	Министерство культуры Российской Федерации
	Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Санкт-Петербургский государственный институт культуры»

АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Направление: 54.04.01 Дизайн

Направленность: Моушен-дизайн

Форма обучения: очная



**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

Сертификат: 4B838E789B2BF7E141EA0FBBF7D30EC5

Владелец: Смирнова Алла Александровна

Действителен: с 05.12.2022 по 28.02.2024

Санкт-Петербургский государственный институт культуры	Стр. 2 из 29
АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВА- НИЯ	Версия: 1

Дисциплина «Академическая живопись»

Объем в зач. ед.: 3

Форма промежуточной аттестации: экзамен

Дисциплина «Академическая живопись» направлена на формирование у обучающихся умений и навыков в создании графических изображений для использования их в будущей профессиональной деятельности.

При изучении дисциплины магистры знакомятся с принципами и методами композиционного построения, создания художественного образа в изобразительном искусстве, изучает мировые аналоги из истории мирового и отечественного искусства, выполняет ряд творческих заданий по созданию графических произведений, получает опыт этапности работы, позволяющей выпускнику освоить различные техники и материалы.

В результате изучения дисциплины, обучающиеся должны освоить различные техники и материалы, используемые при создании живописных произведений.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине:

ПК-2 Способен разрабатывать и согласовывать с заказчиком проектное задание на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

ПК-2.3 Осуществляет предварительную проработку эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации в области моушен дизайна

ПК-3 Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

ПК-3.2 Осуществляет визуализацию образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств моушен дизайна и специальных компьютерных программ, прорабатывает эскизы объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в области моушен дизайна

Темы занятий:

1. Основы цветоведения.
2. Эскизы. Колористические разработки на заданную тему
3. Создание тематической композиции живописными средствами. Образ натюрморта.

Образовательные технологии: технологии развития творческой деятельности, интерактивные технологии.

Дисциплина «Академический рисунок»

Объем в зач. ед.: 3

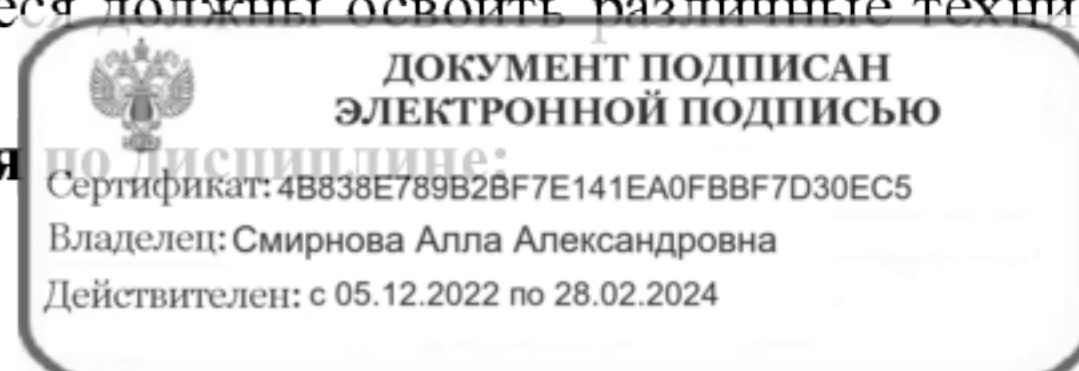
Форма промежуточной аттестации: экзамен

Дисциплина «Академический рисунок» направлена на формирование у обучающихся умений и навыков в создании графических изображений для использования их в будущей профессиональной деятельности.

При изучении дисциплины обучающиеся знакомятся с принципами и методами композиционного построения, создания художественного образа в изобразительном искусстве, изучает мировые аналоги из истории мирового и отечественного искусства, выполняет ряд творческих заданий по созданию графических произведений, получает опыт этапности работы, позволяющей выпускнику освоить различные техники и материалы.

В результате изучения дисциплины, обучающиеся должны освоить различные техники и материалы, используемые при создании рисунков.

Перечень планируемых результатов обучения



Санкт-Петербургский государственный институт культуры	Стр. 3 из 29
АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВА- НИЯ	Версия: 1

ПК-2 Способен разрабатывать и согласовывать с заказчиком проектное задание на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

ПК-2.3 Осуществляет предварительную проработку эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации в области моушен дизайна

ПК-3 Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

ПК-3.2 Осуществляет визуализацию образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств моушен дизайна и специальных компьютерных программ, прорабатывает эскизы объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в области моушен дизайна

Темы занятий:

1. Разработка графической композиции на заданную тему. Эскизы
2. Текстуры и фактуры в графическом изображении
3. Создание тематической композиции.

Образовательные технологии: технологии развития творческой деятельности, интерактивные технологии.

Дисциплина «Аудио-визуальные спецэффекты»

Объем в зач. ед.: 3

Форма промежуточной аттестации: зачет

Дисциплина «Аудио-визуальные спецэффекты» направлена на формирование у обучающихся знаний истории и теории спецэффектов в кинематографе и мультимедиа; а также формирования навыков и умений в создании мультимедийных изданий, отвечающих высокому эстетическому и техническому уровню, имеющих системный и выразительный образ.

В курсе «Аудиовизуальные спецэффекты» обучающимися изучаются лучшие образцы использования визуальных и звуковых спецэффектов из истории кино-, и мультимедийной продукции, видео- и рекламных заставок. Анализ такого материала призван воспитывать вкус студента и помогать понять секреты профессии медиа дизайнера.

Профессиональная подготовка дизайнера в области моушен дизайна представляет собой процесс формирования специалиста посредством освоения системой специальных знаний, умений и навыков, готовности к профессиональной деятельности в области интерактивного мультимедиа с применением современных аудиовизуальных и компьютерных технологий. Поэтому освоение дисциплины «Аудиовизуальные спецэффекты» помимо освоения теоретического материала предполагает выполнение творческих практических заданий средствами современных компьютерных редакторов.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине:

ПК-2 Способен разрабатывать и согласовывать с заказчиком проектное задание на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

ПК-2.4 Составляет проектное задание на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации по типовой форме

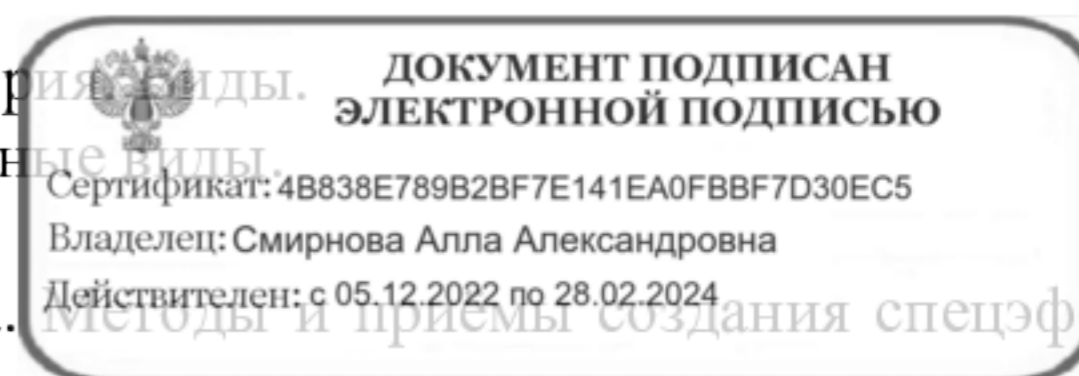
ПК-2.5 Согласовывает с заказчиком и утверждает проектное задание на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации в области моушен дизайна

Темы занятий:

Раздел 1. Аудио-визуальные спецэффекты. История спецэффектов.

1. Понятие аудиовизуальные спецэффекты. Основные виды.
2. История специальных эффектов в кино.

Раздел 2. Спецэффекты в дизайне мультимедиа. Методы и приемы создания спецэф-



Санкт-Петербургский государственный институт культуры	Стр. 4 из 29
АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВА- НИЯ	Версия: 1

фффектов средствами компьютерных технологий.

1. Спецэффекты в дизайне мультимедиа. Методы и приёмы создания специальных эффектов средствами Adobe PhotoShop, Adobe Flash, Adobe After Effects
2. Звуковые эффекты. Создание визуально-звукового синтеза.

Раздел 3. Цифровые технологии и перспективы использования мультимедийных спец-эффектов в дизайне

1. Новые формы распространения аудиовизуального произведения. Функционирование экранных искусств в сети
2. Аудио-визуальные спецэффекты в музейном пространстве.

Образовательные технологии: Технология художественно-творческих заданий (эскизы, клаузуры), интерактивные технологии (мозговой штурм, дискуссии и др.), технология проектной деятельности.

Дисциплина «Дизайн-проектирование»

Объем в зач. ед.: 6

Форма промежуточной аттестации: экзамен, курсовой проект

Дисциплина «Дизайн-проектирование» направлена на формирование у обучающихся умений и навыков в области разработки анимационных и видео роликов для использования их в будущей профессиональной деятельности.

При изучении дисциплины обучающиеся знакомятся с основными критериями оценки анимационных и видео роликов, принципами разработки сценария и раскадровки анимационных и видео роликов. Изучают общие закономерностей и правил процесса раскадровки к видео ролику, основные правила монтажа, этапы проектирования анимационных и видео роликов, тестирование качества анимационных и видео роликов. Изучают особенности проектирования телевизионных заставок, отбивок.

В результате изучения дисциплины, обучающиеся должны получить навыки владения художественными приемами, используемыми в динамической композиции (анимационные, видео ролики, клипы, титры и т.д.) и современными технологиями, используемыми в области моушен графики.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине:

ПК-3 Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

ПК-3.2 Осуществляет визуализацию образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств моушен дизайна и специальных компьютерных программ, прорабатывает эскизы объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в области моушен дизайна

ПК-3.3 Обсуждает варианты художественно-технических решений дизайн- проекта системы визуальной информации, идентификации и коммуникации с заказчиком и руководством, согласовывает окончательный варианта дизайн-проекта

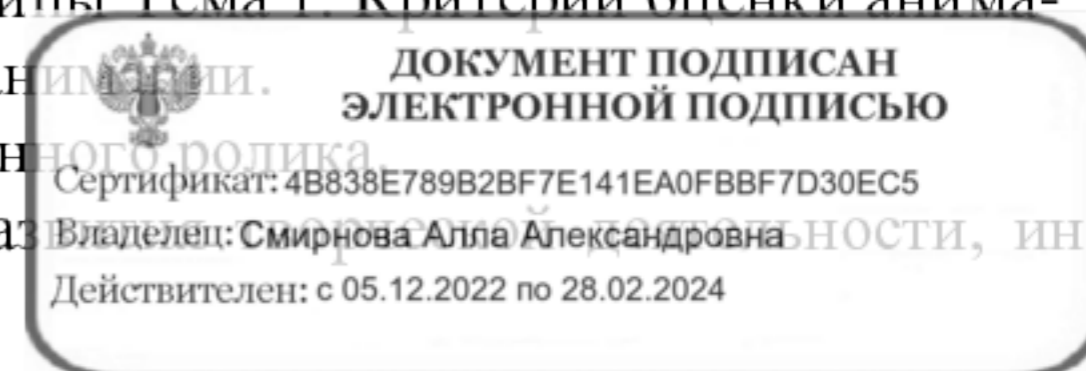
ПК-3.4 Подготавливает задания на разработку отдельных объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, входящих в систему, для участников дизайн-проекта

Темы занятий:

Раздел 1. Анимация - виды, цели, задачи, принципы Тема 1 Критерии оценки анимации. Принципы разработки сценария и раскадровки к анимационному ролику.

