

ООО «СберОбразование»
121170, Москва, пр-кт Кутузовский,
д. 32, к. 1, пом. 3.Д.08
Т +7 (495) 260-88-77
info@sbereducation.ru

П Р И К А З

№ 02/230123-п от «23» января 2023 г.

Об утверждении дополнительной профессиональной программы

В целях осуществления Обществом с ограниченной ответственностью «СберОбразование» образовательной деятельности

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Утвердить дополнительную профессиональную программу (программу повышения квалификации) «Цифровое искусство» (далее – Программа).
2. Главному методологу Дирекции методологии и образовательных программ Е.И. Калининой в своей деятельности руководствоваться Программой.
3. Контроль за исполнением настоящего приказа оставляю за собой.

Генеральный директор


Н.С. Журавлева

С приказом ознакомлен(ы):

Главный методолог Дирекции
методологии и образовательных программ



Е.И. Калинина

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА —
ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ**

«ЦИФРОВОЕ ИСКУССТВО»

Категория слушателей:

художники, выпускники творческих художественных вузов, дизайнеры, специалисты по рекламе и визуальным коммуникациям

Объем: 66 академических часов

Форма обучения: очно-заочная с применением исключительно электронного обучения, дистанционных образовательных технологий

г. Москва, 2023 г.

РАЗРАБОТЧИК:

Жернова Ирина Дмитриевна, руководитель направления Дирекции проектов в области культуры и искусства ООО «СберОбразование».

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ	4
1.1. Введение	4
1.2. Нормативные правовые основания разработки программы	4
1.3. Общая характеристика программы	4
1.4. Область применения программы	5
1.5. Требования к слушателям (категории слушателей):	5
1.6. Цели (планируемые результаты) освоения программы	5
1.7. Форма обучения	5
1.8. Форма документа, выдаваемого по результатам освоения программы	5
2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	6
2.1. УЧЕБНЫЙ ПЛАН	6
2.2. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	7
3. РАБОЧИЕ ПРОГРАММЫ УЧЕБНЫХ МОДУЛЕЙ	8
4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	10
4.1. Материально-техническое обеспечение	10
4.2. Информационное обеспечение обучения	10
4.3. Организация образовательного процесса	10
4.4. Кадровое обеспечение образовательного процесса	10
5. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ, ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	11
5.1. Содержание итоговой аттестации	11
5.2. Процедура итоговой аттестации	11
6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ	11

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Введение

Цифровая культура — это культура, в которой мы живем. Мы пребываем в пространстве Сети ежедневно, общаемся, делаем покупки, учимся, ищем вдохновение. Количество digital-проектов вокруг с каждым годом увеличивается, цифровое искусство окружает нас теперь не только в выставочных залах и галереях, но и в повседневной жизни — на улице, в социальных сетях и так далее. Современный цифровой художник может использовать свои навыки как самостоятельный художник, готовящий арт-проекты, так и как коммерческий: применять умения в рекламе и маркетинге, в ивент-индустрии и так далее.

При этом постоянно появляются все новые формы и жанры цифрового искусства, синтетические продукты, сочетающие онлайн и офлайн, различные технологии и инструменты. Еще несколько лет назад метавселенные и NFT были уделом избранных, а сегодня сложно найти художника, который еще не попробовал работать с этими медиумами, то же самое касается нейросетей, генеративного дизайна. Кроме того, растет и сам рынок цифрового искусства: цифровые работы продаются за рекордные миллионы долларов, а стоимость разработки одной секунды коммерческого видеомэппинга может достигать 10 000 долларов.

Несмотря на разнообразие технологий и направлений digital-искусства, большое количество начинающих и практикующих художников не обладают систематизированной теоретической базой, не знакомы с предпосылками появления и развития цифрового искусства, не умеют ориентироваться в трендах. А это, в свою очередь, может оказать негативное влияние на развитие профессиональной карьеры, в частности на анализ предпосылок дальнейшего развития индустрии.

Настоящая программа предполагает широкую теоретическую подготовку слушателей, тематически охватывающую разные аспекты современной культуры и направлений цифрового искусства, а также приобретение базовых практических навыков, позволяющих осуществить переход в профессию цифрового художника или креативного технолога.

1.2. Нормативные правовые основания разработки программы

Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 1 июля 2013 г. № 499 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам».

Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 25 декабря 2018 г. № 844н «Об утверждении профессионального стандарта “Художник-аниматор”».

Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 17 января 2017 г. № 40н «Об утверждении профессионального стандарта “Графический дизайнер”».

Приказ Министерства образования и науки РФ от 13 августа 2014 г. № 992 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 55.02.02 Анимация (по видам)».

Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 31 июля 2020 г. № 457н «Об утверждении профессионального стандарта “Специалист по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике”».

