

Учебный план  
ОП Компьютерные технологии в дизайне

Семестры старта	Наименование модулей, дисциплин, практики и аттестации	Трудоемкость в з.ед	Трудоемкость в час.
	<b>Блок 1. Модули (дисциплины)</b>	<b>219</b>	<b>7884</b>
	<b>Профессиональная подготовка</b>	<b>174</b>	<b>6264</b>
	<b>Физико-математический модуль</b>	<b>9</b>	<b>324</b>
	<b>Математика</b>	<b>9</b>	<b>324</b>
	<b>Математика (2 семестр)</b>	<b>3</b>	<b>108</b>
2	Методы математического анализа	3	108
	<b>Математика (1 семестр)</b>	<b>6</b>	<b>216</b>
1	Прикладная алгебра	3	108
1	Методы математического анализа	3	108
	<b>Профессиональный модуль</b>	<b>165</b>	<b>5940</b>
	<b>Выбор траектории КТвД 25</b>	<b>117</b>	<b>4212</b>
	<b>Специализация 3: Анимация и развивающие приложения (Трек 5) КТвД 25</b>	<b>117</b>	<b>4212</b>
	<b>Блок заменяемых дисциплин на выбор (Трек 5) КТвД 25</b>	<b>18</b>	<b>648</b>
4	Системы вёрстки	3	108
4	Проектирование игрового опыта	3	108
5	История искусств	3	108
6	Полиграфический дизайн	3	108
6	История искусств	3	108
7	Дизайн фирменного стиля	6	216
7	Тестирование пользовательских интерфейсов	3	108
	<b>Обязательные дисциплины специализации 3 (Трек 5) КТвД 25</b>	<b>99</b>	<b>3564</b>
2	Инструменты компьютерного дизайна	3	108
2	Проекционная геометрия	3	108
2	Основы рисунка	3	108
2	Общая психология	3	108
2	Объектно-ориентированное программирование (базовый уровень)	3	108
3	Теория развития	3	108
3	Основы рисунка	3	108
3	Основы компьютерной анимации и иллюстративной графики	3	108
4	Инженерная психология	3	108
4	Теория развития	3	108
4	Основы компьютерной анимации и иллюстративной графики	6	216
4	Трёхмерное моделирование и анимация	6	216
5	Трёхмерное моделирование и анимация	3	108
5	Проектирование и разработка развивающих приложений	6	216
5	Дизайн и разработка развивающих игр	6	216
6	Проектирование и разработка развивающих приложений	6	216
6	Профессиональное развитие в области компьютерной графики	3	108
6	Дизайн и разработка развивающих игр	6	216
7	Профессиональное развитие в области компьютерной графики	3	108
7	Развивающие виртуальные среды	6	216
7	Технологии анимации и искусственный интеллект	6	216
7	Креативная анимация	6	216
8	Методика проектной работы	6	216

	<b>Специализация 2: Разработка графических и веб-приложений (Трек 4) КТвД 25</b>	<b>117</b>	<b>4212</b>
	<b>Блок заменяемых дисциплин на выбор (Трек 4) КТвД 25</b>	<b>12</b>	<b>432</b>
3	История искусств	3	108
4	Проекционная геометрия	3	108
4	История искусств	3	108
5	Полигональное моделирование	3	108
5	Биометрия и нейротехнологии	3	108
6	Полиграфический дизайн	3	108
6	Тестирование программного обеспечения	3	108
6	Разработка мобильных приложений	3	108
7	Визуализация данных	3	108
7	Функциональное программирование	3	108
7	Визуальная культура и визуальное восприятие	3	108
7	Веб-аналитика	3	108
	<b>Физика (Трек 4) КТвД 25</b>	<b>6</b>	<b>216</b>
5	Физика	3	108
6	Физика	3	108
	<b>Математический модуль (Трек 4) КТвД 25</b>	<b>9</b>	<b>324</b>
2	Компьютерная геометрия	3	108
3	Специальные разделы математического анализа	3	108
3	Моделирование физических процессов	3	108
	<b>Обязательные дисциплины специализации 2 (Трек 4) КТвД 25</b>	<b>90</b>	<b>3240</b>
2	Дискретная математика	4	144
2	Архитектура компьютера	4	144
2	Объектно-ориентированное программирование (продвинутый уровень)	3	108
3	Разработка серверной части веб-приложений	3	108
3	Операционные системы	4	144
4	Системы вёрстки	3	108
4	Вычислительная математика и методы оптимизации	4	144
4	Разработка клиентской части веб-приложений	3	108
4	Алгоритмы и структуры данных	4	144
4	Основы программной инженерии	3	108
4	Введение в работу с игровыми движками	3	108
5	Веб-технологии	6	216
5	Микросервисная архитектура веб-приложений	3	108
5	Алгоритмы компьютерной графики	3	108
5	Общая психология	3	108
6	Разработка графических веб-приложений	4	144
6	Инженерная психология	3	108
6	Методы обработки изображений	3	108
6	Инструменты ИИ в проектной деятельности	3	108
6	Базы данных для игровых приложений	4	144
7	Разработка приложений виртуальной реальности	3	108
7	Тестирование пользовательских интерфейсов	3	108
7	Стандарты в мультимедиа-технологиях	3	108
7	Базы данных для игровых приложений	5	180
7	Системы компьютерной обработки изображений	3	108
8	Проектная документация	3	108
	<b>Специализация 1: Дизайн (Треки 1, 2, 3) КТвД 25</b>	<b>117</b>	<b>4212</b>
	<b>Выбор траектории в специализации Дизайн КТвД 25</b>	<b>75</b>	<b>2700</b>
	<b>Траектория по UX/UI: Трек 3. Дизайн графических интерфейсов КТвД 25</b>	<b>75</b>	<b>2700</b>
	<b>Блок заменяемых дисциплин на выбор (Трек 3) КТвД 25</b>	<b>9</b>	<b>324</b>
2	Проекционная геометрия	3	108
3	Полигональное моделирование	3	108
7	Визуализация данных	3	108

