

№ п/п	Название модуля, учебной дисциплины, курсового проекта (курсовой работы)	Экзамены	Зачеты	Количество академических часов					Распределение по курсам и семестрам																			Всего зачетных единиц	Код компетенции										
				Всего	Аудиторных	Из них				I курс			II курс			III курс			IV курс																				
						Лекции	Лабораторные	Практические	Семинарские	1 семестр		2 семестр		3 семестр		4 семестр		5 семестр		6 семестр		7 семестр			8 семестр														
										Всего часов	Зач. единиц	Всего часов	Зач. единиц	Всего часов	Зач. единиц	Всего часов	Зач. единиц	Всего часов	Зач. единиц	Всего часов	Зач. единиц	Всего часов	Зач. единиц	Всего часов	Зач. единиц	Всего часов	Зач. единиц			Всего часов	Зач. единиц								
2	Компонент учреждения высшего образования			2800	1470	674	764		32	108	72	3	180	98	5	380	178	11	216	128	6	432	234	12	504	290	14	980	470	29			80						
2.1	Социально-гуманитарный модуль 2																																						
2.1.1	Введение в когнитивные исследования/ История мировой культуры		3	72	34	18			16							72	34	2																2	УК-1, СК-12 /УК-8				
2.1.2	Деловая коммуникация/ Основы права и права человека		6	72	34	18			16															72	34	2								2	СК-12 /УК-7				
2.2	Модуль «3D-моделирование»																																						
2.2.1	Моделирование сложных 3D объектов		5	108	72	36	36															108	72	3											3	СК-11			
2.2.2	Гейм дизайн		6	108	64	32	32																108	64	3										3	СК-2			
	Технологии разработки компьютерных игр		7	198	90	36	54																					198	90	6				6					
2.2.3	Курсовой проект по учебной дисциплине «Технологии разработки компьютерных игр»			40																								40		1					1	СК-4, 5			
2.2.4	Моделирование виртуальной среды		7	108	64	28	36																				108	64	3						3	СК-4, 13			
2.3	Модуль «Основы программирования»																																						
2.3.1	Основы алгоритмизации и программирования	1	2	216	136	68	68			108	72	3	108	64	3																					6	СК-17		
2.3.2	Объектно-ориентированное программирование		4	216	136	68	68								108	72	3	108	64	3																6	СК-18		
2.3.3	Базы данных		4	216	118	50	68											108	64	3		108	54	3												6	СК-19		
2.3.4	Программирование компьютерной графики		5	108	72	18	54															108	72	3												3	СК-5		
2.3.5	Тестирование веб-ресурсов		5	108	36	18	18															108	36	3												3	СК-10		
2.4	Модуль «Мультимедийные технологии»																																						
2.4.1	Теория и практика создания видеоконтента		6	108	64	32	32																108	64	3											3	СК-13, 15		
	Моушн дизайн и анимация		7	198	90	36	54																					198	90	6						6	СК-1, 13, 16		
2.4.2	Курсовой проект по учебной дисциплине «Моушн дизайн и анимация»			40																								40		1						1			
2.5	Модуль «Сетевые и информационные технологии»																																						
2.5.1	Теория массовых коммуникаций и массмедиа		2	72	34	16	18						72	34	2																					2	СК-15		
2.5.2	Компьютерные сети		3	200	72	36	36								200	72	6																				6	СК-9	
2.5.3	Основы информационной безопасности		6	108	64	32	32																108	64	3												3	СК-6	
2.5.4	Технологии защиты авторского права		7	90	54	18	36																					90	54	3						3	СК-7		
2.5.5	Продвижение веб-ресурсов		7	108	72	36	36																					108	72	3						3	СК-8		
2.6	Модуль «Экономика организации и информационный менеджмент»																																						
2.6.1	Экономика организации и ERP-системы		6	108	64	32	32																108	64	3												3	СК-3	
2.6.2	Менеджмент ИТ-проектов		7	90	36	18	18																					90	36	3						3	СК-3, 20		
2.6.3	Бизнес-анализ и управление бизнес-процессами		7	108	64	28	36																					108	64	3						3	СК-14		
3	Факультативные дисциплины																																						
3.1	Великая Отечественная война советского народа (в контексте Второй мировой войны)			/10	/10	/10				/10	/10																												
3.2	Коррупция и ее общественная опасность			/10	/10	/10						/10	/10																										
3.3	Служебный этикет и делопроизводство			/16	/16	/16									/16	/16																							
3.4	Иностранный язык (профессиональная лексика)			/68	/68		/68								/36	/36	/32	/32																					
3.5	Деловой иностранный язык			/68	/68		/68															/36	/36	/32	/32														
3.6	Физическая культура			/68	/68		/68															/36	/36	/32	/32														
3.7	Основы управления интеллектуальной собственностью ¹		/7	/60	/34	/22	/12																					/60	/34								СК-21		
4	Дополнительные виды обучения																																						
4.1	Физическая культура		/1-6	/340	/340		/340			/72	/72	/64	/64		/72	/72	/64	/64				/36	/36	/32	/32													УК-11	
4.2	Безопасность жизнедеятельности человека ²		/5	/102	/64	/32	/16	/16														/102	/64															БПК-14	
Количество часов учебных занятий				7262	3756	1634	1614	380	128	1080	576	30	966	516	27	1134	584	32	1012	514	28	1038	536	29	908	484	25	1124	546	33			204						
Количество часов учебных занятий в неделю										32			32			32		32			30		30		30														
Количество курсовых проектов				6												1		1					2		2														
Количество курсовых работ				2									1									1		5		5													
Количество экзаменов				35						5		5		5		5		5				5		5		5													
Количество зачетов				22						3		3		4		3		3				3		3		3													

