1.В.ДВ.02	Дисциплины (модули) по выбору 2 (ДВ.2)																				ПК-2.2; ПК-3.1; ПК-3.3	
+	Б1.В.ДВ.02.01	Экспериментальное видеопроизводство																	300	Академия цифровой трансформации	ПК-2.2; ПК-3.1; ПК-3.3		
-	Б1.В.ДВ.02.02	Моушн дизайн																	300	Академия цифровой трансформации	ПК-2.2; ПК-3.1; ПК-3.3		
+	Б1.В.ДВ.03	Дисциплины (модули) по выбору 3 (ДВ.3)	3	108			36	34		72												ПК-1.3; ПК-2.2; ПК-2.3	
+	Б1.В.ДВ.03.01	Генеративное искусство	3	108			36	34		72									300	Академия цифровой трансформации	ПК-1.3; ПК-2.2; ПК-2.3		
-	Б1.В.ДВ.03.02	Алгоритмическое искусство	3	108			36	34		72									300	Академия цифровой трансформации	ПК-1.3; ПК-2.2; ПК-2.3		
+	Б1.В.ДВ.04	Дисциплины (модули) по выбору 4 (ДВ.4)																				ПК-1.1; ПК-1.2; ПК-2.1	
+	Б1.В.ДВ.04.01	Игровая графика																	300	Академия цифровой трансформации	ПК-1.1; ПК-1.2; ПК-2.1		
-	Б1.В.ДВ.04.02	Игровой арт																	300	Академия цифровой трансформации	ПК-1.1; ПК-1.2; ПК-2.1		
+	Б1.В.ДВ.05	Дисциплины (модули) по выбору 5 (ДВ.5)	3	108			36	18		72												ПК-1.1; ПК-2.3; ПК-3.1	
+	Б1.В.ДВ.05.01	Сайенс арт	3	108			36	18		72									300	Академия цифровой трансформации	ПК-1.1; ПК-2.3; ПК-3.1		
-	Б1.В.ДВ.05.02	Технологическое искусство	3	108			36	18		72									300	Академия цифровой трансформации	ПК-1.1; ПК-2.3; ПК-3.1		
Блок 2. Практика			7	252						8	244		16	576				26	550				
Обязательная часть			7	252						8	244		10	360				16	344				
+	Б2.О.01(У)	Учебная практика. Научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)																	300	Академия цифровой трансформации	УК-1.1; УК-1.2; УК-2.1; УК-2.2; ОПК-2.1; ОПК-2.2		
+	Б2.О.02(П)	Производственная практика. Технологическая практика																	300	Академия цифровой трансформации	ОПК-3.1; ОПК-3.2; ОПК-3.3; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3		
+	Б2.О.03(П)	Производственная практика. Научно-исследовательская работа	4	144					4	140		4	144				8	136	300	Академия цифровой трансформации	ОПК-2.1; ОПК-2.2; ОПК-5.1; ОПК-5.2		
+	Б2.О.04(П)	Производственная практика. Проектная практика	3	108					4	104		6	216				8	208	300	Академия цифровой трансформации	УК-2.1; УК-2.2; УК-3.1; УК-3.2; ОПК-3.1; ОПК-3.2; ОПК-3.3		
Часть, формируемая участниками образовательных отношений												6	216				10	206					
+	Б2.В.01(П)	Производственная практика. Преддипломная практика										6	216				10	206	300	Академия цифровой трансформации	ПК-1.1; ПК-1.2; ПК-1.3; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-3.3		
Блок 3. Государственная итоговая аттестация												6	216				18	162	36				
+	Б3.01(Д)	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы										6	216				18	162	36	300	Академия цифровой трансформации	УК-1; УК-2; УК-3; УК-4; УК-5; УК-6; ОПК-1; ОПК-2; ОПК-3; ОПК-4; ОПК-5; ПК-1; ПК-2; ПК-3	
ФТД. Факультативные дисциплины																							
+	ФТД.01	Основы программирования																	300	Академия цифровой трансформации	УК-1.1; ПК-2.3		
+	ФТД.02	Визуальное программирование																	300	Академия цифровой трансформации	УК-1.1; ПК-2.2		

№	Индекс	Наименование	Семестр 1											Семестр 2											Итого за курс											Каф.	Семестр					
			Контроль	Академических часов								з.е.	Неделя	Контроль	Академических часов								з.е.	Неделя	Контроль	Академических часов								з.е.	Неделя							