7	Разработка приложений виртуальной реальности	3	108
7	Визуальная культура и визуальное восприятие	3	108
<b>Обязательные дисциплины (Трек 3) КТвД 25</b>		<b>66</b>	<b>2376</b>
2	Системы вёрстки	3	108
2	Общая психология	3	108
4	Основы компьютерной 2D-анимации	3	108
4	Инженерная психология	3	108
5	Теория вероятностей	3	108
5	Стилистика в коммуникационном дизайне	3	108
5	Анимация для интерфейсов	6	216
5	Основы проектирования дизайн-систем	3	108
6	Веб-проектирование	4	144
6	Математическая статистика	3	108
6	Полиграфический дизайн	3	108
6	Motion-дизайн	6	216
6	Иллюстрация в коммуникационном дизайне	3	108
7	Дизайн фирменного стиля	6	216
7	Веб-аналитика	3	108
7	Тестирование пользовательских интерфейсов	3	108
7	Веб-проектирование	5	180
8	Проектная документация	3	108
<b>Траектории по 3D-моделированию: Треки 1 и 2. КТвД 25</b>		<b>75</b>	<b>2700</b>
<b>Выбор траектории по 3D КТвД 25</b>		<b>27</b>	<b>972</b>
<b>Трек 2. 3D-визуализация КТвД 25</b>		<b>27</b>	<b>972</b>
<b>Выбор предмета для подготовки финального проекта-портфолио КТвД 25</b>		<b>6</b>	<b>216</b>
8	Дизайн окружения	6	216
8	Разработка и анимация 3D-персонажей	6	216
8	3D-визуализация	6	216
<b>Блок заменяемых дисциплин на выбор (Трек 2) КТвД 25</b>		<b>6</b>	<b>216</b>
4	Основы компьютерной 2D-анимации	3	108
5	Основы работы с 3D-анимацией	3	108
6	Полиграфический дизайн	3	108
7	Визуальная культура и визуальное восприятие	3	108
<b>Обязательные дисциплины (Трек 2) КТвД 25</b>		<b>15</b>	<b>540</b>
6	Архитектурное проектирование	3	108
6	Промышленный дизайн и эргономика	3	108
7	Архитектурная визуализация	3	108
7	Промышленный дизайн и эргономика	3	108
7	Твердотельное моделирование и 3D-печать	3	108
<b>Трек 1. Дизайн компьютерных игр КТвД 25</b>		<b>27</b>	<b>972</b>
<b>Выбор предмета для подготовки финального проекта-портфолио КТвД 25</b>		<b>6</b>	<b>216</b>
8	Дизайн окружения	6	216
8	Разработка и анимация 3D-персонажей	6	216
8	Дизайн интерактивных приложений	6	216
<b>Блок заменяемых дисциплин на выбор (Трек 1) КТвД 25</b>		<b>6</b>	<b>216</b>
3	Моделирование физических процессов	3	108
4	Основы компьютерной 2D-анимации	3	108
4	Системы вёрстки	3	108
6	Полиграфический дизайн	3	108
6	Архитектурное проектирование	3	108
7	Тестирование пользовательских интерфейсов	3	108
7	Визуальная культура и визуальное восприятие	3	108
7	Алгоритмы компьютерной графики	3	108
7	Твердотельное моделирование и 3D-печать	3	108
<b>Обязательные дисциплины (Трек 1) КТвД 25</b>		<b>15</b>	<b>540</b>

