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

**АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

Направление: 54.03.01 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

Дисциплина

«Академическая скульптура и пластическое моделирование»

Объем в зач. ед.: 3

Форма промежуточной аттестации: зачет

Дисциплина «Академическая скульптура и пластическое моделирование» направлена на формирование у обучающихся навыков создания объемной формы и пластики предмета.

При изучении дисциплины студенты должны познакомиться с богатым российским и зарубежным скульптурным наследием, а также использовать полученные знания и навыки в своей профессиональной деятельности.

В результате изучения дисциплины обучающиеся должны получить теоретические и практические навыки композиционного, пластического, пространственного мышления, с целью использовать данные знания в сфере дизайна, овладеть основными методами и приемами скульптуры, ее техникой и инструментарием, применять полученных знаний с целью нахождения наиболее выразительной, гармоничной, пластической объемной формы, развитие креативного и предметно-пространственного мышления.

В процессе изучения данной дисциплины студенты выполняют ряд заданий, которые составляют основу для дальнейшей теоретической и практической деятельности.

Перечень планируемых результатов освоения по дисциплине: ОПК-3 - Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления).

Темы занятий:

Раздел 1. Введение. Принципы построения объемной композиции. Организация рабочего места

1. Барельеф простого архитектурного предмета (куб, шар, параллелепипед, пирамида и т.д.).
2. Композиция из простых архитектурных предметов (барельеф)

Раздел 2. Натюрморт

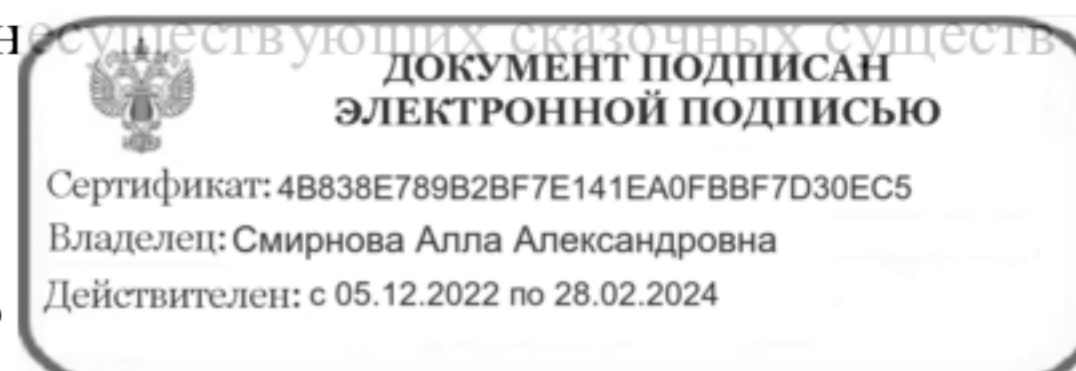
1. Натюрморт из простых архитектурных предметов с драпировкой (барельеф и горельеф)
2. Креативные композиции на тему "Натюрморт" составленная из бытовых предметов (горельеф)

Раздел 3. Лепка объемных простых архитектурных предметов и мелкая пластика

1. Композиция из простых архитектурных предметов
2. Создание мелкой пластики (креатив) - фигурки несуществующих сказочных существ

Образовательные технологии:

- технологии развития творческой деятельности,



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

- технология дискуссии.

**Дисциплина
«Академическая живопись»**

Объем в зач. ед.: 8

Форма промежуточной аттестации: зачет, экзамен

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

При изучении дисциплины студенты знакомятся с обширным наследием российской и зарубежной графической культуры, овладевают понятийным аппаратом и основной терминологией в области полиграфической технологии, формируют базовые знания и умения в данной области для использования их в будущей профессиональной деятельности.

В результате изучения дисциплины, обучающиеся должны получить фундаментальные знания в области академической живописи, ознакомиться с принципами и методами композиционного построения и колорита, создания художественного образа в изобразительном искусстве, изучает мировые аналоги из истории мирового и отечественного искусства, выполняет ряд творческих заданий по созданию живописных произведений, получает опыт этапности работы, позволяющей выпускнику освоить различные техники и материалы, используемые при создании живописного произведения.

Перечень планируемых результатов освоения по дисциплине: ОПК-3 - Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления).

Темы занятий:**Раздел 1. Цветоведение**

1. Разработка сложного натюрморта
2. Различные приемы и фактуры и в живописи.

Раздел 2. Декоративный натюрморт

1. Разработка простого натюрморта по этапам
2. Этюды натюрмортов
3. Теплая, холодная, нейтральная и монохромная, контрастная, сближенная гамма.

Раздел 3. Живописная интерпретация

1. Свободная компоновка нескольких предметов без драпировки
2. Свободная компоновка нескольких предметов с драпировкой

Раздел 4. Декоративная композиция.

1. Живописная композиция на основе простого натюрморта
2. Живописная композиция на основе сложного натюрморта

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**Сертификат: 4B838E789B2BF7E141EA0FBFF7D30EC5
Владелец: Смирнова Алла Александровна
Действителен: с 05.12.2022 по 28.02.2024

АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Раздел 5. Декоративная композиция (живопись)

1. Стилизация. Пейзаж. Колористические эскизы
2. Пейзаж. Образ города. Декоративная живопись
3. Стилизация. Портрет. Колористические эскизы

Образовательные технологии:

- Интерактивные технологии.
- Технология художественно-творческих заданий.

Дисциплина «Академический рисунок»**Объем в зач. ед.:** 8**Форма промежуточной аттестации:** зачет, 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 студенты 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 сформировать понимание о рисунке как о результате художественно-образного познания действительности, развить индивидуальные творческие способности, приобрести готовность к самостоятельной творческой деятельности.

Перечень планируемых результатов освоения по дисциплине: ОПК-3 - Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления).

Темы занятий:

Раздел 1. Основы рисунка

1. Проведение линий. Текстуры
2. Простые геометрические фигуры

Раздел 2. Натюрморт

1. Простой натюрморт из 1-2 предметов без драпировки
2. Простой натюрморт из 2-4 предметов с драпировкой
3. Сложный натюрморт из 3-5 предметов с драпировкой

Раздел 3. Графическая интерпретация



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

1. Натюрморт по памяти
2. Свободная компоновка нескольких предметов без драпировки
3. Свободная компоновка нескольких предметов с драпировкой

Раздел 4. Графическая композиция.

1. Графическая композиция на основе простого натюрморта.
2. Графическая композиция на основе сложного натюрморта.

Раздел 5. Сюжетная композиция (графика).

1. Декоративная композиция. Пейзаж.
2. Декоративная композиция. Графический образ человека.
3. Декоративная композиция. Образ города.

Образовательные технологии:

- Интерактивные технологии.
- Технология художественно-творческих заданий (подготовка и представление докладов, выполнение творческих заданий, сайтов к докладам и др.).

Дисциплина «Антикоррупционная политика»

Объем в зач. ед.: 2

Форма промежуточной аттестации: зачет

В дисциплине «Антикоррупционная политика» рассматриваются правовые и организационные основы противодействия коррупции, реализация антикоррупционной политики действующих программ и практические аспекты их применения, ликвидация их последствий и меры по их профилактике.

Темы занятий:

1. Понятие и сущность коррупции
2. Меры по противодействию коррупции в Российской Федерации.
3. Антикоррупционное законодательство Российской Федерации
4. Национальная безопасность и антикоррупционная политика РФ

Образовательные технологии:

- Семинар-дискуссия
- Проблемная лекция
- Лекция-визуализация
- Лекция с разбором конкретной ситуации.



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

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

АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**Дисциплина
«Базы знаний интеллектуальных систем»****Объем в зач. ед.:** 3**Форма промежуточной аттестации:** зачет

Дисциплина относится к модулю учебного плана «Системы искусственного интеллекта». Дисциплина «Базы знаний интеллектуальных систем» рассматривает развивающуюся область информатики по входящим в различные дисциплины вопросам разработки интеллектуальных систем. Актуальность дисциплины определяется растущим применением инженерии знаний и системного анализа в различных областях деятельности. Особенностью является ее практическая направленность: освоения имеющегося материала достаточно для того, чтобы начинающий специалист стал использовать оригинальные алгоритмы и программные продукты, в том числе с использованием современных интеллектуальных технологий, для решения профессиональных задач. База знаний – важный компонент интеллектуальной системы. Наиболее известный класс таких программ – это экспертные системы. Они предназначены для поиска способов решения проблем с точки зрения применения в своей профессиональной деятельности, основываясь на пользовательском описании ситуации. В дисциплине учтена все возрастающая роль Интернета, и потому подробно рассматривается применение инженерии знаний в Сети. Дисциплина «Базы знаний интеллектуальных систем» рассматривает основные направления анализа данных и этапы развития систем искусственного интеллекта.

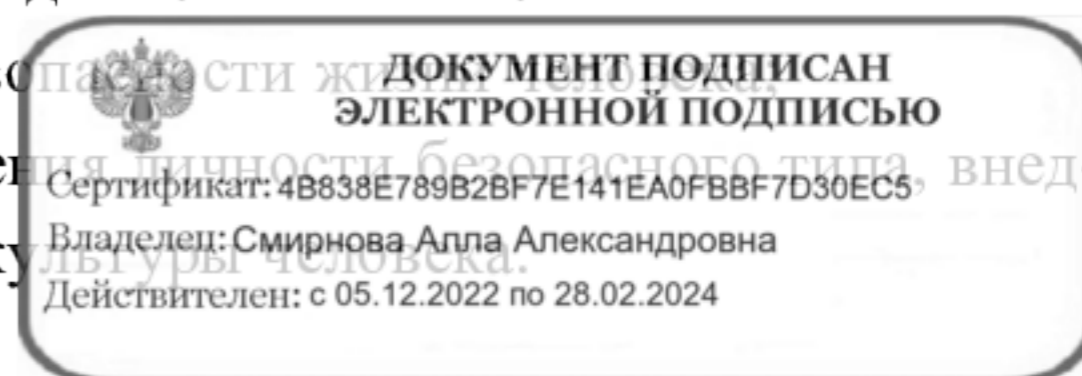
Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: ПК-Д – Способен использовать оригинальные алгоритмы и программные продукты, в том числе с использованием современных интеллектуальных технологий, для решения профессиональных задач. ПК-Д.1 – Знает основные направления анализа данных и этапы развития систем искусственного интеллекта. ПК-Д.2 – Оценивает экспертные системы с точки зрения применения в своей профессиональной деятельности. ПК-Д.3 – Применяет интеллектуальные интернет-технологии.

Образовательные технологии: на занятиях применяются интерактивные, коммуникативные, информационные технологии и интеллектуальные интернет-технологии.

Дисциплина «Безопасность жизнедеятельности»**Объем в зач. ед.:** 2**Форма промежуточной аттестации:** зачет

Целями освоения дисциплины «Безопасность жизнедеятельности» являются:

- получение знаний и умений по обеспечению безопасности жизнедеятельности;
- формирования целостного научного мировоззрения, культуры безопасности как части общей культуры личности.



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Основной задачей обучения по дисциплине является уменьшение рисков и последствий катастроф, повышение знаний в области практических методов управления рисками и деятельности по предупреждению аварий и катастроф; в области использования средств защиты от опасных и вредных факторов и особенно знаний в области оказания первой медицинской помощи пораженным.

Особенностью универсальных компетенций дисциплины «Безопасность жизнедеятельности» является их направленность на организацию здорового образа жизни, создание безопасных условий труда, необходимых в любой сфере жизнедеятельности, умение распознавать и оценивать опасные и вредные факторы окружающей среды и выбирать способы защиты от них.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: УК-8 - Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов.

Темы занятий:

Раздел 1. Основные положения безопасности жизнедеятельности.

Раздел 2. Система управления вопросами безопасности и чрезвычайных ситуаций в РФ.

Раздел 3. Чрезвычайные ситуации и организация защиты населения.

Раздел 4. Медицина катастроф.

Образовательные технологии:

- лекционные занятия, сопровождаемые слайд-лекциями, подготовленными в среде MS PowerPoint;
- моделирование действий в экстремальных ситуациях (сюжетно-ролевая игра);
- тестирование на основе банка оценочных средств.