IV. УЧЕБНЫЕ ПРАКТИКИ				V. ПРОИЗВОДСТВЕННЫЕ ПРАКТИКИ				VI. ДИПЛОМНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ			VII. ИТОГОВАЯ АТТЕСТАЦИЯ	
Название практики												

VIII. МАТРИЦА КОМПЕТЕНЦИЙ

Код компетенции	Наименование компетенции	Код модуля, учебной дисциплины
УК-1	Владеть основами исследовательской деятельности, осуществлять поиск, анализ и синтез информации	1.1.4, 1.5.1, 2.1.1
УК-2	Решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе применения информационно-коммуникационных технологий	1.3.2, 1.3.4, 1.5.4
УК-3	Осуществлять коммуникации на иностранном языке для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия	1.4.2
УК-4	Работать в команде, толерантно воспринимать социальные, этнические, конфессиональные, культурные и иные различия	1.1.2
УК-5	Быть способным к саморазвитию и совершенствованию в профессиональной деятельности	1.1.2
УК-6	Проявлять инициативу и адаптироваться к изменениям в профессиональной деятельности	1.1.2
УК-7	Обладать гуманистическим мировоззрением, качествами гражданственности и патриотизма	1.1.3, 2.1.2
УК-8	Обладать современной культурой мышления, уметь использовать основы философских знаний в профессиональной деятельности	1.1.4, 1.3.1, 1.3.2, 2.1.1
УК-9	Выявлять факторы и механизмы исторического развития, определять общественное значение исторических событий	1.1.1
УК-10	Осуществлять коммуникации на государственном языке для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия	1.4.1
УК-11	Владеть навыками здоровьесбережения	4.1
БПК-1	Использовать фундаментальные разделы математики для решения задач специального содержания	1.2.2
БПК-2	Понимать основные закономерности начертательной геометрии, принципов построения, отображения и сохранения геометрических предметов (графических объектов), перспективы	1.2.3, 1.6.4
БПК-3	Использовать фундаментальные законы физики, понимать принципы экспериментального и теоретического изучения физических явлений и процессов	1.2.1
БПК-4	Использовать методы разметки документов и основы верстки, понимать принципы создания и стилизации веб-проектов, применения специализированных библиотек	1.5.2, 1.5.3
БПК-5	Понимать основы функциональной, конструктивной, эстетической ценности объектов дизайна, создавать эскизы и наглядные изображения объектов дизайна средствами художественной композиции	1.3.1, 1.3.2, 1.6.5
БПК-6	Применять методы создания современных интерфейсов веб-ресурсов, проектировать и анализировать пользовательский интерфейс, создавать визуальную концепцию интерфейса с учетом эргономических критериев, использовать стандарты по юзабилити и дизайну, применять средства и инструменты прототипирования	1.3.4, 1.5.4
БПК-7	Применять методы проектирования веб-ресурсов, методы и технику экспериментального исследования моделей поведения пользователей в информационном пространстве, разрабатывать в соответствии со стандартами проектную документацию	1.3.3
БПК-8	Понимать типологию и структуру электронных и веб-изданий, применять стратегии оптимизации структуры и навигации, методы верстки и стиливого оформления, выполнять дизайн и программную реализацию модулей с использованием современных технологий	1.5.7
БПК-9	Применять методы дизайна и и правила композиции с учетом их закономерностей в профессиональной деятельности, владеть навыками и приемами создания и обработки растровых изображений	1.6.5
БПК-10	Понимать особенности и область применения различных типов графики. Получать, хранить и обрабатывать графическую информацию с помощью технических и программных средств	1.6.1
БПК-11	Владеть методами и технологиями программной реализации функциональных модулей в веб-приложениях. Применять фундаментальные положения математической логики и теории алгоритмов для эффективной программной реализации веб-приложений на стороне клиента и сервера	1.5.5, 1.5.6, 1.5.7
БПК-12	Владеть методами и приемами работы в графических редакторах, создавать комбинированные изображения, применять специальные эффекты	1.3.2, 1.6.2
БПК-13	Понимать структуру трехмерного изображения, принципы формирования объектов, методы оптимизации с учетом интегрирования в игровые движки, методы светотеневого моделирования	1.6.4