Тема 2. Особенности проектирования анимационного ролика.

Образовательные технологии: технологии разработки анимационных роликов, интерактивные технологии.



Санкт-Петербургский государственный институт культуры	Стр. 5 из 29
АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ	Версия: 1

Дисциплина «Динамическая инфографика»

Объем в зач. ед.: 3

Форма промежуточной аттестации: зачет

Дисциплина «Динамическая инфографика» направлена на формирование у обучающихся умений и навыков в области визуализации информации для использования их в будущей профессиональной деятельности.

При изучении дисциплины обучающиеся знакомятся с преимуществами инфографики по отношению к тексту, тенденциями развития инфографики. Изучают способы подбора правильной визуализации к определенному типу данных, механизмы создания визуальных данных, правила и особенности применения сторителлинга.

В результате изучения дисциплины, обучающиеся должны получить навыки владения приемами, используемыми в процессе создания видео инфографики, используемыми в области моушен графики.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине:

ПК-3 Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

ПК-3.1 Разрабатывает дизайн-концепцию системы визуальной информации, идентификации и коммуникации в области моушен дизайна

Темы занятий:

Раздел 1. Определение основных кейсов динамической инфографики

1. Разбор основных типов данных на примерах современной инфографики. Как подобрать правильную визуализацию к определенному типу данных
2. Инфографика как способ передачи информации

Раздел 2. Механизмы создания визуальных данных

1. Информационный стиль.
2. Правила и особенности применения сторителлинга.

Раздел 3. Интерактивная инфографика

1. Пользовательский интерфейс карты.
2. Рассмотрение основ интерактивной картографии.

Раздел 4. Автоматизация работы

1. Инструменты и технологии.
2. Международный опыт в области инфографики

Образовательные технологии: технологии развития творческой деятельности, интерактивные технологии.

Дисциплина «Динамическая типографика»

Объем в зач. ед.: 3

Форма промежуточной аттестации: зачет

В процессе изучения дисциплины магистр приобретает фундаментальные знания в области динамической типографики, используя инструменты моушен-дизайна. Изучает мировые аналоги, выполняет ряд творческих заданий по проектированию типографических заданий.

Курс предполагает большие объемы аудиторной работы студентов, выполнение различных творческих заданий, с последующих их активным обсуждением и анализом.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине:

ПК-3 Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

ПК-3.1 Разрабатывает дизайн-концепцию системы визуальной информации, идентификации и коммуникации



Санкт-Петербургский государственный институт культуры	Стр. 7 из 29
АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ	Версия: 1

2. Аудио-визуальные спецэффекты.
Образовательные технологии:
- Интерактивные технологии.
 - Технологии развития творческой деятельности.

Дисциплина «Иностранный язык в профессиональной деятельности»

Объем в зач. ед.: 2

Форма промежуточной аттестации: зачет

Дисциплина «Иностранный язык в профессиональной деятельности» посвящена развитию у студентов магистратуры лингвистических знаний, умений и навыков академического и профессионального взаимодействия на иностранном языке. Курс предполагает распределение содержания обучения по всем видам речевой деятельности: чтение, говорение, аудирование, письмо.

Особое внимание уделяется использованию интерактивных форм обучения.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине:

УК-4 - способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия.

УК-4.1 Устанавливает и развивает профессиональные контакты в соответствии с потребностями совместной деятельности, включая обмен информацией и выработку единой стратегии взаимодействия.

УК-4.2 Составляет, переводит и редактирует различные академические тексты (рефераты, эссе, обзоры, статьи и т.д.).

УК-4.3 Представляет результаты академической и профессиональной деятельности на различных публичных мероприятиях, включая международные, выбирая наиболее подходящий формат.

УК-4.4 Аргументировано и конструктивно отстаивает свои позиции и идеи в академических и профессиональных дискуссиях на государственном языке РФ и иностранном языке.

Темы занятий:

1. Отечественная и зарубежная профессиональная литература.
2. Научная статья. Аннотирование и реферирование и перевод научной статьи.
3. Профессиональные контакты: конференции, семинары, симпозиумы. Научный доклад.
4. Научно-исследовательская деятельность магистранта.

Дисциплина «Искусство анимации»

Объем в зач. ед.: 3

Форма промежуточной аттестации: экзамен

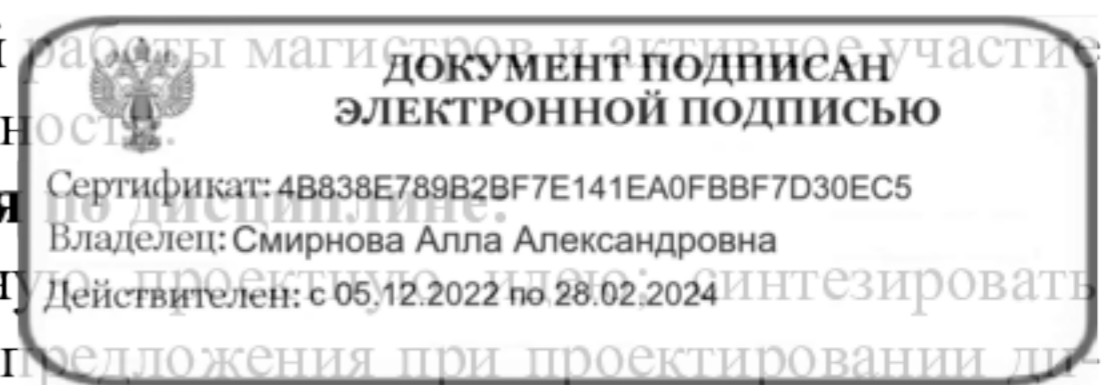
«Искусство анимации» является базовой дисциплиной, позволяющей магистру получить знания в области анимационного проектирования, необходимые для грамотной профессиональной и научной деятельности магистранта.

Содержательная и методическая специфика данного курса связана с ориентацией на практические занятия.

Курс предполагает большие объемы аудиторной работы магистров и активное участие в обсуждении, анализе результатов творческой деятельности.

Перечень планируемых результатов обучения

ОПК-3 Способен разрабатывать концептуальный набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дис



Санкт-Петербургский государственный институт культуры	Стр. 8 из 29
АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ	Версия: 1

зайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи

ОПК-3.1 Определяет проблемное поле, цели, задачи проектной деятельности

ОПК-3.2 Определяет этапы, сценарии, технологии исследовательской и проектной деятельности, исходя из социокультурной ситуации и имеющихся ресурсов

ОПК-3.3 Способен грамотно и аргументировано презентовать дизайн проект в области моушен дизайна.

Темы занятий:

Раздел 1. Анимация и мультимедиа.

Тема 1. Художественный аспект анимации.

Тема 2. Методы и способы создания анимации.

Раздел 2. Анимация в моушен дизайне

Тема 3. Роль анимации в моушен дизайне.

Тема 4. Приемы и инструменты анимации.

Раздел 3. Перспектив развития анимации

Тема 5. Алгоритмы создания анимационных роликов.

Тема 6. Прикладное использование анимации.

Образовательные технологии: технология художественно-творческих заданий (эскизы, клаузуры), технология проектной деятельности.

Дисциплина «История и методология дизайн-проектирования»

Объем в зач. ед.: 3

Форма промежуточной аттестации: экзамен

«История и методология дизайн-проектирования» является базовой дисциплиной общенаучного цикла, позволяющей выпускнику получить знания в области истории и методологии дизайн-проектирования, необходимые для грамотной профессиональной и научной деятельности магистранта.

Содержательная и методическая специфика данного курса связана с ориентацией на практические занятия.

Курс предполагает большие объемы аудиторной работы студентов и активное участие в обсуждении, анализе результатов творческой деятельности.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине:

ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода

ОПК-1.4 Понимает роль истории дизайна в формировании профессиональной идентичности

ОПК-1.5 Способен анализировать различные стили и направления в дизайне

ОПК-1.6 Использует различные методы проектирования моушен продукции.

Темы занятий:

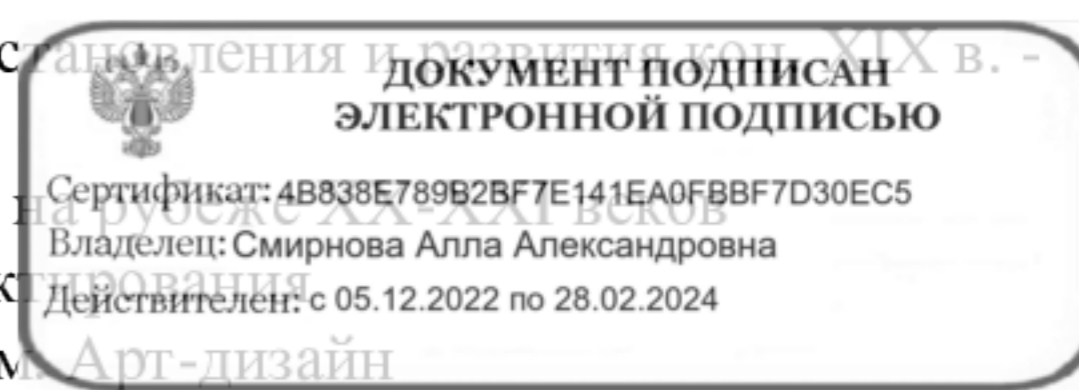
Раздел 1. История становления и эволюция мирового и российского дизайна. Эволюция методов проектирования.

1. Предпосылки возникновения дизайна. История становления и развития кон. XIX в. - вторая половина XX столетия

2. Дизайн постиндустриального общества. Дизайн в искусстве XX-XXI веков

Раздел 2. Теоретические концепции и методы проектирования

1. Зарождение концепций дизайна. Функционализм



Санкт-Петербургский государственный институт культуры	Стр. 9 из 29
АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ	Версия: 1

2. Идеи системного подхода

Раздел 3. Методология и средства дизайн-проектирования мультимедийных продуктов.

Эргономическое обеспечение дизайн-проектирования

Общенаучные и частно-научные методы исследования

1. Методы эргономических исследований

Образовательные технологии:

- Технология художественно-творческих заданий (эскизы, клаузуры).
- Интерактивные технологии (мозговой штурм, дискуссии и др.).
- Технология проектной деятельности.

Дисциплина «Композитинг»

Объем в зач. ед.: 3

Форма промежуточной аттестации: экзамен

Дисциплина «Композитинг» является важной дисциплиной, в процессе изучения которой магистрант приобретает фундаментальные знания в области создания целостного изображения путем совмещения двух и более слоев отснятого на кино- или видеоплёнку материала, а созданных компьютерных объектов и анимации. Изучает мировые аналоги, выполняет ряд творческих заданий по созданию визуальных эффектов в кино, телевидении и рекламе.

Содержательная и методическая специфика данного курса связана с ориентацией на практические занятия.

Курс предполагает большие объемы аудиторной работы обучающихся и активное участие в обсуждении, анализе результатов творческой деятельности.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине:

ПК-3 Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

ПК-3.1 Разрабатывает дизайн-концепцию системы визуальной информации, идентификации и коммуникации в области моушн дизайна

ПК-3.5 Утверждает дизайн-макет системы визуальной информации, идентификации и коммуникации в области моушн дизайна.