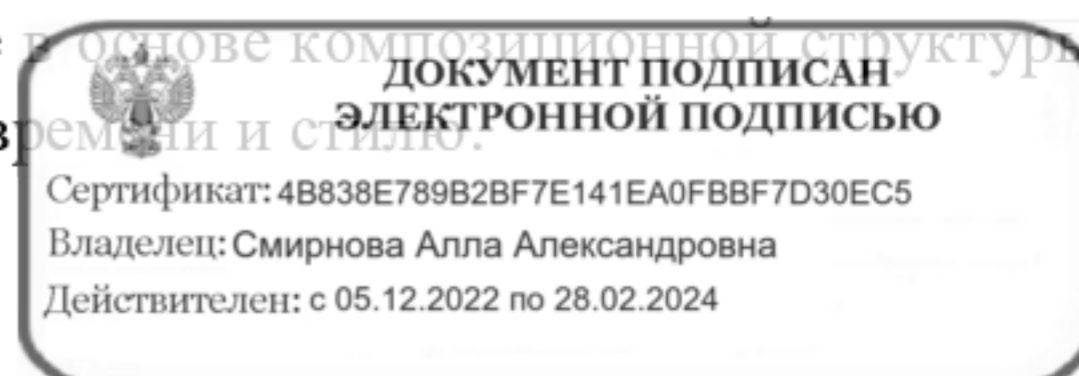
Дисциплина «Брендинг территории»

Объем в зач. ед.: 3

Форма промежуточной аттестации: зачет

Дисциплина «Брендинг территории» направлена на формирование у обучающихся умений и навыков в области разработки и создания брендинга территории, для использования их в будущей профессиональной деятельности.

При изучении дисциплины студенты знакомятся с эволюцией творческого визуального и звукового мышления, рассматривают объективное стилистическое единство характера соединения выразительных средств в произведениях визуальных искусств и музыки, формулируются характерные единые принципы, лежащие в основе композиционной структуры произведения и стиля.



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

В результате изучения дисциплины, обучающиеся должны получить фундаментальные знания в области создания мультимедийных проектов, отвечающих высокому эстетическому и техническому уровню.

Перечень планируемых результатов освоения по дисциплине: ПК-3 - способность учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств; ПК-5 - способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды.

Темы занятий:

Раздел 1. Художественно-образное моделирование

1. Дизайн как предметное творчество
2. Объект и предмет дизайна

Раздел 2. Дизайн-концепция

1. Предметное мышление, стремление к гармонии
2. Методы проектирования в различных областях дизайна
3. Инструментальные и знаковые функции вещи

Раздел 3. Особенности виртуальной психологии.

1. Виртуальная реальность
2. Свойства виртуального события

Раздел 4. Пространственно-временное проектирование

1. Особенности пространственно- временного проектирования
2. Дизайн в виртуальной среде

Образовательные технологии:

- технологии развития творческой деятельности,
- интерактивные технологии.

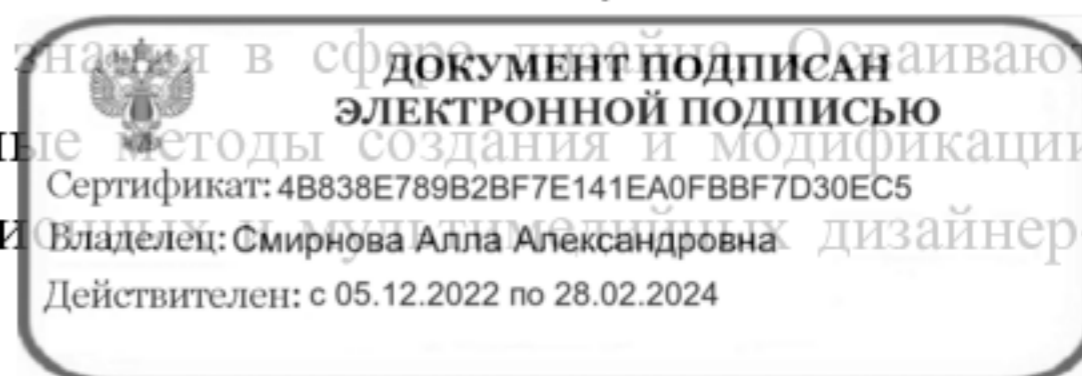
Дисциплина «Векторная графика»

Объем в зач. ед.: 8

Форма промежуточной аттестации: зачет, экзамен

Дисциплина «Векторная графика» направлена на формирование у обучающихся умений и навыков в области работы с изображениями, представленными в векторном формате для использования их в будущей профессиональной деятельности.

При изучении дисциплины студенты знакомятся с основными информационными моделями для представления изображений в форме, позволяющей автоматическую и автоматизированную обработку, с целью использовать данные наиболее рациональные, выразительные и эффективные графических изображений, использующихся в традиционных проектах и художественном творчестве.



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

В результате изучения дисциплины, обучающиеся должны получить фундаментальные знания в области владения основными методами и приёмами компьютерной графики, её техникой и инструментарием

Перечень планируемых результатов освоения по дисциплине: ПК-5 - способностью конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды, ПК-12 - способностью применять методы научных исследований при создании дизайн - проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений.

Темы занятий:

Раздел 1. Введение в векторную графику

1. Прикладные области векторной графики
2. Сравнительный анализ векторной и пиксельной информационных моделей изображений

Раздел 2. Векторная информационная модель изображения

1. Объектно-ориентированное графическое моделирование
2. Типы объектов информационной модели векторной графики.

Раздел 3. Особенности работы с векторной информационной моделью

1. Работа с простым и фигурным текстом
2. Работа с графическим изображением

Раздел 4. Информационные модели цвета

1. Цветовые модели и системы цветосовмещения.
2. Природа цветовосприятия и цветовоспроизведения. Законы Грассмана.

Образовательные технологии:

- технологии развития творческой деятельности,
- интерактивные технологии.

Дисциплина «Визуальные спецэффекты»

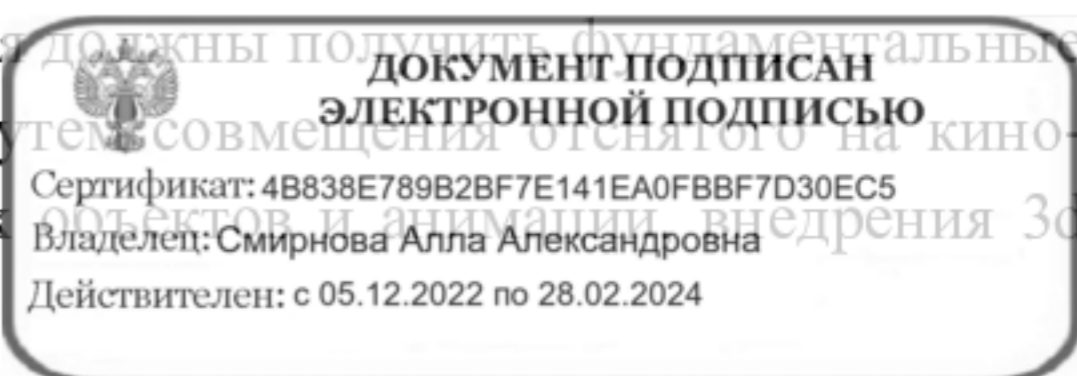
Объем в зач. ед.: 5

Форма промежуточной аттестации: зачет, экзамен

Дисциплина «Визуальные спецэффекты» направлена на формирование у обучающихся навыков использования современных компьютерных средств видеобработки, использования динамических эффектов, 3d объектов в виде.

При изучении дисциплины студенты должны познакомиться с технологиями проектирования и создания специальных эффектов, используемых в дизайн-проектах, а также использовать полученные знания и навыки в своей профессиональной деятельности.

В результате изучения дисциплины обучающиеся должны получить фундаментальные знания в области создания целостного изображения предмета, сцены, объекта, анимации, видеоплёнку материала, созданных компьютерных объектов и анимации, внедрения 3d



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

объектов и симуляций в видеоряд и обработки видеоряда с использованием специальных эффектов.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: ПК-1 - Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание проекта в сфере моушен дизайна; ПК-2 – Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Темы занятий:

Раздел 1 Оптические иллюзии

1. Оптические иллюзии. Фигуры, содержащие искажение формы

Раздел 2 Восприятие формы и изображение

1. Двойственное восприятие и использование этого явления в дизайне
2. Восприятие и создание пространства на плоскости.

Раздел 3 Эмоциональная выразительность в изображении.

1. Визуальное равновесие
2. Способы, позволяющие передавать эмоции графическим способом

Раздел 4 Спецэффекты в дизайн-проектах.

1. История возникновения и развития спецэффектов
2. Программное обеспечение для создания спецэффектов

Раздел 5 Компьютерная графика для создания спецэффектов

1. Трёхмерная графика в дизайне.
2. Специализированные плагины и эффекты

Образовательные технологии:

- технологии развития творческой деятельности,
- интерактивные технологии.

**Дисциплина
«Динамическая типографика»**

Объем в зач. ед.: 5

Форма промежуточной аттестации: зачет, экзамен

В процессе изучения дисциплины бакалавр 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 осуждением и анализом.

Перечень планируемых результатов обучения и согласование с заказчиком проектного задания на создание проекта в сфере моушен дизай-



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

на; ПК-2 – Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Темы занятий:

Раздел 1. Определение основных кейсов динамической типографики

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

Раздел 2. Механизмы создания визуальных данных

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

Раздел 3. Интерактивная типографика

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

Раздел 4. Автоматизация работы

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

Образовательные технологии:

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

Дисциплина «Иностранный язык»

Объем в зач. ед.: 4

Форма промежуточной аттестации: зачет, экзамен

Дисциплина «Иностранный язык» посвящена формированию и дальнейшему развитию у студентов бакалавриата лингвистических знаний, умений и навыков для решения задач межличностной и межкультурной коммуникации на иностранном языке в различных сферах общения и профессиональной деятельности.

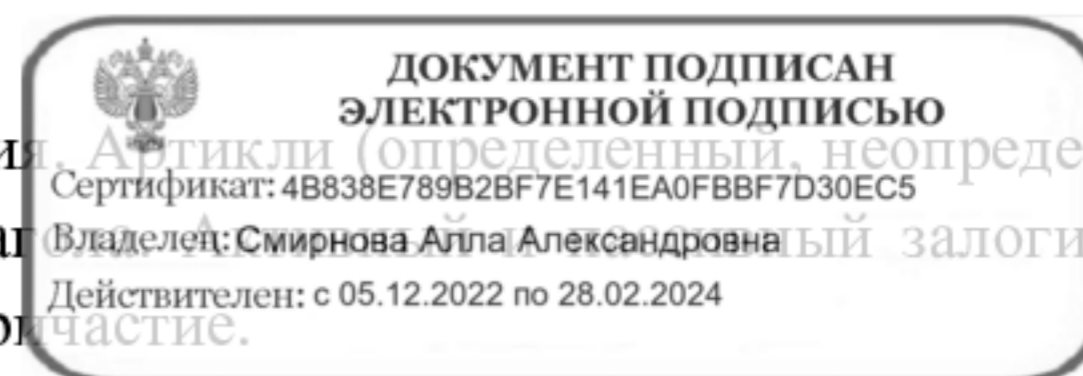
Курс предполагает распределение содержания обучения по всем видам речевой деятельности: чтение, говорение, аудирование, письмо.

Особое внимание уделяется использованию интерактивных форм обучения.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: УК-4 - Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах).

Темы занятий:

1. Грамматика: Имя существительное, местоимения (определенный, неопределенный, нулевой). Видо-временные формы глагола. Модальные глаголы. Герундий и инфинитив. Причастие.



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

2. Лексика, чтение и монологическое высказывание по темам: Межличностная коммуникация. Системы высшего образования в России и за рубежом. История и культура Санкт-Петербурга. Межкультурная коммуникация. Моя специальность. Моя будущая работа.
3. Диалогическая речь: Знакомство. Планирование досуга (посещение концерта, театра, выставки). Путешествия (аэропорт, гостиница, ресторан, покупки). Телефонный разговор. Собеседование при приеме на работу.
4. Письмо: резюме, сопроводительное письмо, письмо - запрос информации.