4	Проектирование игрового опыта	3	108
5	Основы работы с 3D-анимацией	3	108
5	Проектирование интерактивных приложений	3	108
5	Нарративный дизайн	3	108
6	Интерактивные приложения в Unreal Engine	3	108
<b>Обязательные дисциплины (Трек 1 и Трек 2) КТвД 25</b>		<b>48</b>	<b>1728</b>
2	Проекционная геометрия	3	108
2	Объектно-ориентированное программирование (базовый уровень)	3	108
3	Инженерная графика	3	108
3	Полигональное моделирование	3	108
4	Введение в работу с игровыми движками	3	108
4	3D-моделирование объектов окружения	3	108
4	Скетчинг	3	108
5	Дизайн структуры и освещения уровней	3	108
5	Общая психология	3	108
6	Инженерная психология	3	108
6	3D-моделирование объектов техники	6	216
6	Пластическая анатомия животных	3	108
7	Разработка приложений виртуальной реальности	3	108
7	Основы работы с VFX	3	108
7	Моделирование 3D-персонажей	3	108
<b>Обязательные дисциплины специализации Дизайн КТвД 25</b>		<b>42</b>	<b>1512</b>
<b>Модуль по живописи КТвД 25</b>		<b>8</b>	<b>288</b>
4	Живопись и цветоведение	4	144
5	Живопись и цветоведение	4	144
<b>Модуль по рисунку и пластической анатомии КТвД 25</b>		<b>15</b>	<b>540</b>
2	Академический рисунок	4	144
3	Академический рисунок	4	144
4	Академический рисунок	4	144
5	Пластическая анатомия человека	3	108
<b>Модуль по композиции КТвД 25</b>		<b>13</b>	<b>468</b>
2	Основы композиции	5	180
3	Основы композиции	4	144
4	Основы композиции	4	144
<b>Базовая подготовка по дизайну КТвД 25</b>		<b>6</b>	<b>216</b>
3	История искусств	3	108
4	История искусств	3	108
<b>Обязательные дисциплины профессиональной подготовки КТвД 25</b>		<b>48</b>	<b>1728</b>
<b>Общая профессиональная подготовка КТвД 25</b>		<b>27</b>	<b>972</b>
1	Информатика	3	108
1	Дискретная математика	4	144
1	Программирование	4	144
1	Пропедевтика дизайна	4	144
1	Типографика	3	108
2	Информационные и компьютерные технологии	3	108
5	Фотографические технологии	3	108
5	Генеративные технологии в цифровом дизайне	3	108
<b>Введение в профессиональную подготовку КТвД 25</b>		<b>6</b>	<b>216</b>
1	Введение в специальность	4	144
2	История дизайна	2	72
<b>Цифровая культура в профессиональной деятельности КТвД 25</b>		<b>6</b>	<b>216</b>
5, 6	Теория массового обслуживания	3	108
5, 6	Автоматическая обработка текста	3	108
5, 6	Анализ социальных сетей	3	108
5, 6	Обработка изображений	3	108