Темы занятий:

Раздел 1. Многокомпонентный композитинг

1. Трёхмерная графика для композитинга
2. Маскирование в композитинге.
3. Внедрение спецэффектов.

Образовательные технологии:

- Технология художественно-творческих заданий (эскизы, клаузуры).
- Интерактивные технологии (мозговой штурм, дискуссии и др.).
- Технология проектной деятельности.

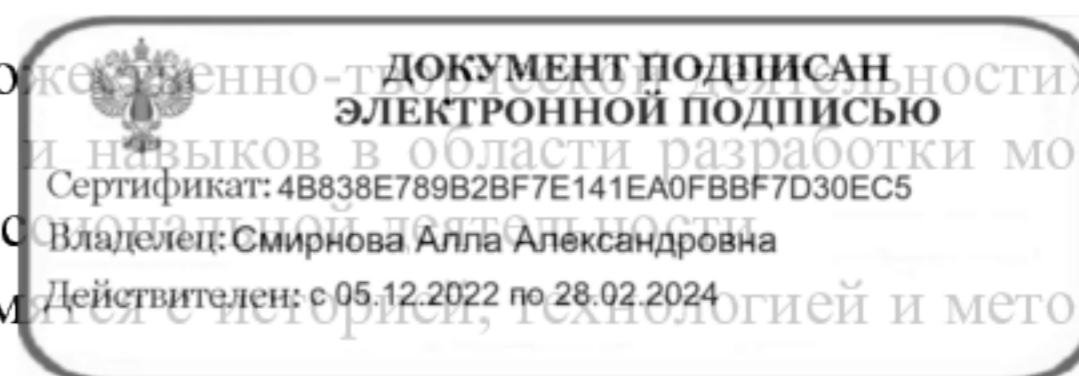
Дисциплина «Компьютерные технологии в художественно-творческой деятельности»

Объем в зач. ед.: 3

Форма промежуточной аттестации: зачет

Дисциплина «Компьютерные технологии в художественно-творческой деятельности» направлена на формирование у обучающихся умений и навыков в области разработки моушн-проектов для использования их в будущей профессиональной деятельности.

При изучении дисциплины обучающиеся знакомятся с историей, технологией и мето-



Санкт-Петербургский государственный институт культуры	Стр. 10 из 29
АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВА- НИЯ	Версия: 1

дами проектирования в дизайне и современными компьютерными технологиями.

В результате изучения дисциплины, обучающиеся должны получить навыки использования технологий и методов проектирования в дизайне.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине:

ПК-Д Способен использовать методы представления и обработки знаний в системах искусственного интеллекта в своей профессиональной деятельности

ПК-Д.1 Знает теоретические основы обучения анализа данных и машинного обучения

ПК-Д.2 Быстро и верно оценивает сложную ситуацию, оценивает риски и последствия своих действий, находит оптимальные решения для рабочих задач

Темы занятий:

Раздел 1. Компьютерные технологии и интерактивность.

Тема 1. Компьютерные технологии в мультимедийных проектах.

Тема 2. Способы создания художественных проектов с использованием компьютерных технологий.

Раздел 2. Компьютерные технологии в анимации

Тема 3. Роль анимации в художественно-творческой деятельности. Программные алгоритмы создания анимации с уникальными параметрами.

Тема 4. Последовательность работы и технология создания компьютерных художественно-творческих проектов.

Раздел 3. Новые жанры и направления в дизайне с использованием компьютерных технологий

Тема 5. Базовые алгоритмы создания компьютерных дизайнерских проектов.

Тема 6. Прикладное использование компьютерных технологий в моушен-дизайне.

Образовательные технологии: технологии развития творческой деятельности, интерактивные технологии.

Дисциплина «Конструирование»

Объем в зач. ед.: 3

Форма промежуточной аттестации: зачет

Дисциплина «Конструирование» направлена на формирование у обучающихся умений и навыков в области техники и технологии и методики конструирования дизайн продукта в области моушен-дизайна для использования их в будущей профессиональной деятельности.

При изучении дисциплины «Конструирование» обучающиеся знакомятся с типологией и стандартами моушен-продукта, техническими требованиями к моушен-продукту, техническим заданием моушен-проекта, разработкой и реализацией моушен-проекта и его элементов.

В результате изучения дисциплины, обучающиеся должны получить навыки создания целостного дизайн-продукта путем применения различных технологий конструирования объектов и анимации (в области моушен-дизайна).

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине:

ПК-3 Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

ПК-3.1 Разрабатывает дизайн-концепцию системы визуальной информации, идентификации и коммуникации в области моушен дизайна

Темы занятий:

Раздел 1. Техника и технологии конструирования

1. Типология и стандарты моушен-продукта
2. Технические требования к моушен-продукта



Санкт-Петербургский государственный институт культуры		Стр. 11 из 29
АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВА- НИЯ	Версия:	1

Раздел 2. Методики конструирования дизайн-продукта в области моушен-дизайна

1. Техническое задание моушен-проекта
2. Разработка и реализация моушен-проекта и его элементов

Образовательные технологии: технологии развития творческой деятельности, интерактивные технологии.

Дисциплина «Межкультурное взаимодействие»

Объем в зач. ед.: 2

Форма промежуточной аттестации: зачет

Целью изучения дисциплины «Межкультурное взаимодействие» является развитие культурной восприимчивости и толерантности в межкультурном общении, расширение кругозора студентов и получение ими культурологических знаний о своей и других культурах, об общем и различном в культуре и о специфике культурной идентичности, формирование понимания необходимости изучения национально-культурных особенностей, повышение межкультурной коммуникативной компетенции студентов, включающей в себя знания, умения и навыки, которые дают возможность решать ряд задач, необходимых для успешного межкультурного взаимодействия в условиях глобализации экономики и культуры.

Дисциплина формирует способность анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия. В результате освоения дисциплины студент должен уметь анализировать важнейшие идеологические и ценностные системы, сформировавшиеся в ходе исторического развития; обосновывать актуальность их использования при социальном и профессиональном взаимодействии; выстраивать социальное профессиональное взаимодействие с учетом особенностей основных форм научного и религиозного сознания, деловой и общей культуры представителей других этносов и конфессий, различных социальных групп; обеспечивать создание недискриминационной среды взаимодействия при выполнении профессиональных задач.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине:

УК 5 - Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия.

УК-5.1 Анализирует важнейшие идеологические и ценностные системы, сформировавшиеся в ходе исторического развития; обосновывает актуальность их использования при социальном и профессиональном взаимодействии

УК-5.2 Выстраивает социальное профессиональное взаимодействие с учетом особенностей основных форм научного и религиозного сознания, деловой и общей культуры представителей других этносов и конфессий, различных социальных групп

УК-5.3 Обеспечивает создание недискриминационной среды взаимодействия при выполнении профессиональных задач

Темы занятий:

1. Мультикультурный мир
2. Культурная идентичность
3. Актуальные проблемы межкультурного взаимодействия в эпоху глобализации

Дисциплина «Методология изучения художественных стилей»

Объем в зач. ед.: 3

Форма промежуточной аттестации: экзамен



Санкт-Петербургский государственный институт культуры	Стр. 12 из 29
АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ	Версия: 1

Дисциплина «Методология изучения художественных стилей» посвящена изучению концептуальных аспектов творчества в различных областях искусства от древности до современности.

Курс предполагает знакомство с проблематикой взаимоотношений художественных концепций и художественной практики, с методами исследования явлений и событий художественной жизни, а также с отдельными произведениями изобразительного и декоративно-прикладного искусства, архитектуры.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине:

ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода

ОПК-1.1 Осуществляет функции по сохранению, изучению, пропаганде художественного наследия

ОПК-1.2 Популяризирует научные знания по истории искусства

ОПК-1.3 Понимает роль искусствоведения в формировании гражданской идентичности.

Дисциплина «Моушен-дизайн в дидактике»

Объем в зач. ед.: 3

Форма промежуточной аттестации: экзамен

Дисциплина «Моушен-дизайн в дидактике» направлена на формирование у обучающихся умений и навыков в области визуализации идеи, информации или сообщения средствами моушен-дизайна для использования их в будущей профессиональной деятельности.

При изучении дисциплины обучающиеся знакомятся с техническими и художественными принципами создания ролика, изучают способы проведения системного анализа достоинств и недостатков своей работы.

В результате изучения дисциплины, обучающиеся должны получить фундаментальные знания в области основных подходов, типов и способов разработки мультимедиа проектов.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине:

ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования

ПК-1.1 Отслеживает современные тенденции и направления в сфере моушен дизайна

ПК-1.2 Подбирает и анализирует аналоги необходимые для проектирования моушен продукции

ПК-1.3 Изучает потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых моушен объектов

ПК-1.4 Отслеживает изменения законодательной и нормативной базы, касающейся проектирования моушен объектов

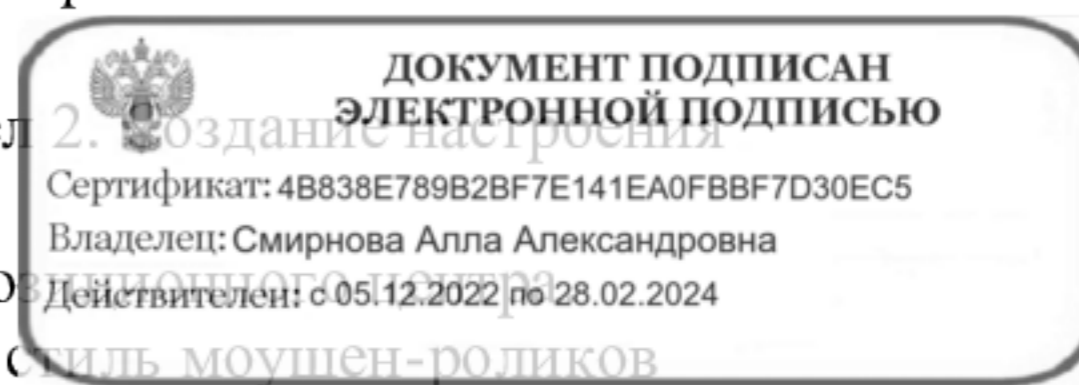
ПК-1.5 Оформляет результаты дизайнерского предпроектного исследования и формирует предложения по направлениям работ в сфере моушен дизайна

Темы занятий:

Раздел 1. Основные инструменты моушен дизайнера

1. Композиционные решения в моушн-дизайне.
 2. Стилистические приёмы и создание стиля
- Раздел 2. Создание сценария.
1. Создание сценария.
 2. Создание ключевых кадров с выделением композиционных элементов

Раздел 3. Основные стилистические элементы и стиль моушен-роликов



Санкт-Петербургский государственный институт культуры	Стр. 13 из 29
АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ	Версия: 1

1. Дизайнерские приёмы и технологии.
 2. Разработка обучающего ролика.
- Раздел 4. Технические и художественные принципы создания ролика
1. Развитие идеи инструментами и методами разработки проектов.
 2. Системный анализ достоинств и недостатков своей работы.