Образовательные технологии:

1. Практическое занятие с показом презентаций и учебных видеофильмов;
2. Игровые технологии;
3. Тестирование;
4. Имитация научной конференции.

Дисциплина «Инфографика»**Объем в зач. ед.: 4****Форма промежуточной аттестации: экзамен**

Дисциплина «Инфографика» направлена на формирование у обучающихся умений и навыков в области создания графических проектов на основе инфографики для использования их в будущей профессиональной деятельности.

При изучении дисциплины студенты знакомятся с мировыми аналогами, проблемами разработки различной по направленности и содержанию деловой графики, современными дизайнерскими тенденциями и технологиями в области разработки инфографики, существующих на российском и зарубежном рынке, выполняют ряд творческих заданий по проектированию инфографических документов, 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 инфографики

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: ПК-2 – Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Темы занятий:

Раздел 1. Введение в предмет инфографики

История, изучение информационного дизайна, коммуникативного дизайна

Инфографика как способ передачи информации

Раздел 2. Виды инфографики

Инфографика большого разрешения. Принципы и особенности

Инфографика малого разрешения. Принципы и особенности

Раздел 3. Основные приемы инфографики



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Диаграммы

Типы инфографики

Раздел 4. Наследие инфографики в мировом дизайне, тенденции развития, формы применения.

Инструменты и технологии.

Международный опыт в области инфографики.

Образовательные технологии:

- технологии развития творческой деятельности,
- интерактивные технологии.

**Дисциплина
«Информационно-библиографическая культура»**

Объем в зач. ед.: 2

Форма промежуточной аттестации: зачет

Целями освоения учебной дисциплины являются: формирование системы знаний и навыков использования методов и средств информационных технологий для поиска и последующей обработки профессиональной информации при удовлетворении профессиональных информационных потребностей в соответствующей области.

В ходе курса изучаются общие представления о роли и месте документов в документальном потоке, видах документов и их ценностных свойства, информационных ресурсах и методах поиска информации в профессиональной сфере, особенностях формирования профессиональных коммуникаций.

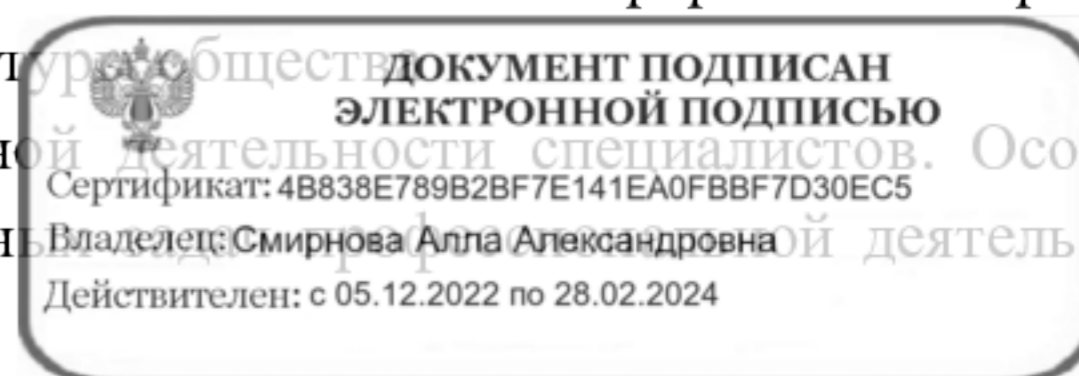
В ходе курса используются такие образовательные технологии, как проблемные лекции с использованием мультимедийных презентаций, практические работы в компьютерном классе с использованием сети Интернет, учебно-исследовательская работа студента.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: ОПК-6 - Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.

Темы занятий:

Раздел 1. Информационная культура в непрерывном образовании личности и профессиональной деятельности

1. Понятие информационной культуры и концепция непрерывного образования личности. Необходимость непрерывного образования в информационном обществе и экономике знаний. Роль библиотек в информационном обеспечении непрерывного образования и формировании информационной культуры личности.
2. Информационные процессы в профессиональной деятельности решения нестандартных инновационных задач.



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

3. Информационно-библиографическая культура и коммуникативная компетентность в преодолении барьеров профессиональной коммуникации

Раздел 2. Процессы поиска и ценностного отбора профессиональных информационных ресурсов

1. Документ в системе профессиональных коммуникаций
2. Профессиональные информационные ресурсы. Культура легального доступа к информационным ресурсам. Организация доступа к информационным ресурсам в библиотеках
3. Методы поиска и ценностного отбора информации

Раздел 3. Процессы аналитико-синтетической переработки информации в профессиональной деятельности

1. Составление списков литературы к учебным и научным работам. Правила работы с источниками при подготовке учебных и научных работ. Оформление цитирования и библиографического описания
2. Структурирование информации при подготовке учебных и научных работ
3. Требования к написанию и оформлению учебных и научных работ.

Образовательные технологии:

- Проблемные лекции с использованием мультимедийных презентаций
- Практические занятия в компьютерном классе с использованием сети Интернет
- Учебно-исследовательская работа студента.

Дисциплина «Информационно-правовое документационное обеспечение в области дизайна»

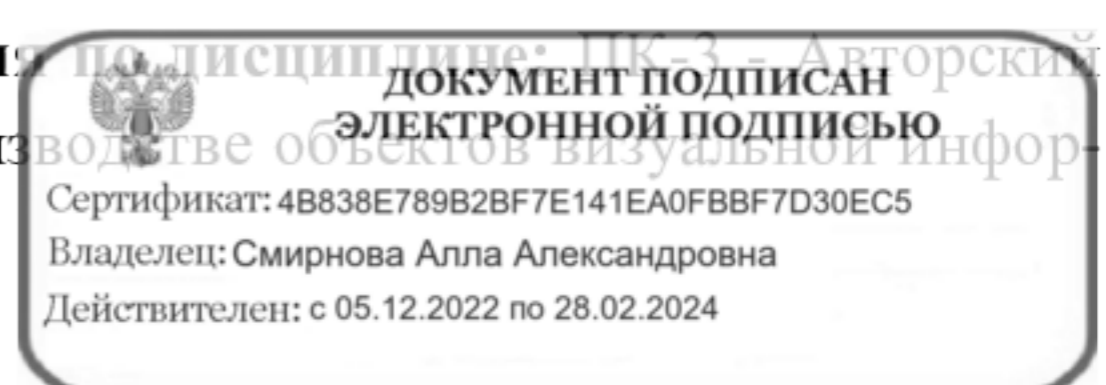
Объем в зач. ед.: 3

Форма промежуточной аттестации: зачет

Дисциплина «Информационно-правовое документационное обеспечение в области дизайна» является базовой дисциплиной, которая направлена на формирование у студента профессиональных знаний, практических навыков и умений по эффективному использованию и применению современных информационно-правовых систем в области дизайна, необходимых для решения прикладных профессиональных задач.

Данная дисциплина неразрывно связана с частью дисциплин, изучение которых обеспечивает основу подготовки студентов по организации информационно-правового документационного обеспечения управленческой деятельности на основе информационных технологий. Организация учебного процесса в рамках изучения данной дисциплины предполагает широкое использование интерактивных форм обучения, выполнение практических и лабораторных работ.

Перечень планируемых результатов обучения: надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**Темы занятий:**

Раздел 1. Введение. Теоретические основы информационно-правового документационного и обеспечения управления.

1. Объект, предмет, цель, задачи, структура курса.
2. Информационная и правовая база курса.
3. Государственная система документационного и правового обеспечения управления.

Раздел 2. Информационная основа документационного обеспечения управления

1. Основные направления информационного и правового документационного обеспечения управления
2. Базы данных по документационному и правовому обеспечению управления организациями

Раздел 3 Основные положения по документированию управленческой деятельности

1. Структура организационно-распорядительного документа.
2. Бланки документов.
3. Язык и стиль управленческих документов

Раздел 4. Системы управленческой документации

1. Организационные документы. Состав документации и правила оформления.
2. Состояние и перспективы внедрения информационных технологий для работы с управленческой и правовой документацией.
3. Документы, образующиеся в ходе договорных отношений.

Раздел 5. Организация информационно-правового документационного обеспечения в условиях существования автоматизации и электронного документооборота

1. Документооборот и документопотоки
2. Государственная политика в области правовой информатизации
3. Информационные технологии в организации движения документов

Раздел 6. Документационное обеспечение управления проектами. Техническое задание на проектирование и разработку мультимедийных информационных систем. Организационно-распорядительные документы обеспечивающие сопровождение проекта.

1. Изучить и проанализировать основные положения технического задания (ТЗ) на проектирование и разработку различных видов МИС.
2. Изучение и составление сопроводительных проектных документов.

Раздел 7. Средства совершенствования документооборота

1. Направления совершенствования документооборота.
2. Электронные системы управления документооборотом
3. Обзор систем электронного документооборота.

Раздел 8. Организация офисной деятельности

1. Концепции офисных технологий.
2. Информационно-правовая поддержка деятельности
3. Технические средства офисной деятельности.

Образовательные технологии:

- Лекции
- Практические занятия
- Технология творческих заданий (презентации к докладам)

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

Сертификат: 4B838E789B2BF7E141EA0FBFF7D30EC5

Владелец: Смирнова Алла Александровна

Действителен: с 05.12.2022 по 28.02.2024

ДОКЛАДАМ)

АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

- Интерактивные образовательные технологии: (неигровые методы: решение ситуативных задач, анализ конкретных ситуаций; деловая игра, мини-конференция)

**Дисциплина
«Информационные технологии»****Объем в зач. ед.: 4****Форма промежуточной аттестации: экзамен**

Дисциплина «Информационные технологии» относится к модулю учебного плана «Введение в информационные технологии». В ходе обучения по данной дисциплине студент должен выработать умение грамотно и целенаправленно работать с информацией, применяя при ее создании, обработке, передаче и потреблении новые информационные технологии, современные технические средства и методы. Процесс обучения предполагает получение сведений об общедоступных источниках информации, умении пользоваться этими источниками, искать и находить их. Для будущей научно-исследовательской, прикладной или организационно-управленческой деятельности студенту необходимо научиться анализировать полученные сведения, использовать их, сохранять и перерабатывать для своих нужд, при необходимости передавать для коллективного пользования, создавать новую информацию на качественно новом уровне. Кроме того, поскольку создание и оперирование информацией связано с понятием информационной безопасности, т.е. с процессом обеспечения её конфиденциальности, целостности и доступности, студент должен знать связанные с этими аспектами основные требования, а также разбираться в общих правовых и экономических вопросах, связанных с информацией и информационной безопасностью.

В задачи курса дисциплины «Информационные технологии» входит изучение:

- содержания и основных задач информационных технологий;
- применения современных информационных технологий при решении функциональных задач в различных предметных областях;
- методов и средств защиты информации в информационных системах.

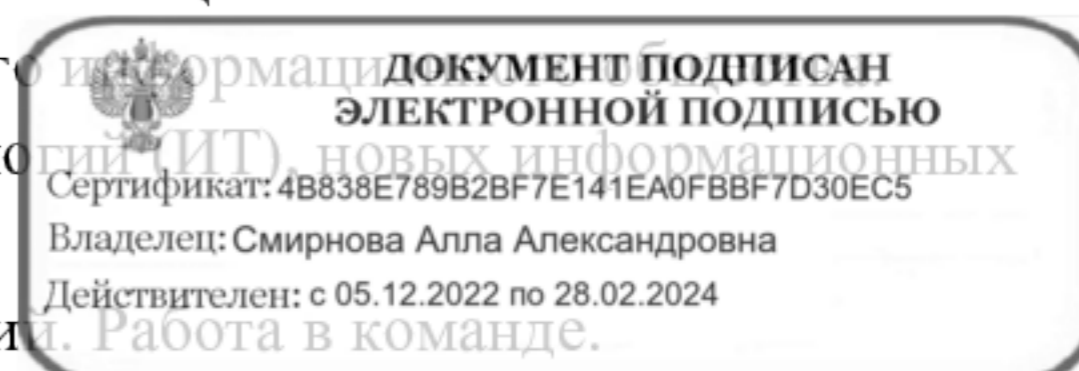
Курс предполагает аудиторную работу студентов, выполнение практических заданий на персональном компьютере (ПК) с последующей их защитой (индивидуальной и публичной) и дальнейшим обсуждением.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: ОПК-6 - Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.

