



**IThub**  
college

Международный колледж информационных технологий



Автономная некоммерческая организация профессионального образования «Международная Академия Информационных Технологий «ИТ ХАБ»

На базе 11 классов

# **ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ ПО БИЗНЕС-РОЛИ «2D-ХУДОЖНИК»**

Кафедра **разработки игр**  
Специальность **«Игровой арт»**  
Бизнес-роль **«2D-художник»**

Учебная программа по специальности «Игровой арт» разработана на основе ФГОС 54.02.01. Дизайн (по отраслям) и усовершенствована специалистами отрасли в соответствии с тенденциями и требованиями рынка труда.

# 1-й курс

## 1-й семестр

- Аудиторные часы **560**
- Учебные недели **16**
- Самостоятельная работа (в часах) **48**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю
Иностранный язык в профессиональной деятельности	64	4
Наброски и скетчинг	32	2
Академический рисунок	32	2
Композиция и цветоведение	64	4
Моделирование	64	4
Digital Art	64	4
Векторная иллюстрация	32	2
История искусств	32	2
Рендер материалов	32	2
Предмет по выбору	32	2
Планирование и рефлексия	32	2
Физическая культура	32	-
Проектная деятельность (самостоятельная работа студентов)	48	-

## 2-й семестр

- Аудиторные часы **748**
- Учебные недели **22**
- Учебная практика (в неделях) **1**
- Самостоятельная работа (в часах) **44**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю
Иностранный язык в профессиональной деятельности	80	4
Наброски и скетчинг	40	2
Академический рисунок	40	2
Композиция и основы концепт-арта	80	4
Моделирование	80	4
Digital Art	80	4
Основы UI и Figma	40	2
История искусства	40	2
Основы анимации	40	2
Предмет по выбору	40	2
Планирование и рефлексия	40	2
Учебная практика	60	
Физическая культура	44	-

Основы управления проектами: проектная деятельность	44	-
---	----	---

## 2-й курс

### 1-й семестр

- Аудиторные часы **495**
- Учебные недели **15**
- Учебная практика (в неделях) **1**
- Самостоятельная работа (в часах) **15**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю
Иностранный язык в профессиональной деятельности	56	4
Цифровой скульптинг. Zbrush	56	4
Моделирование и Hard Surface	56	4
Анатомия	56	4
Базовый концепт-арт	28	2
Концепт-арт усиленный	28	2
История искусств	28	2
Планирование и рефлексия	28	2
Предмет по выбору	28	2
Стилизация	56	4
Учебная практика: геймджем	30	
Физическая культура (клубная система)	30	-
Основы управления проектами: проектная деятельность	15	-

### 2-й семестр

- Аудиторные часы **693**
- Самостоятельная работа (в часах) **21**
- Учебные недели **21**
- Учебная практика (в неделях) **1**
- Производственная практика (в неделях) **2**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю
Иностранный язык в профессиональной деятельности	76	4
Цифровой скульптинг. Zbrush	76	4
Анатомия	76	4
Графический дизайн	38	2
Право	38	2
История искусства	38	2

Планирование и рефлексия (арт-дирекшн)	38	2
Предмет по выбору	38	2
Lvl-art. Unity / Unreal	38	2
Текстурирование. Substance Painter	38	2
Концепт-арт и стилизация	76	4
Учебная практика	60	
Физическая культура	42	-
Основы управления проектами: проектная деятельность	21	-

## 3-й курс

### 1-й семестр

- Аудиторные часы **256**
- Учебные недели **8**
- Учебная практика (в неделях) **5**
- Производственная практика (в неделях) **3**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю
Иностранный язык в профессиональной деятельности	36	4
3D-проект	36	4
2D-проект	36	4
Симуляция ткани. Marvelous	36	4
3д анимация	36	4
Фоторетушь	18	2
Книжная иллюстрация	18	2
ИИ в художественной работе	18	2
Дипломное проектирование	36	4
Физическая культура	16	-

### 2-й семестр

- Аудиторные часы **192**
- Учебные недели **6**
- Производственная практика (в неделях) **11**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю
Иностранный язык в профессиональной деятельности	24	4
3D-проект	24	4
2D-проект	24	4

Трудоустройство	12	2
Управление проектами	24	4
3D-анимация	24	4
Демозкзамен	24	4
Дипломное проектирование	24	4
Физическая культура	12	-

Разработано 16.05.2023

Архитектор кафедры разработки игр Александр Кищинский

Утверждено 16.05.2023

Директор АНО ПО «ИТ ХАБ»



Сумбатян М. С.