				Всего	Кон такт.	Лек	Лаб	Пр	КСР	ОК	СР				Контр оль	Всего	Кон такт.	Лек	Лаб	Пр	КСР	ОК				СР	Контр оль	Всего	Кон такт.	Лек	Лаб	Пр	КСР					ОК	СР	Контр оль	Всего	
ИТОГО (с факультативами)				1080									30	19 4/6		1152											32	20 1/6		2232									62	39 5/6		
ИТОГО по ОП (без факультативов)				1044									29			1116											31			2160								60				
УЧЕБНАЯ НАГРУЗКА, (акад.час/нед)			ОП, факультативы (в период ТО)				53,1									55,4													54,3													
			ОП, факультативы (в период экз. сес.)				54										54														54											
			Аудиторная нагрузка				15,9										17														16,5											
			Контактная работа				16,1										17,5														16,8											
ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛИ) И РАССРЕД. ПРАКТИКИ				1044	292	90		198	4			671	81	29	ТО: 18 1/6 Э: 1 1/2	792	242	36		198	8			523	27	22	ТО: 13 5/6 Э: 1/2	1836	534	126		396	12		1194	108	51	ТО: 32 Э: 2				
1	Б1.О.01	Искусство в системе межкультурных коммуникаций	ЗаО	144	36	18		18				108		4														ЗаО	144	36	18		18			108		4		300	1	
2	Б1.О.02	История искусств	За	144	36	18		18				108		4														За	144	36	18		18			108		4		300	1	
3	Б1.О.05	Теория и практики современного искусства														Эк Оц	108	36	18		18				72		3		Эк Оц	108	36	18		18			72		3		300	2
4	Б1.О.06	Научно-исследовательский семинар	ЗаО	180	54			54				126		5														ЗаО	180	54			54			126		5		300	1	
5	Б1.В.01	Конструирование визуальных систем	Эк	108	54	18		36				27	27	3		Эк	108	54	18		36			27	27	3		Эк(2)	216	108	36		72			54	54	6		300	12	
6	Б1.В.02	Геймдизайн	Эк	180	54	18		36				72	54	5		Эк	180	54	18		36			72	54	5		Эк	180	54	18		36			72	54	5		300	1	
7	Б1.В.03	Гибридные арт-пространства	За	144	54	18		36				90		4		За	72	36			36			36		2		За(2)	216	90	18		72			126		6		300	123	
8	Б1.В.ДВ.01.01	Техники визуализации														За	108	36			36			72		3		За	108	36			36			72		3		300	2	
9	Б1.В.ДВ.01.02	Практики пространственной визуализации														За	108	36			36			72		3		За	108	36			36			72		3		300	2	
10	Б1.В.ДВ.02.01	Экспериментальное видеопроизводство														За	108	36			36			72		3		За	108	36			36			72		3		300	2	
11	Б1.В.ДВ.02.02	Моушн дизайн														За	108	36			36			72		3		За	108	36			36			72		3		300	2	
12	Б1.В.ДВ.04.01	Игровая графика														За	108	36			36			72		3		За	108	36			36			72		3		300	2	
13	Б1.В.ДВ.04.02	Игровой арт														За	108	36			36			72		3		За	108	36			36			72		3		300	2	
14	Б2.О.01(У)	Учебная практика. Научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)	ЗаО	144	4				4			140		4		ЗаО	180	8					8		172		5		ЗаО(2)	324	12			12			312		9		300	12
15	ФТД.01	Основы программирования	За	36	18			18				18		1														За	36	18			18			18		1		300	1	
16	ФТД.02	Визуальное программирование														За	36	18			18			18		1		За	36	18			18			18		1		300	2	
ПРАКТИКИ																	324	10					10		314		9	5 5/6		324	10			10		314		9	5 5/6			
	Б2.О.02(П)	Производственная практика. Технологическая практика	ЗаО	324	10							10		314		9	5 5/6							10		314		9	5 5/6	324	10			10		314		9	5 5/6		300	2
ГОСУДАРСТВЕННАЯ ИТОГОВАЯ АТТЕСТАЦИЯ			(План)																																							
ФОРМЫ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ				Эк(2) За(3) ЗаО(2)											Эк(2) За(5) Оц											Эк(4) За(8) ЗаО(2) Оц																
КАНИКУЛЫ														5/6													9 1/6												10			