Образовательные технологии:

- технологии развития творческой деятельности
- интерактивные технологии

Дисциплина «Моушен-дизайн в рекламе»

Объем в зач. ед.: 3

Форма промежуточной аттестации: экзамен

Дисциплина «Моушен дизайн в рекламе» направлена на формирование у обучающихся умений и навыков в области создания рекламных моушен проектов для использования их в будущей профессиональной деятельности.

При изучении дисциплины обучающиеся знакомятся с мировыми аналогами, проблемами разработки различной по направленности и содержанию рекламной продукции, современными дизайнерскими тенденциями и технологиями в области разработки рекламы, существующих на российском и зарубежном рынке, выполняют ряд творческих заданий по проектированию рекламных моушен роликов, формируют базовые знания и умения в данной области.

В результате изучения дисциплины, обучающиеся должны получить фундаментальные знания в области основных подходов, типов и способов разработки рекламных мультимедиа проектов

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине:

ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования

ПК-1.1 Отслеживает современные тенденции и направления в сфере моушен дизайна

ПК-1.2 Подбирает и анализирует аналоги необходимые для проектирования моушен продукции

ПК-1.3 Изучает потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых моушен объектов

ПК-1.4 Отслеживает изменения законодательной и нормативной базы, касающейся проектирования моушен объектов

ПК-1.5 Оформляет результаты дизайнерского предпроектного исследования и формирует предложения по направлениям работ в сфере моушен дизайна

Темы занятий:

Раздел 1. Интерактивная графика в моушен дизайне

1. Работа с типографикой. Роль шрифтов.
2. Создание эскизов условных обозначений к картам - не менее 2-х вариантов стилистики.

Раздел 2. Динамическая композиция

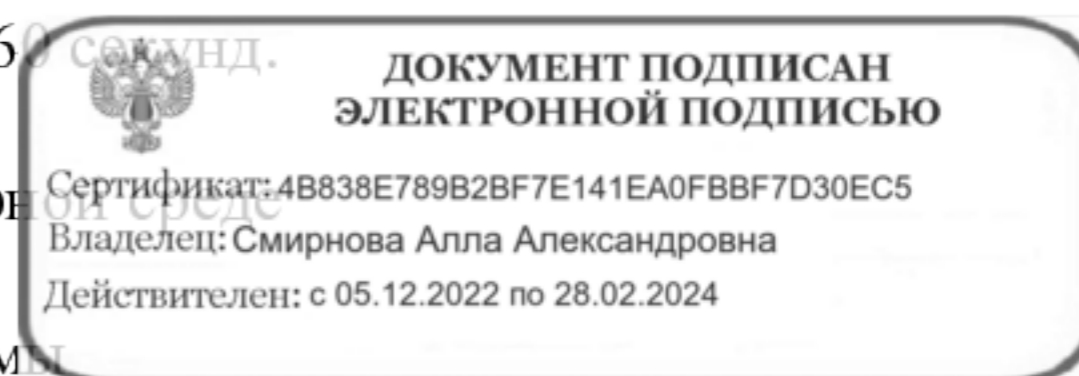
1. Что такое сценарий.
2. Создание ключевых кадров с выделением композиционного центра.

Раздел 3. Сценарий к рекламному ролику

1. Создания раскадровки длительностью от 30 до 60 секунд.
2. Длительности эпизода, движения камеры.

Раздел 4. Динамическая реклама в социокультурной среде

1. Инструменты и технологии.
2. Международный опыт в области моушен рекламы



Санкт-Петербургский государственный институт культуры	Стр. 14 из 29
АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВА- НИЯ	Версия: 1

Образовательные технологии:

- технологии развития творческой деятельности
- интерактивные технологии

Дисциплина «Мультимедийные технологии в моушен-дизайне»

Объем в зач. ед.: 3

Форма промежуточной аттестации: зачет

Данная дисциплина позволяет выпускнику получить знания в области истории, технологий и методов проектирования в дизайне, современных мультимедиа, составе мультимедиа их использовании в дизайне, в частности в процессе разработки моушен-проектов.

Содержательная и методическая специфика данного курса связана с ориентацией на практические занятия.

Курс предполагает большие объемы аудиторной работы магистров и активное участие в обсуждении, анализе результатов творческой деятельности.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине:

ПК-3 Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

ПК-3.1 Разрабатывает дизайн-концепцию системы визуальной информации, идентификации и коммуникации в области моушен дизайна

ПК-3.5 Утверждает дизайн-макет системы визуальной информации, идентификации и коммуникации в области моушен дизайна

Темы занятий:

Раздел 1. Дизайн в информационной среде. Интерактивность и мультимедиа.

Тема 1. Мультимедиа в современном информационно-коммуникативном пространстве.

Тема 2. Мультимедиа и интерактивность. Интерактив и способы его создания.

Раздел 2. Анимация в дизайне мультимедиа

Тема 3. Роль анимации в дизайне мультимедиа Программные алгоритмы создания анимации с уникальными параметрами.

Тема 4. Последовательность работы и технология создания моушен-роликов. Основные мультимедийные приемы и инструменты, используемые в моушен-дизайне.

Раздел 3. Новые жанры и направления в дизайне мультимедиа Тема 5. Создание генеративной графики, базовые алгоритмы.

Тема 6. Прикладное использование интерактивности в моушен-графики.

Образовательные технологии:

- Технология художественно-творческих заданий (эскизы, клаузуры).
- Интерактивные технологии (мозговой штурм, дискуссии и др.), аудиовизуальные спецэффекты в моушен-ролике «Законы физики детям», разработка концепции моушен-ролика «Элементарно о химии детям»
- Технология проектной деятельности.

Дисциплина «Организация проектной и исследовательской деятельности»

Объем в зач. ед.: 2

Форма промежуточной аттестации: зачет

Курс предназначен для изучения магистрами методов организации проектной и исследовательской деятельности. Ставятся цели показать на примере творческой работы. Ставятся цели показать на примере творческой работы.



Санкт-Петербургский государственный институт культуры	Стр. 15 из 29
АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ	Версия: 1

способы, формы и цели создания творческих проектов, исследование и решение научных проблем. Исследуются креативные модели творчества.

Рассматривается материал психологии творчества, психические механизмы организации интеллектуальной деятельности субъекта для решения поставленных задач. Так, рассматривается психологическая способность воображения и его отчуждённая форма воображаемое. Воображаемое моделирование рассматривается как универсальная творческая способность, пронизанная эмоциональной и интеллектуальной работой.

Важным моментом является рассмотрение вопроса об организации исследовательской деятельности. Так, в курсе ставится проблема целеполагания в научной работе, как организующая всю деятельность исследователя. Раскрывается проблема телеологии, как науки о целях и особенности её проявления в деятельности исследователя. Продуманная и научно оправданная цель становится основой плана работы, который исследователь выстраивает на начальном этапе исследовательской деятельности и придерживается в продолжение всего исследования.

Рассматривается аксиологический аспект проектной и исследовательской деятельности. Осознание и формулировка ценностных ориентаций и ценностей научного поиска, ориентация творчества на полезность и практическую ценность.

На основе поставленной цели исследования выстраивается гипотеза, природа и формы которой рассматриваются. Типы гипотетического знания отличаются неопределённостью и основаны на догадках и предположениях. Так, можно выделить типы гипотез: 1. Гипотезы с различным объёмом достоверного знания; 2. Гипотезы – интуиции – вероятностные утверждения с отсутствием достаточного объёма знаний, но основанные на убеждённом предположении. 3. Ценностные гипотезы, ориентированные не на смыслы, а на ценности. Структура и процесс моделирования выстраиваются в зависимости от принятой системы категорий и понятий. Поэтому предварительный подбор и анализ рабочих категорий и понятий является главным условием начала исследовательской работы.

Следующим этапом выступает подбор материала для обработки и осмысления. Источники, которыми следует пользоваться, выяснение их достоверности как источников полезной и верной информации. Источниковедение становится важным этапом и активной помощью в поиске необходимых аргументов, становящихся важными доказательствами сформулированных гипотез.

Третьим этапом становится система аргументации, которая выстраивается из научных методологий, которые исследователь принимает для достижения результата. Эти методологии могут играть главные или вспомогательные роли и соединяться между собой. Методологии не только выступают способом организации научного материала, но также вплетаются в процессы научного мышления.

Полученные результаты и научные выводы следует проверять практическими экспериментами или живыми наблюдениями, но также подтверждать уже имеющимися авторитетными данными.

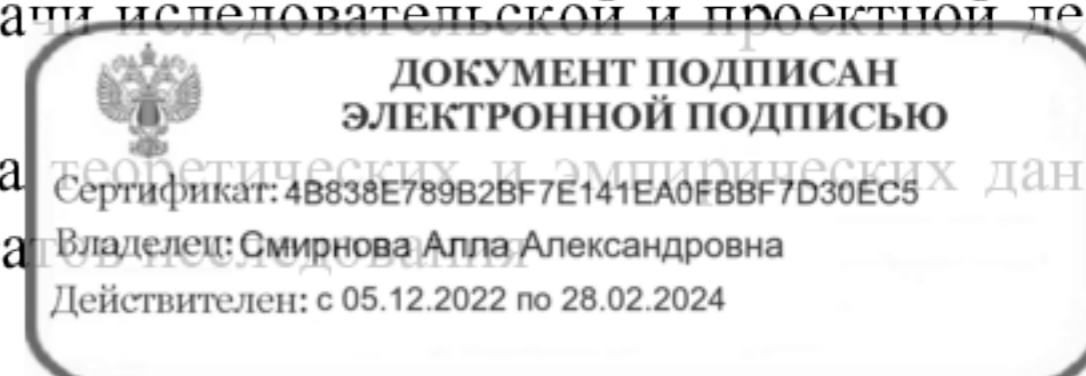
Перечень планируемых результатов обучения дисциплине:

ОПК-1 Способен организовывать исследовательские и проектные работы в области культуроведения и социокультурного проектирования.

ОПК-1.1 Определяет этапы, сценарии, технологии исследовательской и проектной деятельности, исходя из социокультурной ситуации и имеющихся ресурсов

ОПК-1.2 Определяет проблемное поле, цели, задачи исследовательской и проектной деятельности

ОПК-1.3 Владеет различными методиками сбора, анализа и представления полученных результатов



Санкт-Петербургский государственный институт культуры	Стр. 16 из 29
АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВА- НИЯ	Версия: 1

ОПК-1.4 Оценивает границы применимости полученных результатов в области, соответствующей направлению подготовки.

Темы занятий:

1. Методология и методика исследования
2. Типы и виды проектов
3. Выбор темы и определение методологических характеристик
4. Этапы работы над проектом
5. Методы работы с источниками информации
6. Правила оформления проекта. Презентация проекта.

Дисциплина «Организационное проектирование в документационном управлении»

Объем в зач. ед.: 3

Форма промежуточной аттестации: зачет

Дисциплина «Организационное проектирование в документационном управлении» является базовой дисциплиной, позволяющей обучающемуся изучить теорию и практику исследования и проектирования систем управления с целью дальнейшего планирования их развития и внедрения в дизайнерских фирмах, а также получить теоретические и практические навыки сбора, обобщения, систематизации и анализа данных для составления документации по внедрению проектов (веб-сайтов, анимационных, видео роликов, клипов, титров и т.д.) используемых в области моушен дизайне.