Темы занятий:

Раздел 1. Автоматизированная работа с информацией и информационными потоками как основа профессиональной деятельности в информационном обществе

- Тема 1 Проблемы и перспективы развития современного информационного общества
- Тема 2 Понятие информации, информационных технологий (ИТ), информационных систем (ИС).
- Тема 3 Информационное обеспечение принятия решений. Работа в команде.



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Раздел 2. Средства автоматизированной реализации информационных технологий и процессов.

Тема 1 Аппаратное и программное обеспечение для реализации информационных технологий. Структурирование и документирование данных. Потоки данных.

Тема 2 Работа с большими текстовыми документами и подготовка печатных изданий.

Тема 3 Информационная поддержка публичных выступлений и презентаций.

Тема 4 Производственные информационные системы организации.

Раздел 3. Вычислительные сети и сервисы Интернет.

Тема 1 Сети ЭВМ. Информационная безопасность.

Тема 2 Интернет. Создание web-сайтов.

Образовательные технологии:

- Лекции (лекция-визуализация и др.)
- Технология творческих заданий (творческие задания – разработка интеллектуальных карт, презентаций, портфолио, рекламных буклетов и др.)
- Информационные технологии.

Дисциплина**«Информационные технологии в дизайне»**

Объем в зач. ед.: 4

Форма промежуточной аттестации: экзамен

Дисциплина «Информационные технологии в дизайне» направлена на формирование у обучающихся основных умений и навыков в использовании современных информационных технологий.

При изучении дисциплины студенты должны освоить приемы работы с векторными и растровыми изображениями при выполнении дизайн-проекта.

В результате изучения дисциплины обучающиеся должны получить теоретические и практические навыки осуществления анализа информации и работы с изображениями и инструментальными средствами разработки информационно-рекламных веб сайтов.

В процессе изучения данной дисциплины студенты выполняют ряд заданий, которые составляют основу для дальнейшей теоретической и практической деятельности.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: ПК-2 - способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи, ПК-6 - способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике, ПК-12 - способность применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений.

Темы занятий:

Раздел 1. Назначение и задачи информационных технологий

1. Критерии качества ИТ в дизайне. Психология цвета и законы композиции.



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

2. Психология цвета и законы композиции в дизайне.

Раздел 2. Возможности и инструментальные средства векторной и растровой графики.

1. Разработка графических объектов и создание баннеров.
2. Редактирование графических объектов в Adobe Photoshop
3. Разработка логотипа, фирменного стиля.

Раздел 3. Применение информационных технологий в дизайне

1. Информационные технологии в графическом дизайне как основной инструмент рекламы
2. Анализ программного обеспечения для дизайнеров

Раздел 4. Инструментальные средства разработки веб страниц

1. Разработка рекламно-информационного сайта с помощью CMS.
2. Разработки веб страниц с помощью HTML и CSS. UX/UI дизайн в разработке веб-сайтов.

Образовательные технологии:

- технологии развития творческой деятельности,
- интерактивные технологии.

Дисциплина**«Информационные технологии в дизайн-проектировании»**

Объем в зач. ед.: 3

Форма промежуточной аттестации: зачет

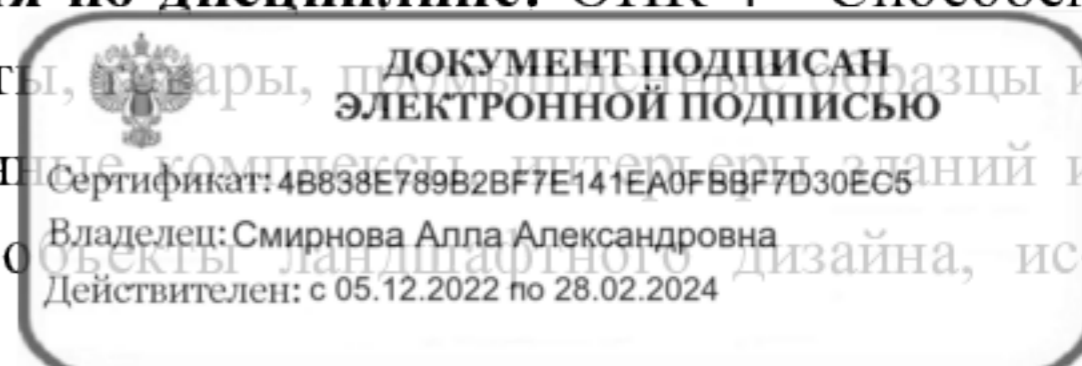
Дисциплина «Информационные технологии в дизайн-проектировании» направлена на формирование у обучающихся основных исследовательских умений и навыков. Дисциплина относится к модулю учебного плана «Введение в информационные технологии».

При изучении дисциплины студенты должны освоить методы и технологии эффективного поиска, анализа, использования информации при выполнении дизайн-проектирования.

В результате изучения дисциплины обучающиеся должны получить теоретические и практические навыки осуществления анализа информации с позиции изучаемой проблемы, обобщения, выделения главного, планирования деятельности в соответствии с поставленными целями, приобретение опыта проведения самостоятельного целостного законченного исследования, как при выполнении практико-ориентированных проектов, выполнении курсовых работ, определенных учебным планом и при подготовке к выполнению ВКР.

В процессе изучения данной дисциплины студенты выполняют ряд заданий, которые составляют основу для дальнейшей теоретической и практической деятельности.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: ОПК-4 - Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, гарнитуры, предметно-пространственные композиции, художественные предметно-пространственные композиции, объекты ландшафтного дизайна, сооружения архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, ис-



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

пользуя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.

Темы занятий:

Раздел 1. Классификационные системы поиска документов для дизайн-проектирования

1. Поисково-информационная компетентность
2. Виды информационно-поисковых систем. Общая характеристика
3. Информационно-поисковые технологии для электронного делопроизводства

Раздел 2. Облачные технологии и сервисы для дизайнеров

1. Сервисы «облачных» технологий. Среда разработки как сервис.
2. Особенности работы дизайнерских групп. Совместное использование ресурсов и сервисов Интернет с применением «облачных» технологий при разработке дизайн-проектов.

Раздел 3. Информационные технологии в проектировании рекламно-графической продукции

1. Этапы дизайнерского проектирования рекламно-графической продукции с помощью программных средств
2. Проектирование средств визуальных коммуникаций
3. Активные методы обучения проектированию в графическом дизайне

Раздел 4. Инструментальные средства демонстрации становления и жизнедеятельности стартап проекта и его оценка

1. Проектирование информационно-рекламного сайта стартап проекта
2. Разработка корпоративного веб-сайт с демонстрацией бренда и дизайна стартап проекта товаров/услуг.

Образовательные технологии:

- технологии развития творческой деятельности,
- интерактивные технологии.

**Дисциплина
«Искусство видеоанимации»**

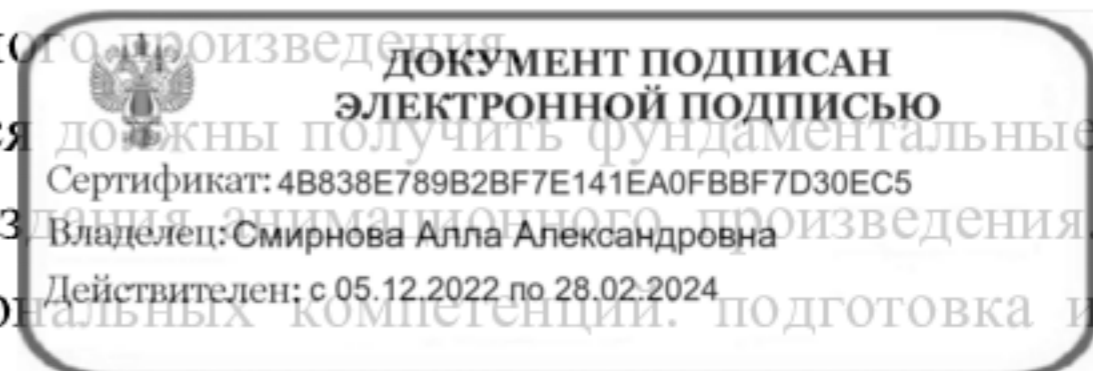
Объем в зач. ед.: 10

Форма промежуточной аттестации: зачет, экзамен

Дисциплина «Искусство видеоанимации» направлена на формирование у обучающихся умений и навыков в области проектирования анимационных систем для использования их в будущей профессиональной деятельности.

При изучении дисциплины студенты знакомятся с принципами и методами анимационного проектирования. Изучает мировые аналоги, приобретает технические навыки проектирования, выполняет ряд творческих заданий, осваивает приемы и методы анимации, разрабатывает творческий тематический проект анимационного произведения.

В результате изучения дисциплины, обучающиеся должны получить фундаментальные знания в области владения приемами и методами создания анимационного произведения. Дисциплина направлена на формирование профессиональных компетенций: подготовка и



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

согласование с заказчиком проектного задания на создание проекта в сфере моушен дизайна; художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

При проведении занятий используются следующие образовательные технологии: технологии развития творческой деятельности, интерактивные технологии.

Формы текущего контроля успеваемости: творческие задания, тест. Формой промежуточной аттестации изучения учебной дисциплины является зачет и экзамен.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: ПК-1 – Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание проекта в сфере моушен дизайна; ПК-2 – Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Темы занятий:

Раздел 1. Введение. История возникновения видеоанимации.

1. Введение понятия анимации и мультипликации
2. Русские первооткрыватели в анимации, кукольной и рисованной
3. Знакомство и анализ известных анимационных и мультипликационных произведений

Раздел 2. Разновидность подходов к анимационному проектированию. Основные принципы формальной анимации

1. Предпроектный анализ. Колористические решения.
2. Цветовые решения – настроение и ассоциация.
3. Персонажность. Различные специфические приемы.

Раздел 3. Базовые техники линейной анимации

1. Создание серии анимационных роликов.
2. Эскизы раскадровки, роль планировки действий.

Раздел 4. Исторические факты мультипликации

1. Первые шаги в мультипликации
2. Русские мультипликаторы первооткрыватели, знаменитые имена
3. Виды анимации

Раздел 5 Основные принципы мультипликации

1. Компьютерная анимация, ручная и автоматическая
2. 3D анимация, возможности и направление в дизайне.

Раздел 6 Основные правила и приемы диснеевской анимации

1. Принципы и приемы создания мультипликационного произведения.
2. Приемы и примеры современных технологий.

Раздел 7 Использование анимационных технологий на базе пакета Adobe Master Collection.

1. Создание и использование библиотек.
2. Использование After affects в современном синематографе, приемы и эффекты.

Раздел 8 Сценарий. Разновидность жанров.

1. Сценарий как основа проектирования динамики
2. Знакомство с техникой и специфическими приемами

Раздел 9 Особенности монтажа и подачи зрителю.

1. Применение эскизов по жанрам.



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

2. Создание сюжетного анимационного ролика определенного жанра.
3. Целевые аудитории по определенным жанрам.

Образовательные технологии:

- Интерактивные технологии.
- Технологии развития творческой деятельности.
- Информационные технологии.

**Дисциплина
«Искусство видеомонтажа»****Объем в зач. ед.: 3****Форма промежуточной аттестации: экзамен**

Дисциплина «Искусство видеомонтажа» направлена на формирование у обучающихся умений и навыков в области видеомонтажа для использования их в будущей профессиональной деятельности.

