



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 «КОНЦЕПТ-ХУДОЖНИК»

Кафедра **разработки игр**

Специальность **«Игровой арт»**

Бизнес-роль **«Концепт-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.