Особое внимание уделяется развитию логического, творческого мышления. В процессе изучения данной дисциплины магистр выполняет целый ряд заданий, которые составляют основу для дальнейшей практической деятельности.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине:

ОПК-4 Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу

ОПК-4.1 Определяет этапы, сценарии, технологии проведения художественных выставок, конкурсов, фестивалей

ОПК-4.2 Понимает принципы и этапы организации творческих мероприятий в области дизайна

ОПК-4.3 Способен мотивировать себя и коллег к участию в творческих мероприятиях в сфере дизайна.

Темы занятий:

1. Организационное проектирование. Выбор и обоснование организационной структуры системы управления.
2. Совершенствование организационной структуры управления посредством внедрения системы электронного документооборота.
3. Проектирование Мультимедийных информационных систем. Документационное обеспечение управления проектами.
4. Документационное обеспечение управления проектами. План-график работ по разработке МИС.
5. Документационное обеспечение управления экономическим обоснованием проекта.
6. Документационное обеспечение управления проектирование и разработку мультимедийных систем.



Санкт-Петербургский государственный институт культуры	Стр. 17 из 29
АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ	Версия: 1

7. Документационное обеспечение управления проектами. Организационно-распорядительные документы сдачи проекта.

Образовательные технологии:

- Технологии творческих заданий (структурно-логические технологии, подготовка и представление доклада)
- Интерактивные технологии (работа в малых группах, анализ творческих практических ситуаций).

Дисциплина «Педагогика высшей школы»

Объем в зач. ед.: 3

Форма промежуточной аттестации: зачет

Дисциплина «Педагогика высшей школы» направлена на ознакомление магистрантов с основными проблемами педагогики высшего образования в контексте реформы образования в РФ, задач, стоящих перед профессиональным образованием XXI в. Практические и семинарские занятия предполагают изучение, анализ и комментированное изложение источников в области педагогической теории и практики подготовки кадров профессионалов в высшей школе.

Итогом освоения курса следует признать обретение студентами знаний по педагогике высшего образования в мире, опыте педагогики профессионального образования в России, формирование установок педагогической деятельности в соответствии с профилем подготовки.

Особое внимание уделяется усвоению общих основ педагогики высшего образования закономерностям его развития: педагогическим технологиям современности, их воплощению в системах образования народов России и мира

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине:

ОПК-2 Способен применять полученные знания в преподавании истории искусства и мировой художественной культуры, используя различные системы и методы, выбирая эффективные пути для решения поставленных педагогических задач;

ОПК-2.1 Проводит учебные занятия по учебным предметам, курсам, дисциплинам (модулям) образовательной программы

ОПК-2.2 Организует самостоятельную работу обучающихся по учебным предметам, курсам, дисциплинам (модулям)

ОПК-2.3 Руководит учебно-профессиональной, проектной, исследовательской и иной деятельностью обучающихся по программам СПО и(или) ДПП, в том числе подготовкой ВКР

ОПК-2.4 Консультирует обучающихся и их родителей (законных представителей) по вопросам профессионального самоопределения, профессионального развития, профессиональной адаптации на основе наблюдения за освоением профессиональной компетенции

ОПК-2.5 Осуществляет текущий контроль, оценку динамики подготовленности и мотивации обучающихся в процессе изучения учебного предмета, курса, дисциплины (модуля)

ОПК-2.6 Разрабатывает мероприятия по модернизации оснащения учебного помещения, формирование его предметно-пространственной среды, обеспечивающей освоение учебного предмета, курса, дисциплины (модуля) образовательной программы

Темы занятий:

1. Предмет педагогики высшей школы, задачи курса
2. Проблема содержания образования и планирование в высшей школе
3. Особенности педагогического взаимодействия в условиях образовательного про...



Санкт-Петербургский государственный институт культуры		Стр. 18 из 29
АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВА- НИЯ	Версия:	1

- странства высшей школы.
4. Дидактические принципы, закономерности обучения
 5. Педагогические технологии, формы и методы в высшем образовании
 6. Воспитание в условиях высшей школы.
 7. Педагогическое мастерство преподавателя высшей школы
 8. Перспективы образования в высшей школе
 9. Методология и методы педагогических исследований

«Преддипломная практика»

Объем в зач. ед.: 19

Форма промежуточной аттестации: зачет с оценкой

В процессе преддипломной практики магистру необходимо исследовать целевую аудиторию проекта, выделить основные проблемные зоны проекта, проанализировать аналогичные проекты, сформировать все основные требования к проекту, сформулировать уточнить объект, предмет исследования, цели и задачи проекта и продолжить проектирование продукции, которую он разрабатывает совместно с научным руководителем.

Необходимо собрать, проанализировать, синтезировать различный графический материал, подобрать музыкальное сопровождение и дикторскую речь необходимую для создания выпускной квалификационной работы.

Перечень планируемых результатов обучения по практике:

ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования

ПК-1.1 Отслеживает современные тенденции и направления в сфере дизайна

ПК-1.2 Подбирает и анализирует аналоги необходимые для проектирования продукции

ПК-1.3 Изучает потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов

ПК-1.4 Отслеживает изменения законодательной и нормативной базы, касающейся проектирования объектов

ПК-1.5 Оформляет результаты дизайнерского предпроектного исследования и формирует предложения по направлениям работ в сфере дизайна.

ПК-2 Способен разрабатывать и согласовывать с заказчиком проектное задание на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

ПК-2.1 Обсуждает с заказчиком функциональную структуру проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации в области дизайна

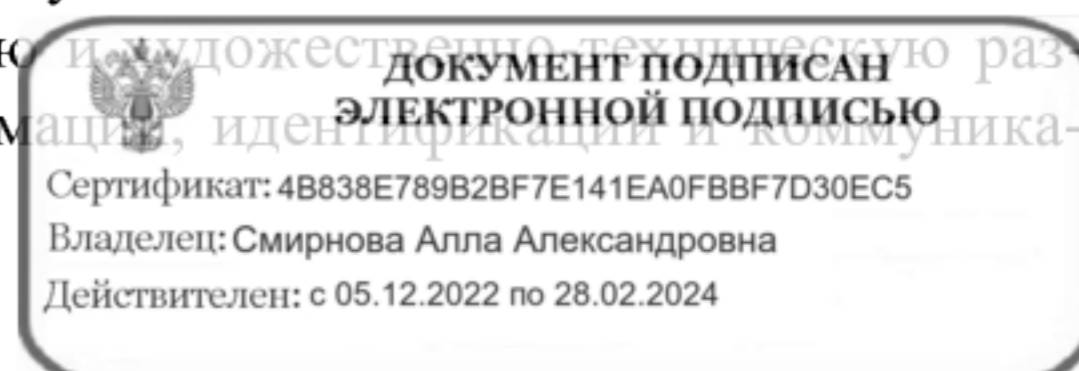
ПК-2.2 Подбирает и изучает информацию, необходимую для разработки проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации в области дизайна

ПК-2.3 Осуществляет предварительную проработку эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации в области дизайна

ПК-2.4 Составляет проектное задание на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации по типовой форме

ПК-2.5 Согласовывает с заказчиком и утверждает проектное задание на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации в области дизайна

ПК-3 Способен осуществлять концептуальную проработку дизайн-проектов систем визуальной информации



Санкт-Петербургский государственный институт культуры	Стр. 19 из 29
АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ	Версия: 1

ПК-3.1 Разрабатывает дизайн-концепцию системы визуальной информации, идентификации и коммуникации в области дизайна

ПК-3.2 Осуществляет визуализацию образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств дизайна и специальных компьютерных программ, прорабатывает эскизы объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в области дизайна

ПК-3.3 Обсуждает варианты художественно-технических решений дизайн-проекта системы визуальной информации, идентификации и коммуникации с заказчиком и руководством, согласовывает окончательный вариант дизайн-проекта

ПК-3.4 Подготавливает задания на разработку отдельных объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, входящих в систему, для участников дизайн-проекта

ПК-3.5 Утверждает дизайн-макет системы визуальной информации, идентификации и коммуникации в области дизайна.

ПК-4 Способен осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

ПК-4.1 Выбирает критерии оценки, необходимые для проверки качества систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в области дизайна

ПК-4.2 Выбирает методы и средства тестирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в области дизайна.

ПК-4.3 Проводит тестирование качества визуальной информации, идентификации и коммуникации в области дизайна

ПК-4.4 Подготавливает заключение по результатам проверки качества системы визуальной информации, идентификации и коммуникации в области дизайна.

Содержание практики:

1. Подготовительный этап

Исследование предметной отрасли, уточнение целей и задач выпускной квалификационной работы (творческого проекта). Анализ систем аналогов. Выделение основных технических, композиционных, структурных особенностей. Анализ и синтез различного графического материала (фото, видео, анимация, графика и т.д.), подбор музыкального сопровождения и дикторской речи необходимой для создания выпускной квалификационной работы. Изучение структуры и принципов работы предприятия, организации, а также технологии производства и основных производственных функций.

2. Этап проектирования

Создание сценария проекта. Разработка раскадровки роликов. Создание форэскизов. Проектирование анимационного и видеоряда.

3. Этап технической реализации

Техническая реализация, наиболее сложных эпизодов анимационного или видеоролика. Подготовка презентации. Составление отчетов по практике.

Образовательные технологии:

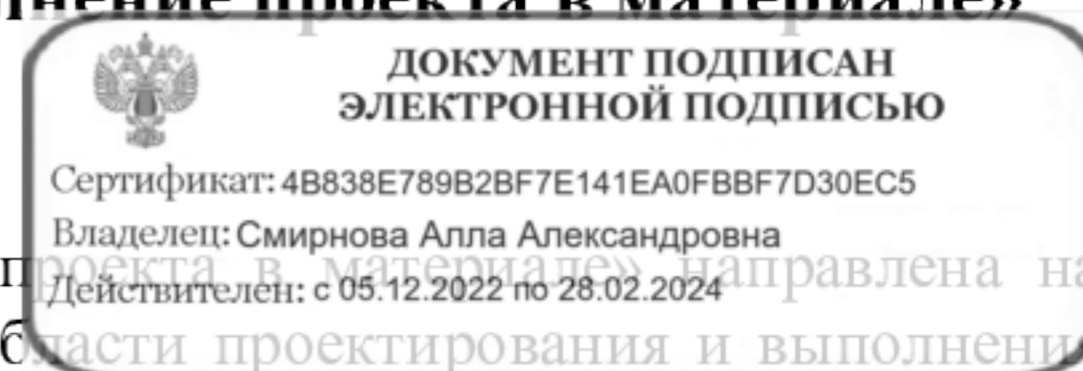
- Технология художественно-творческих заданий.
- Технология проектирования.

Дисциплина «Проектирование и выполнение проекта в материале»

Объем в зач. ед.: 3

Форма промежуточной аттестации: зачет

Дисциплина «Проектирование и выполнение проекта в материале» направлена на формирование у обучающихся умений и навыков в области проектирования и выполнения



Санкт-Петербургский государственный институт культуры	Стр. 20 из 29
АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ	Версия: 1

проекта в материале с учетом потребностей целевых групп, передовых достижений в науке и технике для использования их в будущей профессиональной деятельности.

При изучении дисциплины обучающиеся знакомятся с современными методами проектирования и организации творческого процесса, с программными средствами, приемами и методами проектирования, изучают изобразительные средства и материалы проектной графики, перспективы развития информационных технологий и информационных систем в предметной области.