5, 6	Методы криптографии	3	108
5, 6	Методы искусственного интеллекта	3	108
5, 6	Компьютерное зрение	3	108
5, 6	Интернет вещей	3	108
	<b>Цифровая культура КТвД 25</b>	<b>9</b>	<b>324</b>
	<b>Хранение и обработка данных. ЦК КТвД 2025</b>	<b>3</b>	<b>108</b>
2	Хранение и обработка данных (продвинутый уровень)	3	108
2	Хранение и обработка данных (базовый уровень)	3	108
	<b>Прикладная статистика. ЦК КТвД 2025</b>	<b>3</b>	<b>108</b>
3	Прикладная статистика (продвинутый уровень)	3	108
3	Прикладная статистика (базовый уровень)	3	108
	<b>Машинное обучение. ЦК КТвД 2025</b>	<b>3</b>	<b>108</b>
4	Машинное обучение (продвинутый уровень)	3	108
4	Машинное обучение (базовый уровень)	3	108
	<b>Универсальная (надпрофессиональная) подготовка</b>	<b>45</b>	<b>1620</b>
	<b>Философия</b>	<b>3</b>	<b>108</b>
6	Философия	3	108
	<b>Предпринимательская культура</b>	<b>6</b>	<b>216</b>
	<b>Обязательная дисциплина "Предпринимательская культура 3 сем. бакалавриат "</b>	<b>3</b>	<b>108</b>
3	Введение в технологическое предпринимательство	3	108
	<b>Дисциплина на выбор "Предпринимательская культура 6 сем. бакалавриат"</b>	<b>3</b>	<b>108</b>
	<b>Функциональный трек</b>	<b>3</b>	<b>108</b>
6	Основы интеллектуальной собственности	3	108
6	Лаборатория брендинга	3	108
6	Финансы проекта и организации	3	108
6	Социальное предпринимательство	3	108
6	Прототипирование и создание MVP	3	108
6	Правовые особенности функционирования стартапов	3	108
	<b>Проектный трек</b>	<b>3</b>	<b>108</b>
6	Практикум по проектному менеджменту	3	108
6	Рыночные вызовы: разработка бизнес-решений	3	108
	<b>Стартап-трек</b>	<b>3</b>	<b>108</b>
6	Стартап-трек: общий вектор	3	108
6	Стартап-трек: энергетика	3	108
6	Стартап-трек: креативные технологии	3	108
6	Стартап-трек: IT и роботы	3	108
6	Стартап-трек: рынок AI	3	108
6	Стартап-трек: рынок Life Science	3	108
	<b>Физическая культура и спорт</b>	<b>3</b>	<b>108</b>
1	Физическая культура и спорт (элективная)	0	0
1	Физическая культура и спорт (базовая)	3	108
	<b>Культура безопасности жизнедеятельности</b>	<b>5</b>	<b>180</b>
3	Безопасность жизнедеятельности	2	72
7	Защита и действия человека в условиях ЧС	3	108
	<b>История России</b>	<b>4</b>	<b>144</b>
	<b>История русской культуры в контексте мировой культуры</b>	<b>4</b>	<b>144</b>
3	История русской культуры в контексте мировой культуры	2	72
4	История русской культуры в контексте мировой культуры	2	72
	<b>История российской науки и техники</b>	<b>4</b>	<b>144</b>
3	История российской науки и техники	2	72
4	История российской науки и техники	2	72
	<b>Социальная история России</b>	<b>4</b>	<b>144</b>
3	Социальная история России	2	72
4	Социальная история России	2	72
	<b>История России и мира в XX веке</b>	<b>4</b>	<b>144</b>

3	История России и мира в XX веке	2	72
4	История России и мира в XX веке	2	72
<b>Россия в истории современных международных отношений</b>		<b>4</b>	<b>144</b>
3	Россия в истории современных международных отношений	2	72
4	Россия в истории современных международных отношений	2	72
<b>Реформы и реформаторы в истории России</b>		<b>4</b>	<b>144</b>
3	Реформы и реформаторы в истории России	2	72
4	Реформы и реформаторы в истории России	2	72
<b>Soft Skills (бак 2025). 2-3 семестр</b>		<b>6</b>	<b>216</b>
2	Коммуникации и командообразование	3	108
3	Техники публичных выступлений и презентаций	3	108
<b>Иностранный язык (бакалавриат)</b>		<b>18</b>	<b>648</b>
<b>Иностранный язык (5-6 семестр)</b>		<b>6</b>	<b>216</b>
5	Английский язык в профессиональной деятельности	6	216
5	Английский язык C2	6	216
5	Английский язык C1	6	216
5	Английский язык B2	6	216
5	Английский язык B1.2	6	216
5	Английский язык B1.1	6	216
5	Английский язык A2	6	216
5	Английский язык A1	6	216
5	Русский язык как иностранный	6	216
<b>Иностранный язык 3-4 семестр</b>		<b>6</b>	<b>216</b>
3	Английский язык C2	6	216
3	Английский язык C1	6	216
3	Английский язык B2	6	216
3	Английский язык B1.2	6	216
3	Английский язык B1.1	6	216
3	Английский язык A2	6	216
3	Английский язык A1	6	216
3	Русский язык как иностранный	6	216
<b>Иностранный язык 1-2 семестр</b>		<b>6</b>	<b>216</b>
1	Английский язык A1	6	216
1	Английский язык A2	6	216
1	Английский язык B1.1	6	216
1	Английский язык B1.2	6	216
1	Английский язык B2	6	216
1	Английский язык C1	6	216
1	Русский язык как иностранный	6	216
<b>Блок 2. Практика</b>		<b>15</b>	<b>540</b>
<b>Производственная практика КТвД 25</b>		<b>9</b>	<b>324</b>
8	Производственная, проектная	9	324
<b>Преддипломная практика КТвД 25</b>		<b>6</b>	<b>216</b>
8	Производственная, преддипломная	6	216
<b>Блок 3. ГИА</b>		<b>6</b>	<b>216</b>
<b>Государственная итоговая аттестация КТвД 25</b>		<b>6</b>	<b>216</b>
8	Подготовка к защите и защита ВКР	6	216
<b>Блок 4. Факультативные модули (дисциплины)</b>		<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Инклюзивный факультатив</b>		<b>0</b>	<b>0</b>
1	Психология социальной адаптации и психосаморегуляция	3	108