БПК-14	Применять основные методы защиты населения от негативных факторов антропогенного, техногенного, естественного происхождения, принципы рационального природопользования и энергосбережения, обеспечивать здоровые и безопасные условия труда	4.2
БПК-15	Понимать особенности цветовой восприимчивости человека и компьютерной системой, свойства материальных объектов, их поведение с учетом физических законов, требования к качеству цветопередачи и цветопроизведения, владеть методологией выбора цветовых профилей с учетом поставленных задач	1.6.3
БПК-16	Применять методы поиска, хранения, обработки и анализа информации с использованием баз данных, представления ее в требуемом формате	1.5.6, 1.5.7
БПК-17	Применять инструментальной теории вероятностей и математической статистики для формирования вероятностного подхода в профессиональной деятельности	1.2.4
БПК-18	Формализовать и решать прикладные задачи в сфере инфокоммуникационных технологий с помощью методов дискретной математики и теории алгоритмов	1.2.5
СК-1	Формировать требования к мультимедийным изданиям, потоковых интерактивным сервисам, проводить их проектирование, выполнять оптимизацию, дизайн и программирование	2.4.2
СК-2	Применять современные подходы и методы к созданию игрового концепта (графика, сюжет, персонажи, геймплей и т.д.), управлять процессом разработки и сопровождения в пределах жизненного цикла игры	2.2.2
СК-3	Анализировать экономические явления и процессы, происходящие в организации, разрабатывать, адаптировать, внедрять и продвигать организационные и управленческие инновации в профессиональной деятельности	2.6.1, 2.6.2
СК-4	Применять методы расчета цветовых пространств, двумерных и трехмерных форм с учетом пространственного проецирования и физических законов, и их моделирования	2.2.3, 2.2.4
СК-5	Использовать методы программирования компьютерной графики в игровой среде, моделирования и реализации поведения игровых объектов и их динамики, управления и кодирования информации о свойствах материалов (объектов), свето-теневых эффектах	2.2.3, 2.3.4
СК-6	Обеспечивать безопасность хранения и передачи информации с учетом способов ее представления	2.5.3
СК-7	Применять методы технической и правовой защиты контента в разрабатываемых проектах IT-сферы	2.5.4
СК-8	Планировать и организовывать работу по продвижению веб-ресурсов	2.5.5
СК-9	Использовать общепринятые подходы в построении, конфигурировании и администрировании компьютерных сетей	2.5.2
СК-10	Использовать современные методы тестирования веб-ресурсов, методы оценки их работоспособности, выявлять и исправлять возможные ошибки в коде и интерфейсах	2.3.5
СК-11	Понимать состав и свойства сложных трехмерных объектов, требования к структуре итогового объекта с учетом его интеграции в проект, обосновывать выбор программных средств и инструментов	2.2.1
СК-12	Взаимодействовать со специалистами смежных профилей и работать в команде	2.1.1, 2.1.2
СК-13	Использовать технологическое оборудование для фото- и видеосъемки, создания мультимедийных объектов, дополнительные устройства для формирования виртуальной среды и внедрять данные компоненты в веб-издания	2.2.4, 2.4.1, 2.4.2
СК-14	Выполнять анализ потребностей клиентов, осуществлять поиск бизнес-решений для разработки и управления проектами	2.6.3
СК-15	Понимать тенденции развития современных медиакоммуникационных систем, проводить анализ и обобщение закономерностей, внедрять полученные результаты в профессиональную деятельность	2.5.1, 2.4.1
СК-16	Понимать принципы разработки мультимедийных объектов, использовать методы формирования движения объектов и анимационных переходов, управления движением составных объектов	2.4.2
СК-17	Применять основные методы алгоритмизации, способы и средства получения, хранения, обработки информации при решении профессиональных задач	2.3.1
СК-18	Использовать объектно-ориентированный подход в технологии разработки приложений	2.3.2
СК-19	Использовать методы обеспечения систем управления базами данных различного типа и назначения, современные технологии информационного моделирования предметной области, проектирования и создания баз данных	2.3.3
СК-20	Планировать и организовывать работу по разработке проектов, их рыночному сопровождению	2.6.2
СК-21	Применять нормы международного и национального законодательства в процессе создания и реализации объектов интеллектуальной собственности	3.7