В результате изучения дисциплины, обучающиеся должны получить фундаментальные знания в области осуществления технологической реализации проектной идеи, осуществления контроля качества исполнения проекта в материале.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине:

ПК-2 Способен разрабатывать и согласовывать с заказчиком проектное задание на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

ПК-2.1 Обсуждает с заказчиком функциональную структуру проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации в области дизайна

ПК-2.2 Подбирает и изучает информацию, необходимую для разработки проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации в области дизайна

ПК-4 Способен осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

ПК-4.3 Проводит тестирование качества визуальной информации, идентификации и коммуникации в области моушен дизайна

ПК-4.4 Подготавливает заключение по результатам проверки качества системы визуальной информации, идентификации и коммуникации в области моушен дизайна.

Темы занятий:

Раздел 1. Проектирование, ориентированное на цели пользователей

1. Процесс проектирования цифровых продуктов
2. Модели пользователей: персонажи и цели
3. Подготовка к проектированию: сценарии и требования
4. Проектирование продукта: инфраструктура и детализация

Раздел 2. Проектирование поведения и облика приложения

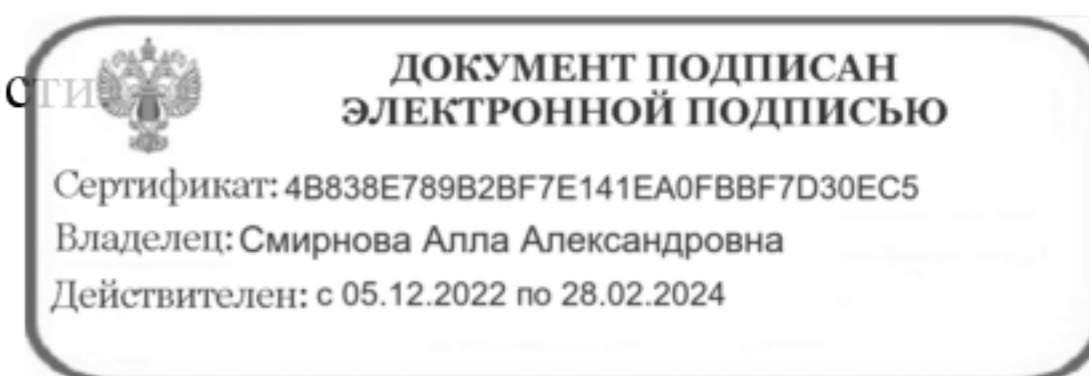
1. Основа для хорошего поведения продукта. Цифровой этикет
2. Платформа и стиль представления. Оптимизация для пользователей среднего уровня
3. Проектирование хорошего поведения
4. Метафоры, идиомы и обоснованность решений
5. Проектирование для разных потребностей
6. Интеграция визуального дизайна

Раздел 3. Детальное проектирование взаимодействия

1. Проектирование меню
2. Обратная визуальная связь процесса
3. Элементы управления и диалоговые окна
4. Особенности проектирования интерфейса для различных устройств

Образовательные технологии:

- Интерактивные технологии.
- Технологии развития творческой деятельности



Санкт-Петербургский государственный институт культуры	Стр. 21 из 29
АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ	Версия: 1

«Производственная практика. Научно-исследовательская работа»

Объем в зач. ед.: 10

Форма промежуточной аттестации: зачет с оценкой

Научно-исследовательская работа - составная часть подготовки магистрантов. Она способствует развитию научно-исследовательской компетентности студентов. Качество подготовки выпускной квалификационной работы (магистерской диссертации) во многом зависит от правильной организации научно-исследовательской работы магистранта.

Перечень планируемых результатов обучения по НИР:

ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования

ПК-1.1 Отслеживает современные тенденции и направления в сфере моушен дизайна

ПК-1.2 Подбирает и анализирует аналоги необходимые для проектирования моушен продукции

ПК-1.3 Изучает потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых моушен объектов

ПК-1.4 Отслеживает изменения законодательной и нормативной базы, касающейся проектирования моушен объектов

ПК-1.5 Оформляет результаты дизайнерского предпроектного исследования и формирует предложения по направлениям работ в сфере моушен дизайна.

Содержание НИР:

1. Проектирование и разработка учебно-познавательной презентации
2. Проектирование и разработка изоанимации для музея
3. Проектирование и разработка мобильного приложения

Образовательные технологии:

- Технология художественно-творческих заданий.
- Технология проектирования.

«Производственная практика. Проектная практика»

Объем в зач. ед.: 5

Форма промежуточной аттестации: зачет с оценкой

Научно-исследовательская работа - составная часть подготовки магистрантов. Она способствует развитию научно-исследовательской компетентности студентов. Качество подготовки выпускной квалификационной работы (магистерской диссертации) во многом зависит от правильной организации научно-исследовательской работы магистранта.

Перечень планируемых результатов обучения по НИР:

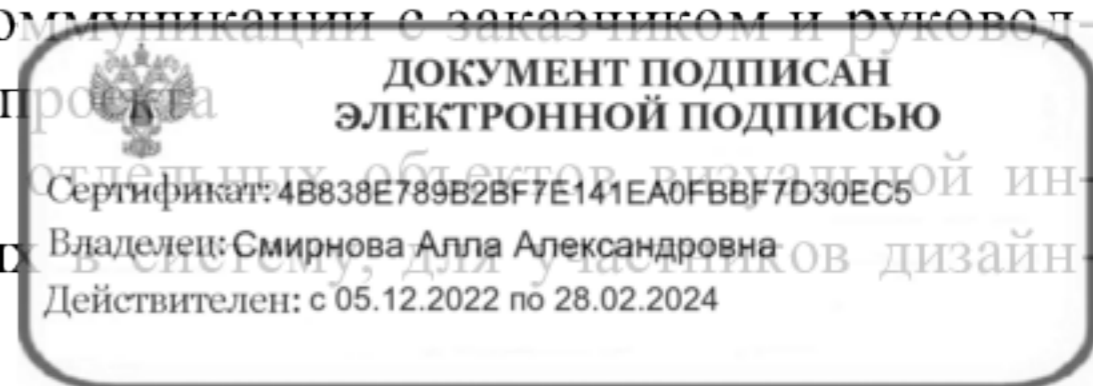
ПК-3 Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

ПК-3.1 Разрабатывает дизайн-концепцию системы визуальной информации, идентификации и коммуникации в области моушен дизайна

ПК-3.2 Осуществляет визуализацию образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств моушен дизайна и специальных компьютерных программ, прорабатывает эскизы объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в области моушен дизайна

ПК-3.3 Обсуждает варианты художественно-технических решений дизайн-проекта системы визуальной информации, идентификации и коммуникации с заказчиком и руководством, согласовывает окончательный вариант дизайн-проекта

ПК-3.4 Подготавливает задания на разработку систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, входящих в проект



Санкт-Петербургский государственный институт культуры	Стр. 22 из 29
АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВА- НИЯ	Версия: 1

ПК-3.5 Утверждает дизайн-макет системы визуальной информации, идентификации и коммуникации в области моушен дизайна.

Содержание НИР:

4. Проектирование и разработка учебно-познавательной презентации
5. Проектирование и разработка изоанимации для музея
6. Проектирование и разработка мобильного приложения

Образовательные технологии:

- Технология художественно-творческих заданий.
- Технология проектирования.

Дисциплина «Психология управления и саморазвития»

Объем в зач. ед.: 4

Форма промежуточной аттестации: экзамен

Дисциплина «Психология управления и саморазвития» посвящена изучению теоретических и прикладных аспектов психологии саморазвития, рассмотрению сущности, структуры, функций и механизмов саморазвития личности. Предполагается формирование у магистрантов представлений о технологиях развития и саморазвития, изучение методологических основ, концепций и способов развития и саморазвития личности. Практическая направленность курса состоит в формировании у магистрантов установок относительно организации и проведения базисных технологий развития и саморазвития личности, умения анализировать сущность явлений и проблем.

Особое внимание уделяется развитию способности к рефлексии как основы для саморазвития.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине:

УК-3 Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели

УК-3.1 Вырабатывает стратегию сотрудничества и на ее основе организует отбор членов команды для достижения поставленной цели

УК-3.2 Планирует и корректирует работу команды с учетом интересов, особенностей поведения и мнений ее членов

УК-3.3 Разрешает конфликты и противоречия при деловом общении на основе учета интересов всех сторон

УК-3.4 Организует дискуссии по заданной теме и обсуждение результатов работы команды с привлечением оппонентов разработанным идеям

УК-3.5 Планирует командную работу, распределяет поручения и делегирует полномочия членам команды

УК-6 Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки

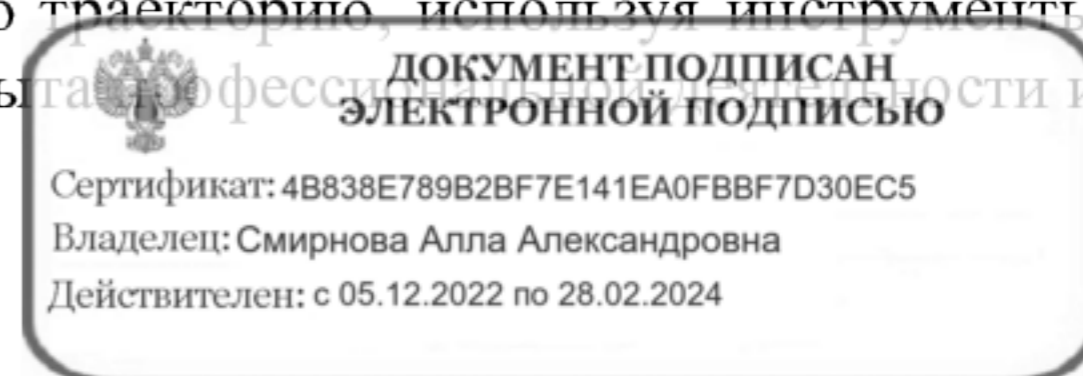
УК-6.1 Оценивает свои ресурсы и их пределы (личностные, ситуативные, временные), оптимально их использует для успешного выполнения порученного задания

УК-6.2 Определяет приоритеты профессионального роста и способы совершенствования собственной деятельности на основе самооценки по выбранным критериям

УК-6.3 Выстраивает гибкую профессиональную траекторию, используя инструменты непрерывного образования, с учетом накопленного опыта динамично изменяющихся требований рынка труда

Темы занятий:

Раздел 1. Общая характеристика саморазвития



Санкт-Петербургский государственный институт культуры	Стр. 23 из 29
АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ	Версия: 1

Раздел 2. Практикум по саморазвитию

Дисциплина «Русская культура XX века»

Объем в зач. ед.: 2

Форма промежуточной аттестации: зачет

Дисциплина «Русская культура XX века» посвящена изучению истории культуры России в XX веке. Курс предполагает рассмотрение образования и науки, архитектуры и изобразительного искусства, театра, музыки и кино. Особое внимание уделяется постижению специфики формирования и эволюции культуры советского и постсоветского периода, вклада отечественной культуры в мировую культуру.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине:

УК 5 - Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия.