При изучении дисциплины студенты знакомятся с принципами и методами видеомонтажа, цветокоррекции, работы с аудиоматериалами, изучает мировые аналоги из истории мирового и отечественного видеоискусства, выполняет ряд творческих заданий по созданию видеороликов, получает опыт этапности работы, позволяющей выпускнику освоить различные техники и материалы, используемые при создании видеоряда различного назначения

В результате изучения дисциплины, обучающиеся должны получить фундаментальные знания в области владения современными компьютерными средствами видеомонтажа.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: ПК-2 - Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Темы занятий:

Раздел 1. Основы видеомонтажа

1. Истоки и развитие видеомонтажа
2. Программное обеспечение для видеомонтажа. Особенности

Раздел 2. Основы видеосъемки и видеомонтажа монтажа

1. Принципы и подходы видеосъемки
2. Типология и особенности видеомонтажа

Раздел 3. Видеомонтаж в моушен-дизайне

1. Разработка проекта с элементами видеоряда
2. Проектирование в области моушен-дизайна с элементами видеоряда

Образовательные технологии:

- технологии развития творческой деятельности,
- интерактивные технологии.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**Сертификат: 4B838E789B2BF7E141EA0FBBF7D30EC5
Владелец: Смирнова Алла Александровна
Действителен: с 05.12.2022 по 28.02.2024

АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**Дисциплина
«История (история России, всеобщая история)»****Объем в зач. ед.:** 6**Форма промежуточной аттестации:** зачет, экзамен

Дисциплина «История (история России, всеобщая история)» посвящена формированию представления об основных закономерностях взаимодействия человека и общества, общества и культуры, исторического развития человечества, основных философских категориях и проблемах человеческого бытия с акцентом на изучение истории России; изучение основных эпох мировых цивилизаций, типы цивилизаций в древности, взаимосвязь истории России и мировой истории; основные этапы отечественной истории.

Особое внимание уделяется изучению места XX века во всемирно-историческом процессе и в истории России, основных проблем и процессов развития современной цивилизации.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: УК-5 - Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах.

Темы занятий:

1. История в системе социально-гуманитарных наук. Основы методологии исторической науки.
2. Особенности становления государственности в России и мире
 - Восточные славяне в древности: этногеография, происхождение, основные занятия, верования.
 - Древнерусское государство в IX-XI вв. Раздробленность на Руси
3. Русские земли в борьбе за независимость и объединение в XIII-XV веках. Создание Московской Руси.
 - Борьба Руси с внешними угрозами в XIII в.
 - Объединение русских земель вокруг Москвы. Иван III.
4. Россия в XVI-XVII веках в борьбе за расширение и укрепление государства
 - Россия в эпоху Ивана Грозного
 - «Смутное время» и борьба русского народа за восстановление государственности.
5. Россия и Европа в XVIII – XIX веках: попытки модернизации и промышленный переворот.
 - Петровская эпоха в истории России и Европы.
 - «Просвещенный абсолютизм» Екатерины Великой.
 - Общественное движение в российской империи в XIX в
 - Социально-экономическое и политическое развитие России в XIX в.
6. Россия и мир в начале XX века.
 - Россия в начале XX в.
 - 1 мировая война и ее роль в судьбе России.
 - 1917 год в истории России.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**Сертификат: 4B838E789B2BF7E141EA0FBFF7D30EC5
Владелец: Смирнова Алла Александровна
Действителен: с 05.12.2022 по 28.02.2024

АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

7. XX век в отечественной и мировой истории.
 - Советский Союз в 20-30-е годы.
 - Причины и ход Второй мировой войны. Роль СССР в победе над фашизмом.
 - Социально-экономическое и международное положение СССР в послевоенный период.
8. Россия в современном мире.
 - Россия в начале XXI века.

Образовательные технологии:

- лекционные занятия, сопровождаемые слайд-лекциями, подготовленными в среде MS PowerPoint;
- семинарские занятия в форме докладов с комментариями и презентациями, подготовленными в среде MS PowerPoint;
- тестирование при осуществлении текущего и рубежного контроля по курсу в соответствии с учебно-тематическим планом;
- имитация научной дискуссии;
- мини-конференция;
- творческое задание: подготовка эссе по определенной преподавателем теме;
- реферат на основе единого списка тем в соответствии с учебно-тематическим планом.

**Дисциплина
«История и культура Санкт-Петербурга»**

Объем в зач. ед.: 2

Форма промежуточной аттестации: зачет

Дисциплина «История и культура Петербурга» направлена на изучение истории и культуры Петербурга.

Курс предполагает рассмотрение образования и науки, архитектуры и изобразительного искусства, театра, музыки и кино в Петербурге. Особое внимание уделяется постижению вклада культуры Петербурга в отечественную и мировую культуру.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: УК-5 - Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах

Темы занятий:

1. Петербург XVIII века
2. Петербург в XIX веке
3. Петербург на рубеже XIX –XX веков
4. Петербург XX –XXI веков.



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

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

АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**Образовательные технологии:**

- лекционные занятия, сопровождаемые слайд-лекциями, подготовленными в среде MS PowerPoint;
- семинарские занятия в форме докладов с комментариями и презентациями, подготовленными в среде MS PowerPoint;
- экскурсии;
- электронное тестирование при осуществлении текущего и рубежного контроля на основе единого банка тестовых заданий по курсу в соответствии с учебно-тематическим планом;
- имитация научной дискуссии;
- мини-конференция;
- творческое задание: представление результатов НИРС в форме мультимедиа - презентаций и текста с их последующим обсуждением.

Дисциплина «История дизайна»**Объем в зач. ед.: 3****Форма промежуточной аттестации:** зачет

Дисциплина «История дизайна» относится к дисциплинам по выбору вариативной части учебного плана. В процессе обучения студент знакомится со спецификой и основными понятиями дизайна как самобытного вида проектной деятельности, сложившейся в XX веке; приобретает фундаментальные знания в области истории развития техники и ремесла, становления и эволюции концепций дизайна; изучает стилевые направления, тенденции в дизайне.

Курс предусматривает сравнительный анализ различных моделей дизайна в их историческом развитии. В нем дается обширный исторический и теоретический материал, используется специальная терминология, раскрываются закономерности развития проектной деятельности как самостоятельного вида художественного творчества.

В задачи курса входит формирование знаний будущего дизайнера, в области истории дизайна в контексте эстетического, технологического и социокультурного функционирования дизайна; научить молодого специалиста осознавать социальную значимость своей будущей профессии, обладать высокой мотивацией к выполнению профессиональной деятельности в области дизайн-проектирования.

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, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода.

Темы занятий:

Раздел 1. ДИЗАЙН И ЗАРОЖДЕНИЕ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

1. Дизайн и зарождение проектной деятельности. П

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 4B838E789B2BF7E141EA0FBBF7D30EC5

Владелец: Смирнова Алла Александровна

Действителен: с 05.12.2022 по 28.02.2024

ИД: 7707083893. Дата: 2024.02.28. 15:05:12. Подпись: конструи

АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

рование, массовое производство и эстетика машин.

2. Европа. Стиль Модерн.
3. Русский Модерн в поисках стиля.
4. Художественно-промышленное образование

Раздел 2. ДИЗАЙН И АВАНГАРДНОЕ ИСКУССТВО XX ВЕКА

1. Дизайн и авангардное искусство XX века. «Измы» XX века. (Футуризм. Супрематизм и «Де Стил»).
2. Дизайн и авангардное искусство XX века. «Измы» XX века. (Конструктивизм). ВХУТЕМАС, ВХУТЕИИ
3. У истоков функционализма. Модернизм и становление дизайна как профессиональной деятельности. «Баухауз»: прообраз дизайнерской школы.

Раздел 3. НАЦИОНАЛЬНЫЕ МОДЕЛИ ДИЗАЙНА

1. Национальные модели дизайна.
2. Скандинавский функционализм. Эстетика дома. Работа с традиционными и новыми материалами. Первое поколение дизайнеров США. «Золотой век» дизайна. Дизайн: проблемы организации деятельности в Великобритании. Ульмская школа. Дитер Рамс и стиль компании «Браун».
3. Национальные модели дизайна.
4. Дизайн на французский манер. Предмет и пространство: умные вещи Италии. Традиционная и актуальная проектная культура Японии

Раздел 4. ДИЗАЙН РОССИИ: МЕЧТЫ, ЭКСПЕРИМЕНТЫ, РЕАЛЬНОСТЬ

1. Дизайн Советской России: мечты, эксперименты, реальность.
2. Некоторые проблемы современного этапа развития дизайна.

Образовательные технологии:

- Лекция-визуализация
- Семинары с элементами дискуссии
- Технология художественно-творческих заданий (подготовка и представление докладов, презентации к докладам и др.).

**Дисциплина
«История и теория искусства»**

Объем в зач. ед.: 2

Форма промежуточной аттестации: зачет

Дисциплина «История и теория искусства» посвящена истории и теории изобразительного искусства различных эпох и регионов мира.

Курс предполагает рассмотрение важнейших понятий истории искусства, специфических для этой сферы техник и выразительных средств, а также стилистические и эпохальные особенности изобразительного искусства в различные исторические периоды и творчества наиболее значимых художников – от древности до современности.

Особое внимание уделяется описанию и анализу крупнейших событий истории искусства различных периодов, главенствующих в истории искусства.



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

нововведений тематического и жанрового плана.

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, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода.

Темы занятий:

1. Введение. Основные понятия искусства. Искусство Древнего Египта, Древнего Востока и античности
2. Искусство Византии и средневековой Западной Европы. Искусство Руси.
3. Искусство итальянского Ренессанса и Северной Европы в XV – XVI вв.
4. Искусство Нового времени в Западной Европе и России
5. Основные тенденции европейского искусства XIX в. – XX в.
6. Отечественное искусство XIX – XX вв.

Образовательные технологии:

- Лекция (лекция-визуализация с презентацией, лекция с элементами дискуссии)
- Семинар (семинар с подготовкой докладов и последующим обсуждением, мини-экскурсии)
- Научно-творческие задания (творческое задание в виде разработки самостоятельного проекта в сфере профессиональной деятельности).

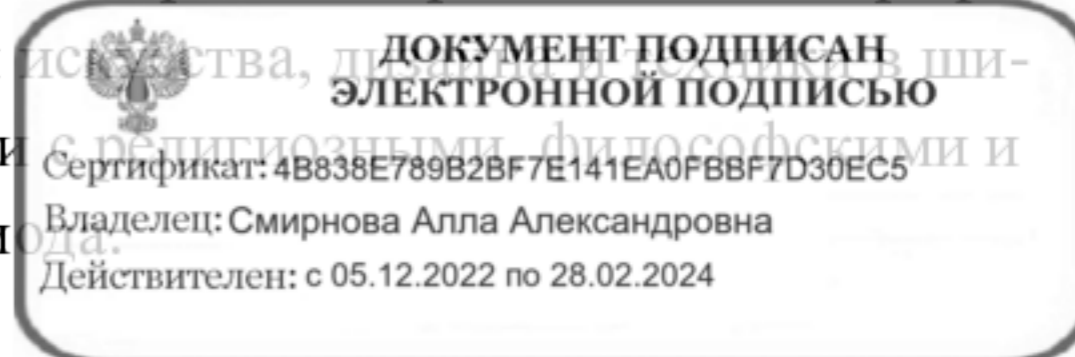
Дисциплина «История искусств»

Объем в зач. ед.: 3

Форма промежуточной аттестации: зачет

Дисциплина «История искусств» посвящена истории изобразительного искусства различных эпох и регионов мира. Курс предполагает рассмотрение важнейших понятий истории искусства, специфических для этой сферы техник и выразительных средств, а также стилистические и эпохальные особенности изобразительного искусства в различные исторические периоды и творчества наиболее значимых художников – от древности до современности. Особое внимание уделяется описанию и анализу крупнейших событий истории искусства различных периодов, главенствующих в это время стилистических явлений, нововведений тематического и жанрового плана.

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, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода.



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**Темы занятий:**

Введение. Основные понятия искусства. Искусство Древнего Египта, Древнего Востока и античности

Искусство Византии и средневековой Западной Европы. Искусство Руси.

Искусство итальянского Ренессанса и Северной Европы в XV – XVI вв.