Разработан в качестве примера реализации образовательного стандарта по специальности 1-47 01 02 «Дизайн электронных и веб-изданий».

¹ При составлении учебного плана учреждения высшего образования по специальности учебная дисциплина «Основы управления интеллектуальной собственностью» планируется в качестве дисциплины компонента учреждения высшего образования.

² Интегрированная учебная дисциплина «Безопасность жизнедеятельности человека» включает в себя следующие дисциплины: «Защита населения и объектов от чрезвычайных ситуаций. Радиационная безопасность», «Основы экологии», «Основы энергосбережения», «Охрана труда».

СОГЛАСОВАНО

Заместитель Министра информации Республики Беларусь

_____ И.И.Бузовский
_____ 20__ м.п.

Председатель УМО по химико-технологическому образованию

_____ И.В.Войтов
_____ 20__ м.п.

Председатель НМС по полиграфии

_____ М.С.Шмаков
_____ 20__

Рекомендован к утверждению Президиумом Совета УМО
по химико-технологическому образованию
Протокол № _____ от _____

СОГЛАСОВАНО

Начальник Главного управления профессионального образования
Министерства образования Республики Беларусь

_____ С.А.Касперович
_____ 20__

Проректор по научно-методической работе Государственного
учреждения образования «Республиканский институт высшей школы»

_____ И.В.Титович
_____ 20__ м.п.

Эксперт-нормоконтролер

_____ М.В.Шестаков
_____ 20__