УК-5.1 Анализирует важнейшие идеологические и ценностные системы, сформировавшиеся в ходе исторического развития; обосновывает актуальность их использования при социальном и профессиональном взаимодействии

УК-5.2 Выстраивает социальное профессиональное взаимодействие с учетом особенностей основных форм научного и религиозного сознания, деловой и общей культуры представителей других этносов и конфессий, различных социальных групп

УК-5.3 Обеспечивает создание недискриминационной среды взаимодействия при выполнении профессиональных задач

Темы занятий:

1. Культура России на рубеже веков
2. Революция и культура (1917-1920-е годы)
3. Культура тоталитарного общества (30-е-начало 50-х гг).
4. От «оттепели» к «застоям»
5. Культура современной России.

Дисциплина «Современные проблемы дизайна»

Объем в зач. ед.: 3

Форма промежуточной аттестации: зачет

Дисциплина «Современные проблемы дизайна» направлена на формирование у обучающихся умений и навыков в области создания дизайн-проектов в современном обществе для использования их в будущей профессиональной деятельности.

При изучении дисциплины магистры знакомятся с историей дизайна, основными проблемами в сфере дизайна и путями их решения.

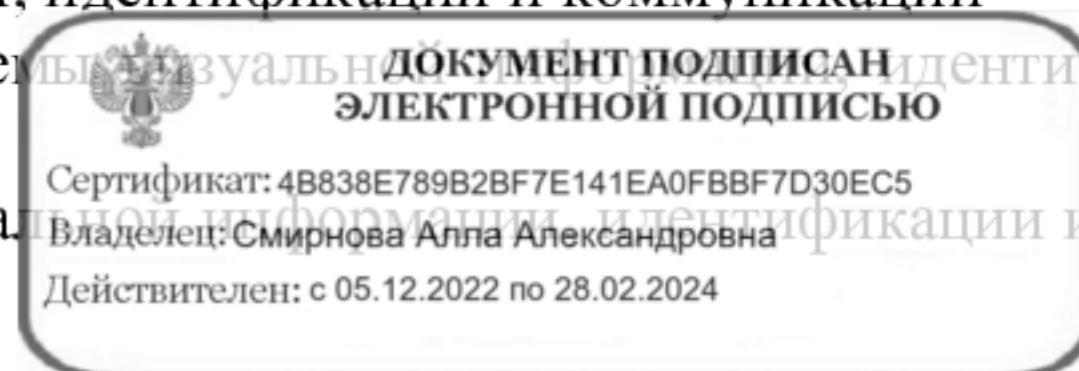
В результате изучения дисциплины, обучающиеся должны получить навыки использования программных средств обработки звука и проектирования визуально-звуковой композиции.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине:

ПК-3 Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

ПК-3.1 Разрабатывает дизайн-концепцию систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в области моушн дизайна

ПК-3.5 Утверждает дизайн-макет системы визуальной информации, идентификации и коммуникации в области моушн дизайна.



Санкт-Петербургский государственный институт культуры		Стр. 24 из 29
АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВА- НИЯ	Версия:	1

Темы занятий:

Раздел 1. Дизайн в современном мире обществе.

Тема 1. Виды дизайна. Теоретические концепции дизайна.

Тема 2. Дизайнер и заказчик искусство взаимодействия

Раздел 2. Влияния интерактивных мультимедиа на художественно-эстетические аспекты дизайна.

Тема 3. Компьютерная виртуальная реальность - поле новых проектных разработок, художественный аспект мультимедийного дизайн-творчества.

Тема 4. Методология компьютеризированной дизайн-деятельности. Ориентирование аппаратных и программных компьютерных средств на задачи дизайна.

Раздел 3. Современные проблемы образования в дизайне Тема 5. История дизайн-образования.

Тема 6. Вопросы современного дизайн-образования в области мультимедиа.

Образовательные технологии:

- Интерактивные технологии.
- Технологии развития творческой деятельности.

Дисциплина «Теория управленческих решений»

Объем в зач. ед.: 2

Форма промежуточной аттестации: зачет

Дисциплина «Теория управленческих решений» посвящена изучению закономерностей выбора путей и способов решения организационных проблем в процессе профессиональной деятельности, конкретным методом и инструментам эффективного достижения поставленных целей.

Курс предполагает усвоение магистрами основ научного подхода к выработке и принятию управленческих решений, формирование навыков постановки обоснованных целей и квалифицированного выбора способов их достижения в своей профессиональной области.

Особое внимание уделяется привитию навыков самостоятельного, критического осмысления управленческой (проблемной) ситуации, развитию умения обосновывать выбранные решения с помощью инструментария, предлагаемого «Теорией управленческих решений».

Темы занятий:

Раздел 1. Теоретико-методологические основы принятия управленческих решений.

Раздел 2. Прикладные/организационные аспекты принятия управленческих решений.

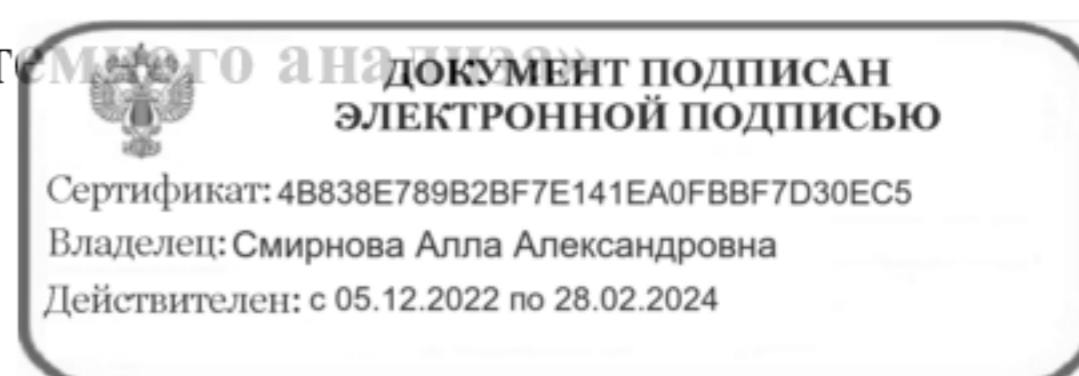
Образовательные технологии:

- лекции, сопровождаемые электронной презентацией, лекция-визуализация;
- семинарские и практические занятия, в форме защиты и обоснования управленческих решений в заданной сфере/ситуации, форме дискуссий с привлечением расчетных данных;
- интерактивные технологии (представление и электронная презентация индивидуальных заданий, докладов, самостоятельных расчетов, графического обоснования решений, занятия в интерактивной форме);
- технология ситуационных задач.

Дисциплина «Технология системного анализа»

Объем в зач. ед.: 2

Форма промежуточной аттестации: зачет



Санкт-Петербургский государственный институт культуры	Стр. 25 из 29
АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ	Версия: 1

Дисциплина «Технология системного анализа» предполагает осуществление научно-исследовательской деятельности и является неотъемлемой частью подготовки магистров, направлена на совершенствование и развитие профессиональной компетентности магистранта, формирование его готовности к осуществлению научно-исследовательской деятельности и способствует реализации полученных знаний, умений и навыков при подготовке выпускной квалификационной работы.

Цель освоение магистрантами основ научно-профессиональной деятельности, развитие у них готовности к самостоятельной, продуктивной реализации полученных за время обучения знаний, умений и навыков в своей дальнейшей профессиональной деятельности в условиях современных тенденций развития общества.

Темы занятий:

1. Основы теории систем
2. Развитие системной методологии. Системные парадигмы.
3. Определение системы. Элементы системы. Связи и структура
4. Понятия «модель» и «моделирование»
5. Системный анализ. Технология структурного анализа и проектирования систем.
6. Принятие решений в сложных системах. Метода поиска решений

Дисциплина «Трёхмерная графика в моушен-дизайне»

Объем в зач. ед.: 3

Форма промежуточной аттестации: экзамен

В процессе изучения дисциплины «Трёхмерная графика в моушен-дизайне» магистрант приобретает фундаментальные знания в области создания целостного изображения путем совмещения двух и более слоев отснятого на кино- или видеоплёнку материала, а созданных компьютерных объектов и анимации. Изучает мировые аналоги, выполняет ряд творческих заданий по созданию визуальных эффектов в кино, телевидении и рекламе.

Содержательная и методическая специфика данного курса связана с ориентацией на практические занятия.

Курс предполагает большие объемы аудиторной и самостоятельной работы магистрантов, а также активное участие в совместном обсуждении, анализе результатов творческой деятельности.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине:

ПК-4 Способен осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

ПК-4.1 Выбирает критерии оценки, необходимые для проверки качества систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в области моушен дизайна

ПК-4.2 Выбирает методы и средства тестирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в области моушен дизайна.

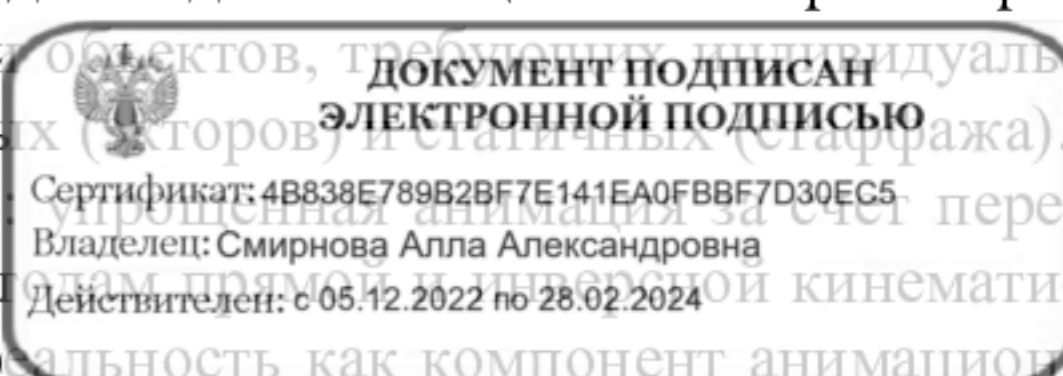
Темы занятий:

Раздел 1.Трёхмерная анимация и особенности трёхмерного моделирования для анимационных проектов

Тема 1. Предварительные этапы анимационного проектирования: интервью с заказчиком, составление проектного задания, концепт-проектирование, укрупнённая раскадровка.

Тема 2. Особенности построения трёхмерных моделей для анимационного проектирования. Ландшафтные и архитектурные модели. Моделирование персонажей анимационной анимации. Моделирование персонажей анимационной анимации.

Тема 3. Основные приемы анимирования сцены: анимация связанных объектов по меткам, персонажные сборки и их анимация, виртуальная реальность как компонент анимационной анимации.



Санкт-Петербургский государственный институт культуры	Стр. 26 из 29
АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ	Версия: 1

ного проекта.

Тема 4. Вспомогательный аппарат трёхмерной анимации. Текстовые объекты (титры). Звуковое сопровождение анимационного проекта. Дикторские комментарии. Музыкальное сопровождение. Постпроцессинг.

Образовательные технологии:

- Технология художественно-творческих заданий (эскизы, клаузуры).
- Интерактивные технологии (мозговой штурм, дискуссии и др.).
- Технология проектной деятельности.

Дисциплина «Управление социальными проектами»

Объем в зач. ед.: 2

Форма промежуточной аттестации: зачет

Основной целью освоения данной дисциплины является подготовка магистров, владеющих знаниями в области управления социальными проектами, социального конструирования и способных опираясь на технологический ресурс и практики проектных технологий, проектирования маркетинговых коммуникаций реализовать цели и задачи государственной политики в социальной сфере.

