

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович

Должность: ректор

Дата подписания: 27.05.2026 13:46:52

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

Автономная некоммерческая организация высшего образования

«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ

УТВЕРЖДАЮ

Ректор _____ **С.С. Юров**

от «16» апреля 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ЭЛЕКТИВНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.ДЭ.01.02 «ДОПОЛНЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ»

Специальность:

54.05.03 Графика

Специализация:

Художник-график (оформление печатной продукции)

Уровень высшего образования:

специалитет

Форма обучения:

очная

Москва 2026

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цель и задачи дисциплины
2. Место дисциплины в структуре ОПОП
3. Требования к освоению программы дисциплины
4. Объем дисциплины и распределение видов учебной работы по семестрам
5. Тематический план
6. Содержание дисциплины
7. Примерная тематика курсовых работ
8. Фонд оценочных средств по дисциплине
9. Учебно-методическое обеспечение дисциплины
10. Материально-техническое обеспечение дисциплины
11. Приложение 1.

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: сформировать у студентов понимание принципов и возможностей AR-технологий, а также научить их использовать дополненную реальность как современный инструмент художественной выразительности, визуальной коммуникации и создания интерактивных графических проектов.

Задачи:

1. изучить основные понятия, принципы, технологии и сферы применения дополненной реальности в современном визуальном искусстве и дизайне.
2. сформировать представление о возможностях интеграции ар в графические и художественные проекты.
3. ознакомить студентов с инструментами и программными средствами для создания ар-контента.
4. научить разрабатывать художественные графические материалы с учётом требований интерактивной среды.
5. развить навыки проектирования и создания авторских ар-объектов, визуальных сцен и интерактивных композиций.
6. сформировать умение сочетать традиционные графические методы с цифровыми технологиями дополненной реальности.
7. развить креативное мышление, пространственное воображение и способность к экспериментированию в цифровой среде.
8. сформировать навыки анализа и оценки художественной выразительности ар-проектов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Место дисциплины в учебном плане:

Блок: Блок 1. Дисциплины (модули).

Часть: Часть, формируемая участниками образовательных отношений.

Осваивается: 10 семестр.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

Профессиональные компетенции		
ПК-1 Способен проводить концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ИПК-1.1. Умеет работать с проектным заданием на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации;	Знания: Знает структуру и состав проектного задания (брифа) для печатной продукции, включая цели, целевую аудиторию, ключевые сообщения, форматы носителей (буклеты, каталоги, упаковка, этикетки, открытки, афиши), тиражи, бюджет, сроки, а также нормативные требования к визуальной информации в полиграфии. Умения: Умеет анализировать проектное задание на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации применительно к печатной продукции, выделять ключевые требования и ограничения, формулировать уточняющие вопросы заказчику и трансформировать абстрактные задачи в конкретные графические решения. Навыки: Владеет навыками составления чек-листа соответствия разрабатываемых макетов печатной продукции (визитки, бланки, конверты, буклеты, плакаты, упаковка) пунктам проектного задания, а также презентации промежуточных результатов с привязкой к требованиям брифа и фиксации изменений в рабочей документации.
	ИПК-1.2 Владеет навыком разработки дизайн-концепции системы визуальной информации, идентификации и коммуникации;	Знания: Знает структуру и компоненты дизайн-концепции для печатной продукции (мудборд, цветовая палитра с учётом CMYK и Pantone, шрифтовое решение с учётом читаемости в малых и больших кеглях, модульная сетка для многостраничных изданий, композиционные принципы, паттерны, примеры применения на конкретных носителях: визитки, буклеты, каталоги, упаковка, этикетки, афиши, открытки). Умения: Умеет разрабатывать целостную дизайн-концепцию системы визуальной информации, идентификации и коммуникации для печатной продукции на основе анализа брифа, целевой аудитории и технологических ограничений полиграфии (цветоделение, вылеты под обрез, минимальные кегли, особенности печати на различных материалах). Навыки: Владеет навыками создания презентации дизайн-концепции в формате PDF (с разбором ключевых решений: цвет, шрифт, композиция, носители), прототипирования на мокапах печатной продукции, а также фиксации концепции в виде брендбука или гайдлайна с техническими спецификациями для типографии.
	ИПК-1.3 Владеет навыком визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, проработки эскизов	Знания: Знает возможности и интерфейс базового программного обеспечения для графического дизайна (Adobe Illustrator, CorelDRAW, Adobe Photoshop, Adobe InDesign), технологические параметры подготовки печатной продукции, а также этапы эскизирования — от карандашного наброска до чистового компьютерного макета.

	объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Умения: Умеет воплощать образы проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации в компьютерных макетах с использованием векторных и растровых редакторов, прорабатывать эскизы объектов печатной продукции (логотипы, пиктограммы, паттерны, визитки, бланки, буклеты, каталоги, упаковку, этикетки, афиши, открытки) от грубой формы до финального детализированного варианта с учётом композиции, цвета, шрифта и модульной сетки. Навыки: Владеет навыками быстрой визуализации идей в векторном редакторе (создание логотипов, пиктограмм, паттернов), подготовки макетов к печати (расстановка вылетов и меток, перевод в СМУК, проверка минимальных кеглей шрифтов, перевод шрифтов в кривые, экспорт в требуемых форматах), а также создания мокапов (mockup) для презентации дизайн-системы печатной продукции на реальных носителях.
--	---	--

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Дополненная реальность» для студентов очной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.05.03 Графика, составляет: 3 з.е. / 108 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)
	Очная
Аудиторные занятия	72
<i>в том числе:</i>	
Лекции	-
Практические занятия	72
Лабораторные работы	-
Самостоятельная работа	36
<i>в том числе:</i>	
часы на выполнение КР / КП	-
Промежуточная аттестация:	
Вид	Зачет
Трудоемкость (час.)	
Общая трудоемкость з.е. /	3 з.е. / 108 час.

5. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Темы дисциплины		Количество часов (по формам обучения)			
№	Наименование тем	Очная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КИ)
1	Что такое дополненная реальность	-	7	-	3
2	Как работает дополненная реальность и практики ее применения	-	7	-	4
3	История дополненной реальности	-	7	-	3
4	Пластика в дополненной реальности	-	7	-	4
5	Обзор основного интерфейса программ дополненной реальности	-	9	-	4
6	Основы дизайна дополненной реальности	-	7	-	3
7	Введение в прототипирование	-	7	-	4
8	Практическое создание дизайн-концептов	-	7	-	3
9	Оформление работ в портфолио	-	7	-	4
10	Передача файлов разработчику	-	7	-	4
Итого за 10 семестр		-	72	-	36
Форма контроля		Зачет с оценкой			
Всего часов за 10 семестр		108 / 3 з.е.			
Всего по дисциплине:		108/ 3 з.е.			

6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы	Содержание темы
Что такое дополненная реальность	Что такое дополненная реальность, его основные критерии и объекты деятельности. Кто такой дизайнер ДР и как происходит его работа.
Как работает дополненная реальность и практики ее применения	Каковы критерии качества работы веб-дизайнера
История дополненной реальности	История формирования дополненной реальности
Пластика в дополненной реальности	История пластики, стилей и творческих методов дополненной реальности
Обзор основного интерфейса программ дополненной реальности	Изучение основных функций программы, необходимых для создания дополненной реальности
Основы дизайна дополненной реальности	Методология создания приложений, формирования UI-kit и развития дизайн систем
Введение в прототипирование	Работа в программах для создания прототипов, анимации и переходов страниц в дополненной реальности
Практическое создание дизайн-концептов	Практическая работа в программе по собственному заданию, формирование условий задания и критериев выбора темы.

Оформление работ в портфолио	Правила оформления работ в портфолио для просмотра на экзамене
Передача файлов разработчику	Разработка любого цифрового продукта предусматривает передачу разработчикам документации и макетов. О том, в каком виде это происходит рассказывает этот раздел.

7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ

Курсовая работа не предусмотрена

8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ: Приложение 1.

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения занятий лекционного типа, семинарского типа, групповой и индивидуальной работы, текущего контроля и промежуточной аттестации.

Оборудование учебной аудитории:

Основное оборудование: мебель аудиторная (столы, стулья, доска аудиторная), стол преподавателя, стул преподавателя.

Технические средства обучения: персональные компьютеры с лицензионным программным обеспечением и выходом в сеть Интернет; набор демонстрационного оборудования (проектор, экран), наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины.

Кабинет для самостоятельной работы обучающихся оснащен оборудованием и техническими средствами обучения с возможностью подключения к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» и выходом в локальную сеть с доступом в «Личный кабинет» обучающегося.

10. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основная литература:

1. Нужнов, Е. В. Мультимедиа – технологии : учебное пособие : в 2 частях : [16+] / Е. В. Нужнов, В. И. Данильченко ; Южный федеральный университет, Инженерно-технологическая академия. – Ростов-на-Дону ; Таганрог : Южный федеральный университет, 2024. – Часть 1. Основы мультимедиа – технологий. – 238 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=732048> (дата обращения: 13.05.2026). – Библиогр.: с. 224-228. – ISBN 978-5-9275-4870-5 (ч. 1). – ISBN 978-5-9275-4869-9. – Текст : электронный.
2. Нужнов, Е. В. Мультимедиа технологии : учебное пособие / Е. В. Нужнов ; Южный федеральный университет. – 2-е изд., перераб. и доп. – Таганрог : Южный федеральный университет, 2016. – Часть 2. Виртуальная реальность, создание мультимедиа продуктов, применение мультимедиа технологий в профессиональной деятельности. – 180 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=493255> (дата обращения: 13.05.2026). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-9275-2171-5. – Текст : электронный.

Дополнительная литература:

1. Костюченко, О. А. Творческое проектирование в мультимедиа / О. А. Костюченко. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2015. – 209 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429292> (дата обращения: 13.05.2026). – ISBN 978-5-4475-3953-5. – DOI 10.23681/429292. – Текст : электронный.
2. Мирхасанов, Р. Ф. Коммуникативный дизайн (ручной графический дизайн + цифровая графика + макет) : учебное пособие : [12+] / Р. Ф. Мирхасанов. – Москва : Директ-Медиа, 2026. – 276 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=720224> (дата обращения: 13.05.2026). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4499-5246-2. – DOI 10.23681/720224. – Текст : электронный.
3. Елисеенков, Г. С. Дизайн-проектирование : учебное пособие / Г. С. Елисеенков, Г. Ю. Мхитарян ; Министерство культуры Российской Федерации, Кемеровский государственный институт культуры, Институт визуальных искусств, Кафедра дизайна. – Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2016. – 150 с. : схем., табл., ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=472589> (дата обращения: 13.05.2026). – ISBN 978-5-8154-0357-4. – Текст : электронный.

Перечень современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем:

Современные профессиональные базы данных:

1. Портал Единое окно доступа к образовательным ресурсам <http://window.edu.ru/>
2. Официальный интернет-портал правовой информации. – URL: <http://pravo.gov.ru/>.

Информационные справочные системы:

Министерство просвещения Российской Федерации. Банк документов. – URL: <https://docs.edu.gov.ru/#activity=106>.

<https://slovaronline.com> - справочная поисковая система по всем доступным словарям, энциклопедиям и переводчикам в режиме Онлайн.

Электронно-библиотечные системы (ЭБС):

<http://biblioclub.ru> - электронно-библиотечная система.

Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства:

Операционная система Microsoft Windows 10;

Пакет программ Microsoft Office Professional Plus;

7-zip - архиватор;

Inkscape – векторный графический редактор <https://inkscape.org/ru/oprogramye/>;

Интернет-браузер Google Chrome (бесплатное программное обеспечение, не ограничено, бессрочно).

Антивирусная программа Dr.Web.

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»
ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ

Кафедра дизайна

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Текущего контроля и промежуточной аттестации
по дисциплине (модулю)

Б1.В.ДЭ.01.02 «ДОПОЛНЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ»

Специальность:
54.05.03 Графика

Специализация:
Художник-график (оформление печатной продукции)

Уровень высшего образования:
специалитет

Форма обучения:
очная

Москва 2026

Оценочные материалы для текущего контроля

Примерные вопросы для проведения устного опроса:

1. Сформулируйте определение дополненной реальности и назовите её ключевые отличия от виртуальной и смешанной реальности.
2. Какие основные этапы в истории развития дополненной реальности можно выделить?
3. Опишите, как работает дополненная реальность: какую роль играют камера, датчики устройства и алгоритмы компьютерного зрения?
4. Какие существуют основные способы активации AR-контента и где они применяются?
5. Что понимается под пластикой в дополненной реальности и как она влияет на восприятие AR-объекта?
6. Какие особенности композиции, формы и визуального веса важно учитывать при создании AR-объекта для реальной среды?
7. Какие основные принципы дизайна дополненной реальности обеспечивают удобство и понятность взаимодействия пользователя с контентом?
8. Назовите основные элементы интерфейса программ для создания дополненной реальности и их назначение.
9. Что такое якорь в дополненной реальности и для чего он используется?
10. Что такое прототипирование в AR-проекте и зачем оно необходимо?
11. Какие этапы включает разработка дизайн-концепта AR-эффекта?
12. Какие требования предъявляются к графическим и 3D-файлам при создании AR-проекта?
13. Как можно оформить AR-проект в портфолио художника-графика?
14. Какие материалы и сведения необходимо подготовить для передачи AR-проекта разработчику?
15. С какими техническими ограничениями нужно учитывать при создании AR-проекта?

Критерии оценки при проведении текущего контроля

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устный опрос	Практическое задание
Зачтено	Материал раскрыт полностью и без фактических ошибок. Показано понимание изучаемого материала, а не простое запоминание. Ответ изложен последовательно, с четкой структурой. Речь грамотная, без существенных речевых и терминологических ошибок. Ответ дан самостоятельно, без наводящих вопросов.	Тема задания раскрыта полностью, основная идея понятна и реализована в проекте. Работа выполнена аккуратно, с соблюдением технологических норм и стандартов дизайна (композиция, цветовая палитра, типографика). Работа полностью соответствует техническому заданию, всем требованиям и условиям (размер, формат, целевая аудитория). В работе присутствуют все необходимые элементы, предусмотренные техническим заданием.
Не зачтено	Незнание существенной части программного материала, наличие существенных ошибок в ответе, невозможность раскрыть тему полностью или самостоятельно, несвязное и непоследовательное изложение ответа на вопрос, невозможность применить знания на практике или привести примеры.	Тема задания раскрыта поверхностно, идея нечеткая или не реализована. Работа выполнена небрежно, имеет низкое качество исполнения, много технических ошибок. Проект не соответствует одному или нескольким требованиям задания. Отсутствуют ключевые элементы работы.

Оценочные материалы для проведения текущей аттестации

Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме зачета.

Примерные практические задания:

Практическое задание на зачёт по дисциплине «Дополненная реальность»: подготовить и оформить авторское портфолио AR-проекта, демонстрирующее этапы разработки и итоговую реализацию собственной концепции дополненной реальности.

В портфолио необходимо включить:

- концепцию проекта с кратким описанием идеи и художественного замысла; визуальные референсы и поисковые материалы;
- эскизы, схемы или раскадровку;
- описание выбранных инструментов и технологий;
- изображения или скриншоты прототипа и/или готового AR-эффекта;
- описание принципов взаимодействия пользователя с AR-объектом;
- итоговую презентацию проекта в виде последовательности визуальных материалов, оформленных в едином стиле.

Портфолио должно отражать не только результат, но и процесс проектирования, а также демонстрировать умение студента применять средства дополненной реальности в художественно-графической практике.

Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устный опрос	Практическое задание
Зачтено	Материал раскрыт полностью и без фактических ошибок. Показано понимание изучаемого материала, а не простое запоминание. Ответ изложен последовательно, с четкой структурой. Речь грамотная, без существенных речевых и терминологических ошибок. Ответ дан самостоятельно, без наводящих вопросов.	Тема задания раскрыта полностью, основная идея понятна и реализована в проекте. Работа выполнена аккуратно, с соблюдением технологических норм и стандартов дизайна (композиция, цветовая палитра, типографика). Работа полностью соответствует техническому заданию, всем требованиям и условиям (размер, формат, целевая аудитория). В работе присутствуют все необходимые элементы, предусмотренные техническим заданием.
Не зачтено	Незнание существенной части программного материала, наличие существенных ошибок в ответе, невозможность раскрыть тему полностью или самостоятельно, несвязное и непоследовательное изложение ответа на вопрос, невозможность применить знания на практике или привести примеры.	Тема задания раскрыта поверхностно, идея нечеткая или не реализована. Работа выполнена небрежно, имеет низкое качество исполнения, много технических ошибок. Проект не соответствует одному или нескольким требованиям задания. Отсутствуют ключевые элементы работы.

Разработчик (и): Шичков Игорь Викторович, доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», доцент, член Союза дизайнеров РФ.

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (Протокол заседания кафедры №04-26 от «09» апреля 2026 г.).