1.3. Общая характеристика программы

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации в объеме 66 академических часов направлена на формирование профессиональной компетентности универсальных специалистов компьютерной графики, художников в цифровом пространстве.

Программа регламентирует цель, планируемые результаты обучения, учебный план, календарный учебный график, содержание, организационно-педагогические условия, формы аттестации, оценочные материалы.

Освоение содержания программы создает предпосылки формирования комплекса профессиональных и личностных качеств специалистов, отвечающих современным требованиям кадрового обеспечения в соответствии с требованиями Профессионального стандарта «Специалист по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике», Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 55.02.02 Анимация (по видам).

1.4. Область применения программы

Программа предназначена для повышения квалификации:

- художников;
- специалистов по рекламе и визуальным коммуникациям.

1.5. Требования к слушателям (категории слушателей):

Среднее специальное и/или высшее образование или получение среднего специального и/или высшего образования.

1.6. Цели (планируемые результаты) освоения программы

Программа направлена на освоение (совершенствование) профессиональных компетенций:

Профессиональные компетенции	Практический опыт	Умения	Знания
Разработка визуальных произведений искусства в различных программных средах	Создание динамических визуальных произведений	Умение работать в программе TouchDesigner	Базовые элементы управления проектом в TouchDesigner: узлы, семьи операторов
Составление концептуальных презентаций	Написание и оформление концепции digital-проекта	Грамотно, ясно и доступно формулировать идею, заложенную в digital-проект	Жанры и направления цифрового искусства. Правила концептуальных презентаций

1.7. Форма обучения

Очно-заочная с применением исключительно электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

1.8. Форма документа, выдаваемого по результатам освоения программы

Удостоверение о повышении квалификации.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ
2.1. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

	Наименование компонентов программы	Обязательные аудиторные учебные занятия (ак.ч.)			Самостоятельная учебная работа (ак.ч.)	Всего учебной нагрузки
		всего	лекционных занятий	практических и семинарских занятий		
1.	Раздел 1. Цифровое искусство: координат	15	4	11	12	27
2.	Раздел 2. Цифровое искусство и бизнес	21	6	15	17	38
	Итоговая аттестация	1				
	Всего по программе	66				

2.2. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Срок освоения программы составляет 12 недель.

АУДИТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ
САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА (СР)
ИТОГОВАЯ АТТЕСТАЦИЯ

№	Наименование компонентов программы	Всего часов, в т. ч. СР												
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1.	Раздел 1. Цифровое искусство: система координат	27	3	3	3	4	2							
2.	Раздел 2. Цифровое искусство и бизнес	38		3	3	3	3	3	3	6	3	3	3	
	Итоговая аттестация	1						2	3	3	3	3	3	1

3. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Наименование компонентов программы	Содержание программы		Объем часов
	Содержание	Уровень усвоения	
Раздел 1. Цифровое искусство: система координат	История развития и современное состояние цифрового искусства. Многожанровость направления, основные технологии, использующиеся художниками. Карьерные траектории современного художника, работающего в цифровом пространстве	3	27
	Тематика учебных занятий		
	Лекция 1.1. Цифровая культура: введение		1
	Лекция 1.2. Цифровое искусство: исторический экскурс		1
	Лекция 1.3. Цифровое искусство: система координат		1
	Лекция 1.4. Профессия «креативный технолог / creative technologist»: спектр возможностей		1
	Практическое занятие 1.1. Введение в TouchDesigner и среды визуального программирования		2
	Практическое занятие 1.2. Основы 2D-графики. Семья TOP		2
	Практическое занятие 1.3. Управление изображениями с помощью цифр. Семья CHOP		2
	Практическое занятие 1.4. Анимационные кривые и управление изображением с помощью звука		2
Самостоятельная работа практических занятий	Практическое занятие 1.5. Работа с нейронными сетями		3
	1.1: завершение выполнения заданий, отработывавшихся в процессе аудиторных		6
	Самостоятельная работа 1.2: разработка 2D-проекта		6
Раздел 2. Цифровое искусство и бизнес	Содержание		
	Монетизация и продвижение цифровой одежды. Разбор ключевых площадок.	3	38