Искусство Нового времени в Западной Европе и России

Основные тенденции европейского искусства XIX в. – XX в.

Отечественное искусство XIX – XX вв.

Образовательные технологии:

- Лекция (лекция-визуализация с презентацией, лекция с элементами дискуссии)
- Семинар (семинар с подготовкой докладов и последующим обсуждением, мини-экскурсии)
- Научно-творческие задания (творческое задание в виде разработки самостоятельного проекта в сфере профессиональной деятельности).

Дисциплина «Композитинг»

Объем в зач. ед.: 3

Форма промежуточной аттестации: зачет

Дисциплина «Композитинг» является важной дисциплиной, в процессе изучения которой бакалавр 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: ОПК-4 - Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.

Темы занятий:

Раздел 1. Многокомпонентный композитинг

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



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**Образовательные технологии:**

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

Дисциплина «Компоузинг»**Объем в зач. ед.:** 4**Форма промежуточной аттестации:** экзамен

Дисциплина «Компоузинг» направлена на формирование у обучающихся умений и навыков в области создания целостного изображения путем совмещения отснятого на кино или видеоплёнку материала, созданных компьютерных объектов и анимации.

При изучении дисциплины студенты знакомятся с мировыми аналогами в области видеомонтажа, постпродакшина, выполняет ряд творческих заданий по созданию визуальных эффектов в кино, телевидении и рекламе, формируют базовые знания и умения в данной области для использования их в будущей профессиональной деятельности.

В результате изучения дисциплины, обучающиеся должны получить фундаментальные знания в области обработки видеоряда, использования современных компьютерных средств видеомонтажа, цветокоррекции, использования спецэффектов в видео.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: ПК-2 - способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; ПК-12 - способностью применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений; ПК-6 - способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике

Темы занятий:

Раздел 1. Введение. CGI (созданных компьютерных объектов). Compositing

1. Понятие. История возникновения и развития компоузинга
2. Программное обеспечение для компоузинга. Особенности

Раздел 2. Основы постобработки видео

1. Обработка видео. Кеинг. Ротоскопинг. Motion Tracking,
2. Создание и внедрение спецэффектов

Раздел 3. Спецэффекты в видео

1. Цветокоррекция в видео
2. Расширение декораций (Set Extension). Согласование времени (Time Warping или Retiming). Согласование движения (Match Move).

Образовательные технологии:

- технологии развития творческой деятельности,
- интерактивные технологии.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**Сертификат: 4B838E789B2BF7E141EA0FBFF7D30EC5
Владелец: Смирнова Алла Александровна
Действителен: с 05.12.2022 по 28.02.2024

АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**Дисциплина
«Компьютерная графика»****Объем в зач. ед.: 5****Форма промежуточной аттестации:** зачет, экзамен

Компьютерная графика» является базовой дисциплиной, позволяющей студенту освоить методы и приёмы работы с изображениями, представленными в пиксельном и векторном формате, а также использовать полученные знания и навыки в своей профессиональной деятельности.

Целью дисциплины является:

- Изучение основных информационных моделей для представления изображений в форме, позволяющей автоматическую и автоматизированную обработку, с целью использовать данные знания в сфере дизайна;
- Овладение основными методами и приёмами компьютерной графики, её техникой и инструментарием;
- Применение полученных знаний и умений с целью нахождения наиболее рациональных, выразительных и эффективных методов создания и модификации графических изображений, использующихся в традиционных и мультимедийных дизайнерских проектах и художественном творчестве.

Содержательная и методическая специфика данного курса связана с ориентацией в большей степени на практические занятия по освоению программного инструментария компьютерной графики. Курс предполагает большие объёмы аудиторной работы студентов и активную самостоятельную работу.

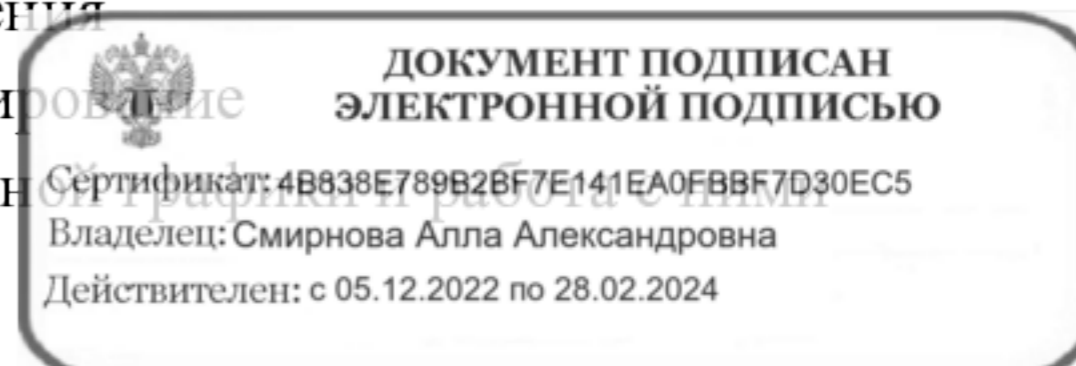
Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: ОПК-4 - Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики; ПК-2 - Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Темы занятий:**Раздел 1. Введение в компьютерную графику**

1. Прикладные области компьютерной графики, её аппаратное и программное обеспечение, основной процесс графического проектирования средствами компьютерной графики
2. Сравнительный анализ векторной и пиксельной информационных моделей изображений

Раздел 2. Векторная информационная модель изображения

1. Объектно-ориентированное графическое моделирование
2. Типы объектов информационной модели векторной графики
3. Параметрические примитивы



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

4. Информационная модель линии
5. Обводка и заливка векторных объектов
6. Информационная модель фигурного текста и работа с ней
7. Информационная модель простого текста и работа с ней
8. Агрегации графических объектов и их использование в графическом проектировании
9. Специальные линии. Огибающие и деформации.
10. Пошаговые переходы. Ореолы. Экструзия
11. Линзы. Фигурная обрезка. Импортированные пиксельные объекты

Раздел 3. Информационные модели цвета

1. Природа цветовосприятия и цветовоспроизведения. Законы Грассмана.
2. Ахроматические цветовые модели.
3. Аппаратно-зависимые цветовые модели
4. Аппаратно-независимые цветовые модели
5. Системы цветосовмещения. Способы повышения точности воспроизведения цвета. Системы управления цветом и преобразование цветовых пространств.

Раздел 4. Разрешение и размеры пиксельного изображения

1. Явление визуального смыкания. Разрешение. Разрешающая способность. Пиксельные и линейные размеры изображения. Расчет разрешающей способности и разрешения в графических проектах. Повторное растривание и изменение размеров изображения.
2. Графические документы на основе пиксельной информационной модели. Форматы графических файлов и их назначения

Раздел 5. Работа с документами на основе пиксельной информационной модели

1. Дополнительные элементы графических документов: слои, векторные объекты, текстовые объекты. Рендеринг слоёв и полупрозрачность.
2. Режимы наложения слоёв. Каналы цвета
3. Выделенная область. Первичное построение. Корректировка. Маски и маскирование. Альфа-каналы
4. Штриховые изображения. Технологический цикл. Тоновая отсечка
5. Монохромные изображения. Технологический цикл. Преобразование из цветного изображения. Тоновая коррекция
6. Полноцветные изображения. Технологический цикл. Цветовая коррекция
7. Монтаж пиксельного изображения. Специальные типы масок: с мягким краем, градиентная. Трансформации
8. Инструменты и практические приёмы работы с изображениями. Клонирование и штамп и клонирование. Корректировка оптической плотности
9. Работа с нежелательно резкими тенями
10. Локальное усиление контурной резкости
11. Локальное усиление теней. Коррекция динамического тонового диапазона
12. Устранение пыли и пятен. Царапины и заломы
13. Идентификация нацвета. Устранение нацвета
14. Локальная цветовая коррекция. Цветовая коррекция
15. Корректировка контурной резкости
16. Раскрашивание монохромного изображения



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

17. Подавление морщин. Удаление пигментных пятен
18. Устранение эффекта красных глаз. Отбеливание и увеличение яркости зубов
19. Совмещение изображений по краям (панорамы)

Образовательные технологии:

- Лекции-демонстрации
- Экспресс-опросы
- Практическая работа по освоению приёмов создания и редактирования графических изображений при помощи учебных пособий.
- Технология художественно-творческих заданий по созданию графических изображений.

Дисциплина «Культурология»

Объем в зач. ед.: 2

Форма промежуточной аттестации: зачет

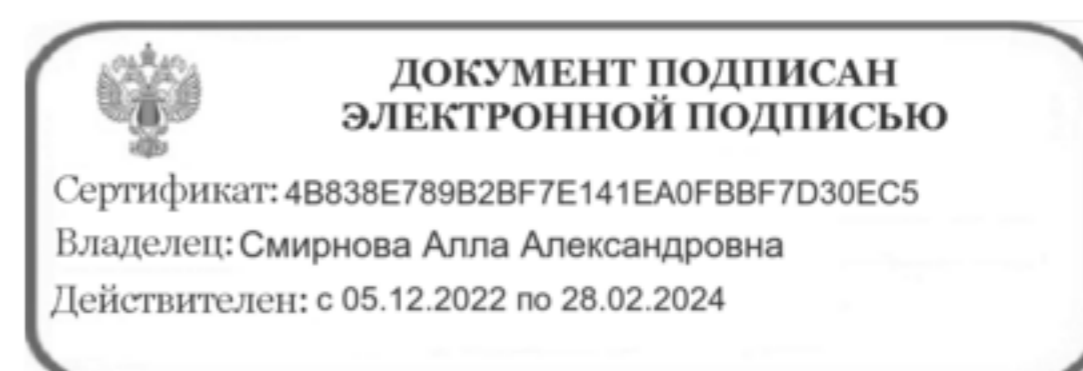
Целью изучения дисциплины «Культурология» является понимание структуры и состава современного культурологического знания, теоретических основ культуры, освоение культурологического понятийного и общегуманитарного категориального аппаратов, общих закономерностей развития цивилизаций, сходств и различий видов, уровней, форм культуры. Приобретение навыков адекватного понимания культурных особенностей различных исторических эпох и народов, и их необходимости для общения и взаимодействия между субъектами, группами, общностями и обществом в целом. Понимание практического смысла традиций собственной и чужой культуры, а так же осознание современных тенденция в культурных процессах, их значения для жизни индивида. В целом курс культурологии призван расширить выработать у студентов достаточно четкое представление о культуре в двух аспектах: как мире культуры в целом, так и в ее конкретных, значимых для обыденной жизни, формах - искусстве, религии, языке, морали, культуре повседневности и т.д.

В результате изучения студенты получают общее представление о культурологии и истории культурологического знания, структуре культурологии, о культуре: разнообразии ее пониманий, современных трактовках, структуре и функциях. Студенты знакомятся с основными понятиями культурологии. В курсе раскрывается проблематика ценностей культуры, норм, традиций, динамики культуры, типологии культур, социальных институтов культуры, возможностей и способов сохранения культуры, трансляции ее ценностей, специфики современной культуры, своеобразия методов исследования культуры.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: УК-5 - Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах.

Темы занятий:

1. Культурология как гуманитарная наука
2. Понятие и сущность культуры в культуры
3. Культура и цивилизация
4. Морфология культуры



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

5. Динамика культуры
6. Семиотика культуры
7. Типология культуры
8. Культура и глобальные проблемы современности

Образовательные технологии:

- Информационные технологии (лекция-визуализация, подготовка и представление доклада с мультимедиа презентацией и др.).
- Интерактивные технологии (семинары с элементами дискуссии, диспуты и др.).
- Информационно-коммуникативные технологии (создание и представление презентаций).

Дисциплина «Логика»

Объем в зач. ед.: 3

Форма промежуточной аттестации: зачет

Дисциплина «Логика» относится к модулю учебного плана «Системы искусственного интеллекта». Дисциплина «Логика» занимает значимое место в профессиональной подготовке молодого специалиста. Успех в профессиональной деятельности во многом зависит от умения логически мыслить, аргументировано делать выводы, грамотно выстраивать собственное рассуждение, говорить убедительно, лаконично, ярко и содержательно.

