

Колледж информационных и креативных технологий

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

На базе 11 классов

ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ ПО БИЗНЕС-РОЛИ «2D-художник и концепт-художник»

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

1 курс — 2025/26 уч. г.

1-ый семестр

- Аудиторные часы **578**
- Самостоятельная работа часы **26**
- Учебные недели **15**
- Учебная практика (в часах) **48**
- Учебная практика (в неделях) **2**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю	Форма контроля
Иностранный язык в профессиональной деятельности	102	6	
Коммуникация	30	2	
Наброски и скетчинг. Часть I	30	2	
Академический рисунок. Часть I	30	2	
Композиция и основы концепт-арта. Часть I	60	4	
3D моделирование. Часть I	60	4	
Digital-art. Часть I	60	4	
История изобразительного искусства. Часть I	30	2	
Физическая культура (клубная система)	34	-	
Основы UX/UI и Figma	30	2	

2-й семестр

- Аудиторные часы **640**
- Учебные недели **20**
- Учебная практика (в часах) **78**
- Учебная практика (в неделях) **3**
- Сессия (в неделях) **1**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю	Форма контроля
Иностранный язык в профессиональной деятельности	120	6	
Планирование и рефлексия	38	2	
Наброски и скетчинг. Часть II	40	2	
Академический рисунок. Часть II	30	2	
Композиция и основы концепт-арта. Часть II	56	4	
3D моделирование. Часть 2 (2D)	38	2	
Digital-art. Часть II	40	2	
История изобразительного искусства. Часть II	40	2	
Предмет по выбору (Концепт-арт фантастических существ, Рендер материалов 2D)	40	2	
Основы анимации 2D	40	2	
Семестровый проект	40	2	
Физическая культура (клубная система)	40	-	

2 курс — 2026/27 уч. г.

3-й семестр

- Аудиторные часы **490**
- Самостоятельная работа часы **34**
- Учебные недели **13**
- Учебная практика (в часах) 98
- Учебная практика (в неделях) **3**
- Сессия (в неделях) 1

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю	Форма контроля
Иностранный язык в профессиональной деятельности	56	4	
Моделирование и hard-surface (2D)	26	2	
Digital-art. Часть III	52	4	
Анатомия. Часть I	26	2	
Конструктивный рисунок	52	4	
Инструменты концепт-арта	26	2	
Введение в Тех арт 2D (Unity)	26	2	
Стилизация. Часть I	52	4	
Предмет по выбору (Наброски с натуры, Spine)	26	2	
Семестровый проект 2D	26	2	
Концепт арт окружения	26	2	
Физическая культура (клубная система)	28	Физическая культура (клубная система)	
Проектная деятельность	8	Проектная деятельность	

4-й семестр

- Аудиторные часы **735**
- Самостоятельная работа часы **55**
- Учебная практика (в часах) **78**
- Учебная практика (в неделях) **3**
- Учебные недели **18**
- Сессия (в неделях) 1

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю	Форма контроля
Иностранный язык в профессиональной деятельности	84	4	
Концепт-арт персонажей	36	2	
Графический дизайн	36	2	
Создание VFX 2D Unity/Unreal	36	2	
Анатомия. Часть II	36	2	
Тех арт 2D (Unity, Photoshop).	36	2	
Предмет по выбору (Наброски с натуры)	36	2	
Введение Lvl-art Unity Unreal	36	2	
Стилизация. Часть II	36	2	
Текстурирование Substance Painter	36	2	
Курсовой проект 2D	36	2	

Введение в Цифровой скульптинг. Zbrush	36	2	
Digital-art. Часть IV	72	4	
Физическая культура (клубная система)	42		
Проектная деятельность	8		

3 курс — 2027/28 уч. г.

5-й семестр

7-ой семестр

- Аудиторные часы **340**
- Самостоятельная работа часы **20**
- Учебные недели **5**
- Учебная практика (в часах) **40**
- Учебная практика (в неделях) **2**
- Сессия (в неделях) **1**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю	Форма контроля
Анализ Арт индустрии	30	6	
Создание Splash Art	20	4	
Digital Art Pro ч1	20	4	
Concept Art Pro ч1	30	6	
Предмет по выбору(Концепт арт окружения продвинутый ч1)	30	6	
Предмет по выбору(Концепт арт персонажа ч1)	30	6	
Предмет по выбору(Знакомство с индустриальным дизайном)	30	6	
Предмет по выбору(основы Pixel art)	30	6	
Правовые основы Геймдева	20	4	
Работа с портфолио 2D	20	4	

6-й семестр

- Аудиторные часы **408**
- Самостоятельная работа часы **24**
- Учебные недели **6**
- Производственная практика (в часах) **0**
- Производственная практика (в неделях) **0**
- Сессия (в неделях) **1**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю	Форма контроля
Анализ Арт индустрии	30	5	
Анализ рынка труда в игровой индустрии.	30	5	
Digital Art Pro ч2	30	5	
Concept Art Pro ч2	30	5	
Предмет по выбору(Работа с PixelComposer)	36	6	
Предмет по выбору(Концепт арт окружения продвинутый ч2)	36	6	
Предмет по выбору(Концепт арт персонажа ч2)	36	6	
Предмет по выбору(Отрисовка стилизованного UI)	36	6	
Навыки трудоустройства и деловой коммуникации	24	4	
Работа с портфолио 2D	24	4	

Разработано 23.06.2024

Архитектор кафедры разработки игр Васильев Е.С.

Утверждено 02.09.2024

Директор АНО ПО «ИТ ХАБ»



Лагутина С.В.