	Особенности работы с заказчиками и монетизации собственных навыков. Работа в Blender: интерфейс, создание простых объектов, сборка 3D-композиции, работа со светом и текстурами, создание анимации. Разработка технической документации digital-проекта. Питчинг проектов перед заказчиками	
	Тематика учебных занятий	
	Лекция 2.1. Создание генеративной графики	1
	Лекция 2.2. Онлайн-галереи и онлайн-выставки	1
	Лекция 2.3. Использование инструментов цифрового искусства для культурных и корпоративных событий	1
	Лекция 2.4. NFT как творчество и источник дохода	1
	Лекция 2.5. Искусство на пересечении творчества и науки	1
	Лекция 2.6. Аудиовизуальные проекты и работа с нейросетями	1
	Практическое занятие 2.1. Основы 3D-графики. Семьи SOP и MAT	2
	Практическое занятие 2.2. Семья DAT. Структурирование патчей	2
	Практическое занятие 2.3. COMP и интерфейсы в TouchDesigner	2
	Практическое занятие 2.4. Декомпозиция работ художников	2
	Практическое занятие 2.5. Схема INPUT-PROCESSING-OUTPUT	2
	Практическое занятие 2.6. Экспорт из TD и его место в воркфлоу цифрового художника	2
	Практическое занятие 2.7. Работа с нейронными сетями	3
Самостоятельная работа 2.1: завершение выполнения заданий, отработывавшихся в процессе аудиторных практических занятий		4
Самостоятельная работа 2.2: разработка оммажа на художественную работу		5
Самостоятельная работа 2.3: подготовка итогового проекта		8

4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

4.1. Материально-техническое обеспечение

Реализация программы предполагает наличие у слушателя следующего материально-технического обеспечения:

- персональный компьютер с лицензионным программным обеспечением Windows 8 и выше, MacOS 10.4 и выше;
- тактовая частота процессора от 2,5 ГГц;
- объем оперативной памяти от 4 Гб;
- жесткий диск не менее 20 Гб;
- веб-камера;
- микрофон;
- интернет-браузер (веб-обозреватель): Yandex — текущая версия; Google Chrome — текущая версия; Safari — текущая версия;
- Telegram — для консультаций;
- доп. ПО для прохождения практических заданий — программа TouchDesigner;
- скорость интернет-соединения не менее 8 Мбит/сек для просмотра видеороликов.

Для реализации программы слушателю предоставляется доступ к платформам muse.edutoria.ru и academy.edutoria.ru.

4.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень используемых учебных изданий, интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Муза — ссылка на ресурс: muse.edutoria.ru.
2. Академия — ссылка на ресурс: <https://academy.edutoria.ru>.

Дополнительные источники:

1. Цифровое искусство / К. Пол. — М.: Ад Маргинем, 2020 г. — 272 с.
2. Искусство с 1989 года / К. Гровье. — М.: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2019. — 216 с.
3. Новые медиа в искусстве / М. Раш. — М.: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2018. — 256 с.

4.3. Организация образовательного процесса

Программа реализуется в очно-заочной форме с применением исключительно электронного обучения, дистанционных образовательных технологий и носит практико-ориентированный характер. Лекционные и семинарские занятия проходят в синхронном формате и не предполагают повторного обращения. Каждому слушателю предоставляется индивидуальный доступ к платформам «Муза» и Edutoria.Academy.

Для поддержки обучающихся и решения оперативных вопросов организуется специальный чат.

При реализации программы организуются дистанционные практические занятия. По результатам выполнения заданий слушатели получают развернутую обратную связь в рамках практических занятий, где разбираются лучшие и худшие примеры.

4.4. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Требования к квалификации педагогических кадров: опыт работы с различными инструментами цифрового искусства: медиа-арт, NFT, science-art; опыт курирования выставочных и событийных проектов.

5. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ, ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

5.1. Содержание итоговой аттестации

Оценка результатов освоения программы носит комплексный характер.

Результаты (предметы оценивания)	Объект оценки	Основные критерии оценки
Разработка визуальных произведений искусства в различных программных средах	Разработано динамическое произведение цифрового искусства	Динамическое произведение цифрового искусства разработано с применением не менее одной среды визуального программирования и содержит в себе либо 2D-, либо 3D-элементы
Составление концептуальных презентаций	Составлена презентация концепции произведения	Текстово-графическая презентация состоит из не менее чем трех слайдов, раскрывающих и поясняющих концептуальное содержание созданного digital-произведения

5.2. Процедура итоговой аттестации

К итоговой аттестации допускаются слушатели, успешно выполнившие все практические задания и задания для самостоятельной работы, предусмотренные программой, посетившие не менее 70% занятий.

Итоговая аттестация проводится в формате презентации визуальных проектов, разработанных с использованием программных сред, изучаемых на курсе, и концепции к нему, оформленной в виде файла .ppt, .pptx или .pdf, объемом не менее трех страниц с учетом текста и иллюстраций.

При успешном прохождении итоговой аттестации выставляется отметка «Зачет». Итоговая аттестация считается пройденной при успешном выполнении основного задания в количественных и качественных показателях, а также при соответствии критериям, размещенным в п. 5.1 настоящей Программы.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

6.1. Материалы лекционных занятий: размещаются на платформах muse.edutoria.ru и academy.edutoria.ru.

6.2. Задания, выполняемые слушателями в период обучения, и методические рекомендации по их выполнению и подготовке к итоговой аттестации: размещаются на платформах muse.edutoria.ru и academy.edutoria.ru.