Логика - междисциплинарное знание о том, как посредством череды логических рассуждений, опирающихся на изначальные тезисы и предпосылки могут быть достигнуты выводы. В процессе изучения дисциплины «Логика» бакалавр учится осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач. Формой промежуточной аттестации по дисциплине выступает зачет.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: УК-1 - Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач.

Темы занятий:

1. Формы логического мышления. Понятие и суждение, их логические характеристики.
2. Умозаключение. Правила, виды и особенности умозаключения.
3. Законы формальной логики.
4. Логические основы теории аргументации.
5. Правила и ошибки в аргументации.

Образовательные технологии:

- Коммуникативные технологии: дискуссии и т.д.
- Информационные технологии: презентации докладов с



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**Дисциплина
«Моушен-дизайн в PR»****Объем в зач. ед.: 2****Форма промежуточной аттестации: зачет**

Дисциплина «Моушен-дизайн в PR» направлена на формирование у обучающихся по направлению подготовки «Дизайн» умений и навыков в области создания рекламных моушен проектов для использования их в будущей профессиональной деятельности.

При изучении дисциплины студенты 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-2 – Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; ПК-3 - Авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Темы занятий:

Раздел 1. Интерактивная графика в PR

Понятие и задачи интерактивной графики в PR.

Основные приемы интерактивной графики.

Раздел 2. Спецэффекты в PR.

История возникновения и развития спецэффекты в PR.

Программное обеспечение для создания спецэффектов в PR.

Раздел 3. Компьютерная графика для PR

Трёхмерная графика в PR

Меттпейнтер в PR

Раздел 4. PR и реклама - объект проектирования в дизайне

Факторы, влияющие на создание рекламных роликов.

Принципы проектирования рекламных роликов в дизайне мультимедиа.

Образовательные технологии:

- технологии развития творческой деятельности,
- интерактивные технологии.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

Сертификат: 4B838E789B2BF7E141EA0FBBF7D30EC5

Владелец: Смирнова Алла Александровна

Действителен: с 05.12.2022 по 28.02.2024

АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**Дисциплина
«Мультимедиа технологии»****Объем в зач. ед.: 2****Форма промежуточной аттестации:** зачет

Учебная дисциплина «Мультимедиа технологии» относится к обязательным дисциплинам вариативной части учебного плана.

Цель курса - воспитание квалифицированного дизайнера, подготовленного к разно-сторонней профессиональной деятельности, получившего знания в области истории, техно-логий 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 студентов и активное участие в обсуждении, анализе результатов творческой деятельности.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: ПК-2 – Художе-ственно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, иден-тификации и коммуникации; ПК-3 - Авторский надзор за выполнением работ по изготовле-нию в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Темы занятий:

Раздел 1 Мультимедийные технологии в моушен дизайне

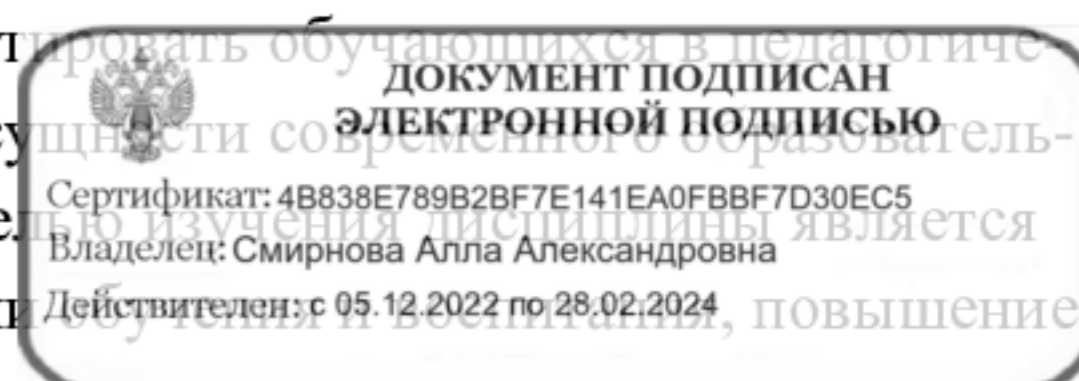
1. История возникновения и трансформация мультимедийных технологий
2. Мировые аналоги. Особенности контент-анализа.
3. Разработка ТЗ для моушен проектов
4. (Поиск технологических выразительных средств и приемов).

Образовательные технологии:

- Лекция
- Дискуссия
- Технология художественно творческих заданий - эскизы, клаузуры.

Дисциплина «Общая педагогика»**Объем в зач. ед.: 2****Форма промежуточной аттестации:** зачет

Дисциплина «Общая педагогика» призвана ориентировать обучающихся в педагогиче-ских проблемах воспитания, образования и обучения; сущности современного образователь-ного процесса; специфики педагогические общения. Целью изучения дисциплины является ознакомление обучающихся с теоретическими основами педагогики и воспитания, повышение



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

уровня педагогической компетентности, формирование целостного представления о личностных особенностях человека как факторе успешности овладения и осуществления им учебной и профессиональной деятельностью, развитие умений эффективно принимать решения с опорой на педагогические знания.

В результате изучения дисциплины студент должен:

знать:

- основные достижения, современные проблемы и тенденции развития педагогической науки, ее предмет и взаимосвязи с другими науками, ее предмет и взаимосвязи с другими науками;

- современные требования к личным и профессиональным качествам специалиста в сфере педагогической деятельности;

Исследовательские методы и их возможности;

- сущность, цели и проблемы обучения и воспитания в системе общеобразовательного и профессионального образования;

- содержание процесса воспитания в семье и других социальных институтах;

- общие принципы дидактики и способы их реализации в предметных методиках обучения.

Границы нормального развития личности и иметь представление об отклонениях в нем.

уметь:

- применять полученные педагогические знания в учебной и профессиональной деятельности;

Разрабатывать занятия в соответствии с требованиями ФГОС

- оказывать педагогическое воздействие на межличностные отношения в коллективе;

- педагогически обосновывать применяемые приемы активизации профессиональной деятельности специалистов;

- использовать педагогические знания в целях самоанализа, самоконтроля и самосовершенствования.

владеть:

- методами активизации профессиональной деятельности;

- приемами анализа и разработки программ обучения и воспитания;

- методами личностного и профессионального самосовершенствования.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: ОПК-7 - Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования.

Образовательные технологии:

- Информационно-компьютерные технологии.
- Технология творческих заданий.



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 4B838E789B2BF7E141EA0FBFF7D30EC5
Владелец: Смирнова Алла Александровна
Действителен: с 05.12.2022 по 28.02.2024

АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**Дисциплина****«Организационный дизайн в рекламе»****Объем в зач. ед.: 3****Форма промежуточной аттестации: зачет**

Дисциплина «Организационный дизайн в рекламе» направлена на формирование у обучающихся умений и навыков в области освоения композиционных приемов и методов максимально четкого выражения идеи рекламного обращения, разработки эффективного дизайна рекламной продукции, для применения их в будущей профессиональной деятельности.

При изучении дисциплины студенты осваивают различные виды, принципы и задачи рекламы.

В результате изучения дисциплины, обучающиеся должны сформировать навыки необходимыми для оптимизации и построения новых организаций, методами повышения эффективности их работы, приобрести готовность к самостоятельной творческой деятельности.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: ПК-5 - способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды.

Темы занятий:**Раздел 1. ИСТОРИЯ РЕКЛАМЫ**

1. История развития рекламы
2. Классификация рекламы: функции, виды и цели

Раздел 2. СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РЕКЛАМЫ

1. Оптический и психологический фокус рекламной канвы. Принцип управляемого рекламного акцента.
2. Особенности восприятия рекламы. Образ, стереотипы.
3. Способы воздействия рекламных средств. Цвет в рекламе.

Раздел 3. КОНСТРУКТИВНАЯ ОСНОВА РЕКЛАМЫ

1. Конструктивная основа рекламы. Структурные элементы и способы работы с ними.
2. Печатная реклама. Заголовки. Рекламный текст. Модульная система проектирования.

Раздел 4. РЕКЛАМА В ИНТЕРНЕТЕ

1. Особенности дизайна рекламы в Интернет. Совокупность средств аудио-, теле- и визуальной коммуникации.
2. Рынок интернет-рекламы. Этические проблемы интернет-рекламы. Правовое регулирование.

Образовательные технологии:

- технологии развития творческой деятельности,
- интерактивные технологии.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**Сертификат: 4B838E789B2BF7E141EA0FBBF7D30EC5
Владелец: Смирнова Алла Александровна
Действителен: с 05.12.2022 по 28.02.2024

АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**Дисциплина
«Организация научно-исследовательской работы»****Объем в зач. ед.:** 2**Форма промежуточной аттестации:** зачет

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

Цель освоение основ научно-профессиональной деятельности, развитие готовности к самостоятельной, продуктивной реализации полученных за время обучения знаний, умений и навыков в своей дальнейшей профессиональной деятельности в условиях современных тенденций развития общества. Объем дисциплины - 2 зачетных единицы. Формой промежуточной аттестации выступает зачет.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: ОПК-2 - Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях.

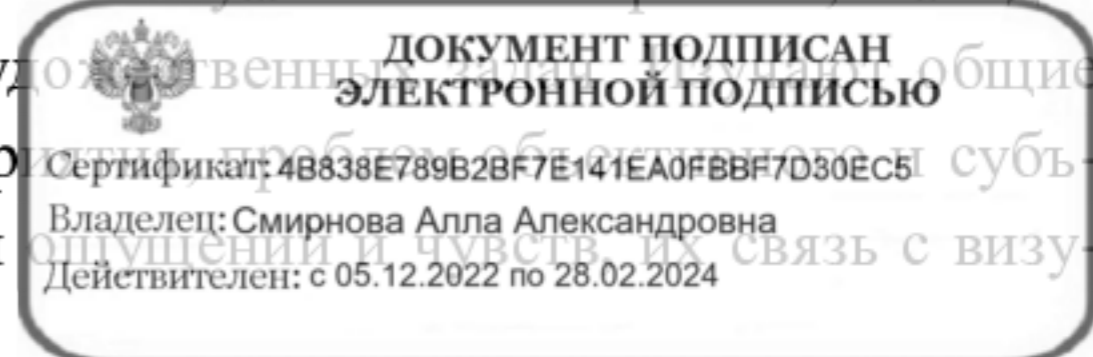
Образовательные технологии:

- Информационно-коммуникативные технологии (лекция-визуализация, подготовка и представление доклада с мультимедиапрезентацией и др.).
- Интерактивные технологии (семинары и др.).

**Дисциплина
«Основы визуального восприятия»****Объем в зач. ед.:** 8**Форма промежуточной аттестации:** зачет, экзамен

Дисциплина «Основы визуального восприятия» направлена на формирование у обучающихся умений и навыков в области визуального восприятия для использования их в будущей профессиональной деятельности.

При изучении дисциплины студенты знакомятся с основными визуальными принципами и методами построения электронных композиций. Знакомятся с мировыми аналогами, выполняют творческие задания с учётом особенностей визуального восприятия, находят графические приёмы и технологии для реализации художественных задач, выявляют закономерностей и правил процесса визуального восприятия, находят связи между объектами визуального восприятия и чувств, их связь с визуальным восприятием мира, механизма формирования



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

альными образами. Анализируют перспективы развития в предметной области и их взаимосвязь со смежными областями.

В результате изучения дисциплины, обучающиеся должны получить навыки владения визуальными средствами и приёмами необходимыми для создания дизайн-проектов, правил построения композиции с позиции особенностей зрительного восприятия.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: ОПК-4 - Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.