Магистранты должны быть способны к разработке, научной экспертизе и реализации социальных проектов и программ; социальному менеджменту, оказанию консультационной помощи по разработке инновационных проектов и программ в социальной сфере; сбору эмпирической информации, проведению экспериментальных мероприятий и диагностике их эффективности в социальных практиках различного типа; участию в разработке и реализации государственных программ и проектов по реализации социальной политики; сохранению и развитию традиционных сегментов отечественной культуры; осуществлению стратегического менеджмента в социальной сфере; разработке и реализации технологий управленческой и социально-педагогической деятельности в области социальной защиты, реабилитации и адаптации представителей социально-уязвимых групп и групп риска; профилактике различных форм социально-негативных явлений.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине:

УК-2 Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла

УК-2.1 Формулирует на основе поставленной проблемы проектную задачу и способ ее решения через реализацию проектного управления

УК-2.2 Разрабатывает концепцию проекта в рамках обозначенной проблемы: формулирует цель, задачи, обосновывает актуальность, значимость, ожидаемые результаты и возможные сферы их применения

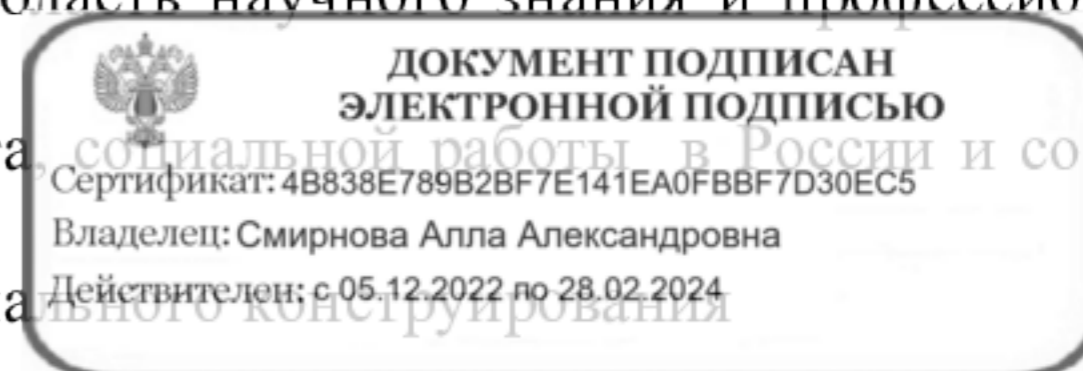
УК-2.3 Разрабатывает план реализации проекта с учетом возможных рисков реализации и возможностей их устранения, планирует необходимые ресурсы

УК-2.4 Разрабатывает план реализации проекта с использованием инструментов планирования

УК-2.5 Осуществляет мониторинг хода реализации проекта, корректирует отклонения, вносит дополнительные изменения в план реализации проекта, уточняет зоны ответственности участников проекта

Темы занятий:

1. Социальные практики и проектирование как область научного знания и профессиональная деятельность.
2. История становления социального менеджмента, временный зарубежный опыт
3. Семья и пространство детства как объекты социального конструирования



Санкт-Петербургский государственный институт культуры	Стр. 27 из 29
АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВА- НИЯ	Версия: 1

4. Социальные проекты в практиках реализации миграционной политики
5. Социальный менеджмент с лицами "третьего возраста"
6. Технологии и проекты в области социальной защиты и реабилитации инвалидов
7. Проекты в области социально-профилактической работы (девиантология)
8. Социальные отклонения как объекты профилактической работы
9. (криминальная субкультура, преступность, наркомания, отклонения в сфере морали, экстремизма и т.д.) и педагогические технологии социальной реабилитации
10. Нормативно-правовое обеспечение социальных проектов.

Дисциплина «Философия и методология науки»

Объем в зач. ед.: 2

Форма промежуточной аттестации: зачет

Дисциплина «Философия и методология науки» направлена на усвоение студентами основных философских концепций, связанных с понятием науки и научного познания, на формирование у них ясных представлений о роли науки в истории и культуре человечества, о динамике науки и об основных этапах её исторического развития, о роли научной методологии в познавательном процессе; на усвоение ими знаний об основных общенаучных методах, а также о современных методологических подходах, используемых в социально-гуманитарных науках; на овладение учащимися практической методикой научного исследования, на подготовку их к самостоятельной научной работе.

Содержание учебной дисциплины включает следующие разделы: наука, её понятие и определение, основы научно-познавательной деятельности человека; зарождение науки, история её развития, научные революции и смена научных парадигм, эволюция научной картины мира; идеалы, нормы и принципы научного знания, средства научно-исследовательской деятельности; общенаучные методы эмпирического и теоретического исследования, фазы, стадии и этапы научно-исследовательской работы; методологии гуманитарного знания, современные исследовательские стратегии социально-гуманитарного знания; стадия оформления научной работы: нормы и стандарты, научно-коммуникативная деятельность.

Темы занятий:

1. Наука, её понятие и определение. Основы научно-познавательной деятельности человека.
2. Зарождение науки, история её развития. Научные революции и смена научных парадигм. Эволюция научной картины мира.
3. Идеалы, нормы и принципы научного знания. Средства научно-исследовательской деятельности
4. Общенаучные методы эмпирического и теоретического исследования. Фазы, стадии и этапы научно-исследовательской работы.
5. Методологии гуманитарного знания. Современные исследовательские стратегии социально-гуманитарного знания.
6. Стадия оформления научной работы: нормы и стандарты. Научно-коммуникативная деятельность.

Дисциплина формирует следующие компетенции:

УК-1 Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий

УК-1.1 Анализирует проблемную ситуацию как связь между ними

УК-1.2 Определяет пробелы в информации, необходимой для решения проблемной



Санкт-Петербургский государственный институт культуры	Стр. 28 из 29
АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ	Версия: 1

ситуации, и проектирует процессы по их устранению

УК-1.3 Критически оценивает надежность источников информации, работает с противоречивой информацией из разных источников

УК-1.4 Разрабатывает и содержательно аргументирует стратегию решения проблемной ситуации на основе системного и междисциплинарных подходов.

«Учебная практика. Научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)»

Объем в зач. ед.: 3

Форма промежуточной аттестации: зачет с оценкой

Основными задачами учебной практики являются проверка и закрепление полученных теоретических и практических знаний и первичных профессиональных умений и навыков. В процессе учебной практики, практики по получению первичных профессиональных умений и навыков магистру необходимо спроектировать объекты в области моушен дизайна - рекламные, имиджевые, социальные, обучающие ролики. Данная моушен продукция должна отвечать профессиональным требованиям и содержать гармоничный графический материал, музыкальное сопровождение и дикторскую речь.

Перечень планируемых результатов обучения по практике:

ОПК-2 Способен применять полученные знания в преподавании истории искусства и мировой художественной культуры, используя различные системы и методы, выбирая эффективные пути для решения поставленных педагогических задач;

ОПК-2.1 Проводит учебные занятия по учебным предметам, курсам, дисциплинам (модулям) образовательной программы

ОПК-2.2 Организует самостоятельную работу обучающихся по учебным предметам, курсам, дисциплинам (модулям)

ОПК-2.3 Руководит учебно-профессиональной, проектной, исследовательской и иной деятельностью обучающихся по программам СПО и(или) ДПП, в том числе подготовкой ВКР.

Содержание практики:

1. Подготовительный этап. Техническая реализация, наиболее сложных эпизодов анимационного или видеоролика. Подготовка презентации. Составление отчетов по практике.

Этап проектирования. Создание сценария проекта. Разработка раскадровки роликов.

Создание форэскизов. Проектирование анимационного и видеоряда.

2. Этап технической реализации. Анализ систем аналогов. Выделение основных технических, композиционных, структурных особенностей. Анализ и синтез различного графического материала (фото, видео, анимация, графика и т.д.), подбор музыкального сопровождения.

Образовательные технологии:

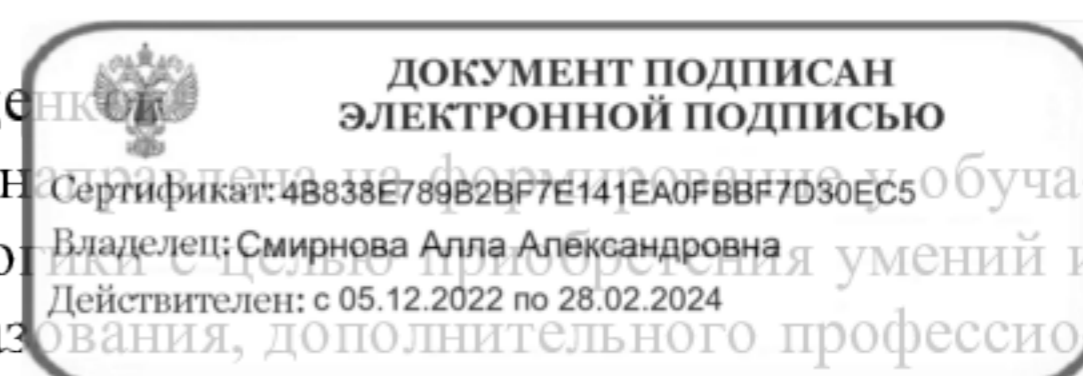
- Технология художественно-творческих заданий
- Технология проектирования

«Учебная практика. Педагогическая практика»

Объем в зач. ед.: 4

Форма промежуточной аттестации: зачет с оценкой

«Учебная практика. Педагогическая практика» на обучаю-щихся практических представлений в области педаго-гических навыков для работы в сферах профессионального образо-вания, дополнительного профессио-



Санкт-Петербургский государственный институт культуры		Стр. 29 из 29
АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВА- НИЯ		Версия: 1

нального образования, а также применения в научно-теоретической деятельности.

Перечень планируемых результатов обучения по практике:

ОПК-5 Способен осуществлять педагогическую деятельность по программам профессионального образования и дополнительного профессионального образования

ОПК-5.1 Проводит учебные занятия по учебным предметам, курсам, дисциплинам (модулям) образовательной программы

ОПК-5.2 Организует самостоятельную работу обучающихся по учебным предметам, курсам, дисциплинам (модулям)

ОПК-5.3 Руководит учебно-профессиональной, проектной, исследовательской и иной деятельностью обучающихся по программам СПО и(или) ДПП, в том числе подготовкой ВКР

ОПК-5.4 Консультирует обучающихся и их родителей (законных представителей) по вопросам профессионального самоопределения, профессионального развития, профессиональной адаптации на основе наблюдения за освоением профессиональной компетенции

ОПК-5.5 Консультирует обучающихся и их родителей (законных представителей) по вопросам профессионального самоопределения, профессионального развития, профессиональной адаптации на основе наблюдения за освоением профессиональной компетенции

ОПК-5.6 Разрабатывает мероприятия по модернизации оснащения учебного помещения, формирование его предметно-пространственной среды, обеспечивающей освоение учебного предмета, курса, дисциплины (модуля) образовательной программы.



**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

Сертификат: 4B838E789B2BF7E141EA0FBBF7D30EC5
Владелец: Смирнова Алла Александровна
Действителен: с 05.12.2022 по 28.02.2024