Темы занятий:

Раздел 1. Визуальные свойства предметов и их изображение

1. Восприятие как активное изучение окружающего мира
2. Ассоциативная связь представлений в новые психические образования и передача их графическим способом

Раздел 2. Структурная и эмоциональная организация изображения

1. Визуальная взаимосвязь элементов в композиции. Визуальное равновесие
2. Эмоциональное восприятие изображения и способы, позволяющие передавать эмоции графическим способом

Раздел 3. Зрительные иллюзии

1. Оптические иллюзии, связанные с особенностями строения глаза
2. Фигуры, содержащие искажение формы

Раздел 4. Восприятие формы и изображение

1. Двойственное восприятие сочетания «фигура-фон» и использование этого явления в дизайне
2. Восприятие и создание пространства на плоскости. Мультистабильные фигуры с двойственным восприятием глубины.

Образовательные технологии:

- технологии развития творческой деятельности,
- интерактивные технологии.

Дисциплина**«Основы государственной культурной политики Российской Федерации»**

Объем в зач. ед.: 4

Форма промежуточной аттестации: экзамен

Дисциплина «Основы государственной культурной политики Российской Федерации» направлена на формирование у обучающихся систематических знаний в области культуры; содержании ценностно-нормативного цивилизационного процесса в культурной



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

политике; традиционной системе ценностей российской цивилизации; историко-культурном наследии. В результате освоения дисциплины студенты должны усвоить основные характеристики новой модели государственной культурной политики Российской Федерации, имеющей выраженное ценностное измерение.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: ОПК-8 - Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации.

Темы занятий:**Раздел 1. Государство и культура в Российской Федерации**

1. Ценностно-нормативный цивилизационный подход в государственной культурной политике
2. Государство как субъект культурной политики
3. Нормативно-правовое измерение культуры и культурной политики
4. Культурная политика как фактор национальной безопасности
5. Государственные органы управления в сфере культуры
6. Институты культурной жизни в системе культурной политики и информационное обеспечение сферы культуры

Раздел 2. Основные направления государственной культурной политики современной России

1. Экономические основания культурной политики
2. Этнокультурное разнообразие и культурно-языковая политика Российской Федерации.
3. Культура и искусство как объект культурной политики
4. Международная культурная политика Российской Федерации
5. Культурное наследие народов Российской Федерации и государственная культурная политика
6. Содержание и приоритеты региональной культурной политики
7. Личность и общество в контексте государственной культурной политики

Образовательные технологии:

- интерактивные технологии,
- информационно-коммуникативные технологии.

Дисциплина**«Основы научно-исследовательской работы в дизайне»**

Объем в зач. ед.: 2

Форма промежуточной аттестации: зачет



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 4B838E789B2BF7E141EA0FBFF7D30EC5
Владелец: Смирнова Алла Александровна
Действителен: с 05.12.2022 по 28.02.2024

АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Дисциплина «Основы научно-исследовательской работы в дизайне» направлена на формирование у обучающихся основных исследовательских умений и навыков.

При изучении дисциплины студенты должны приобщиться к теоретическим основам научно-исследовательской работы в дизайне, формированию основных исследовательских умений и навыков.

В результате изучения дисциплины обучающиеся должны получить теоретические и практические навыки сбора, обобщения, систематизации и анализа данных при выполнении учебно-исследовательской и научно-исследовательской работ студентов, т.е. уметь грамотно подготавливать рефераты, сообщения, доклады на научно-практические конференции, тезисы и статьи, проводить исследования во время практики, выполнении дизайн-проектов, курсовых работ и дипломного проекта.

В процессе изучения данной дисциплины студенты выполняют ряд заданий, которые составляют основу для дальнейшей теоретической и практической деятельности.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: ПК12 - способность применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений

Темы занятий:

Раздел 1. Общие сведения о науке и научных исследованиях

1. Роль исследований в практической деятельности дизайнера.
2. Основные методы и виды исследовательского процесса.
3. Этапы исследовательского процесса.

Раздел 2. Основы исследовательской деятельности

1. Разработка структуры исследовательской работы.
2. Гипотеза как теоретическое ядро исследования.
3. Статистический (математический) метод научного исследования.

Раздел 3. Технология выполнения исследовательской работы.

1. Структура исследовательской работы.
2. Правила оформления исследовательской работы.
3. Сбор данных по теме исследования и составление библиографического списка.

Раздел 4 Представление результатов исследовательской работы.

1. Презентация исследовательских работ. Технология публичного выступления.
2. Оценка (самооценка) успешности выполнения исследовательской работы.

Раздел 5 Научно-исследовательская работа студентов в дизайне

1. Регистрация в научной электронной библиотеке elibrary.ru. Знакомство с пользовательским интерфейсом, основными функциональными возможностями БД, основными проектами на платформе elibrary.ru.
2. Обзор научно-исследовательских электронных изданий и библиотек по дизайну. Обзор локальных, региональных, всероссийских и международных конференций и семинаров. Патентный поиск.
3. Написание и оформление научных студенческих работ.

Раздел 6 Основные направления научно-исследовательской работы в дизайне. Правовая основа защиты интеллектуальной собственности.



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

1. Современные направления научно-исследовательской работы в дизайне.
2. Защита интеллектуальной собственности в Российской Федерации.

Раздел 7 Современные инструменты разработки дизайнерских решений.

1. Обзор и использование современных инструментов при разработке графических решений
2. Составление и защита отчета по выполненной научно-исследовательской деятельности.

Образовательные технологии:

- технологии развития творческой деятельности,
- интерактивные технологии.

**Дисциплина
«Основы проектной деятельности»**

Объем в зач. ед.: 3

Форма промежуточной аттестации: зачет

Целью учебной дисциплины «Основы проектной деятельности» являются формирование общих знаний и навыков в области проектирования с учетом особенностей функционирования учреждения культуры и действующих нормативных документов Российской Федерации.

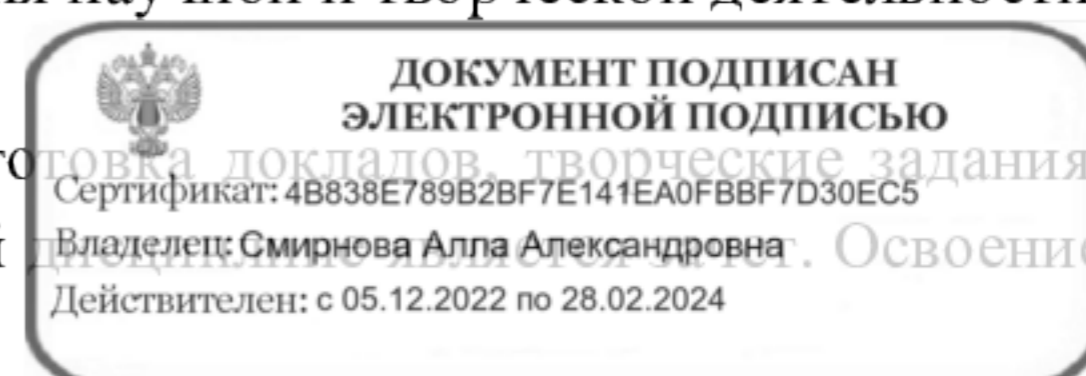
Целью изучения дисциплины «Основы проектной деятельности» является освоение теоретических и практических основ проектной деятельности с учетом особенностей функционирования учреждения культуры и действующих нормативных документов Российской Федерации. В результате изучения дисциплины студент должен:

- знать теоретические основы проектной деятельности;
- понимать особенности организации проектной деятельности в учреждениях культуры РФ;
- владеть основными понятиями, методами и инструментами проектирования;
- понимать содержание деятельности на разных этапах проектирования;
- уметь организовывать и проводить предпроектное исследование, представлять его результаты;
- уметь представлять идею проекта и обосновывать ее на основе результатов предпроектного исследования.

Центральным элементом рабочей программы является презентация концепции (идеи) предполагаемого проекта.

При проведении занятий используются следующие образовательные технологии: интерактивные технологии, технологии стимулирования научной и творческой деятельности, информационно-коммуникативные технологии.

Формы текущего контроля успеваемости – подготовка докладов, творческие задания, тесты. Формой промежуточной аттестации по учебной дисциплине является зачет. Освоение



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

дисциплины будет способствовать формированию и развитию профессиональных знаний в области проектирования у будущих руководителей и специалистов учреждений культуры.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: УК-2 - Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений.

Темы занятий:

1. Теоретические основы проектной деятельности.
2. Технологические основы проектирования
3. Концепция жизненного цикла и структурирование проекта.

Образовательные технологии:

- интерактивные технологии,
- информационно-коммуникативные технологии, представление проекта с презентацией.

Дисциплина**«Основы производственного мастерства»**

Объем в зач. ед.: 23

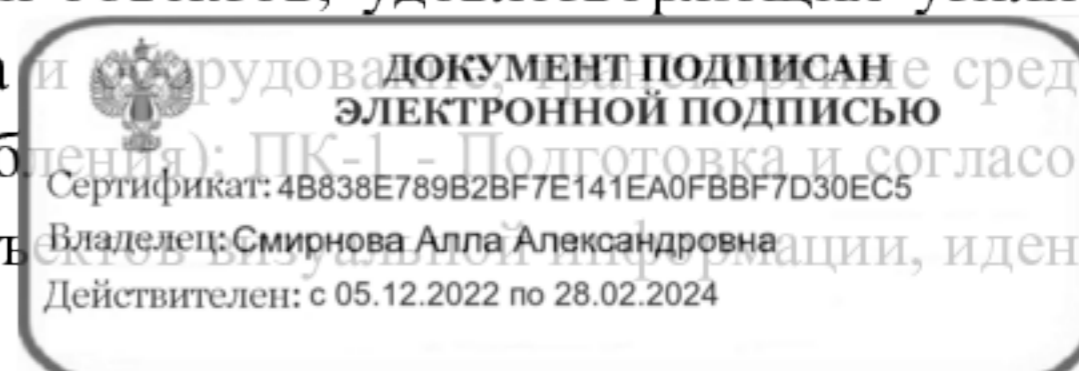
Форма промежуточной аттестации: зачет, экзамен, курсовой проект

Дисциплина «Основы производственного мастерства» относится к базовой части учебного плана. Основы производственного мастерства является основополагающей дисциплиной, позволяющей выпускнику освоить различные композиционные приемы дизайн-проектирования, разобраться в процессе производства, создания различной полиграфической и мультимедийной продукции, а также понять специфику специализации, познакомиться с российским и зарубежным произведением в этой области, научиться использовать полученные знания и навыки в своей профессиональной деятельности.

Содержательная и методическая специфика данного курса связана с развитием креативного мышления, развитием творческой составляющей.

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

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: ОПК-3 - Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления) в соответствии с требованиями заказчика проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентичных оригиналу.



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

тификации и коммуникации; ПК-2 - Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Темы занятий:

Раздел 1. Введение. Дизайн – это проектная деятельность. Проектирование ряда мوشен роликов.

1. Факторы дизайн-проектирования. Стилль проекта.
2. Раскрытие темы средствами дизайна. Образ как метод проектирования.

Раздел 2. Этапы и принципы проектирования видео и мوشен роликов

1. Эвристический и аналоговый способы проектирования
2. Этапы разработки нового продукта
3. Раздел 3. Особенности проектирования мультимедийной электронной визитной карточкой
4. Информация и способы ее визуализации. Выразительность деловой графики в электронном проекте. Шрифт как основной носитель информации.
5. Применение анимации в линейной электронной презентации.

Раздел 4. Этапы дизайн проектирования.

1. Постановка целей и задач в дизайн-проектировании. Создание технического задания (ТЗ).
2. Основы деловой графики. Интерактивная деловая графика. Производство и контроль качества.

Раздел 5. Проектирование мультимедийного проекта для выделенного сегмента (образовательный, развлекательный, социальный, рекламный и т.д.)

1. Преимущества мультимедиа и отличие виртуальной среды от реальной. Анализ конкурентов (сбор и анализ аналогов).
2. Креатив в дизайне - различные способы стимулирующие творческое мышление. Распределение акцентов в дизайн-проекте. Анимация, основные цели и задачи

Раздел 6. Работа с заказчиком. Основные правила монтажа. Timing в анимации.

1. Первая встреча с заказчиком. 8 типов заказчиков. Психология работы в команде.
2. Основные правила монтажа. Timing в анимации.

Раздел 7. Принципы создания веб-сайта. Составление ТЗ для веб-сайта

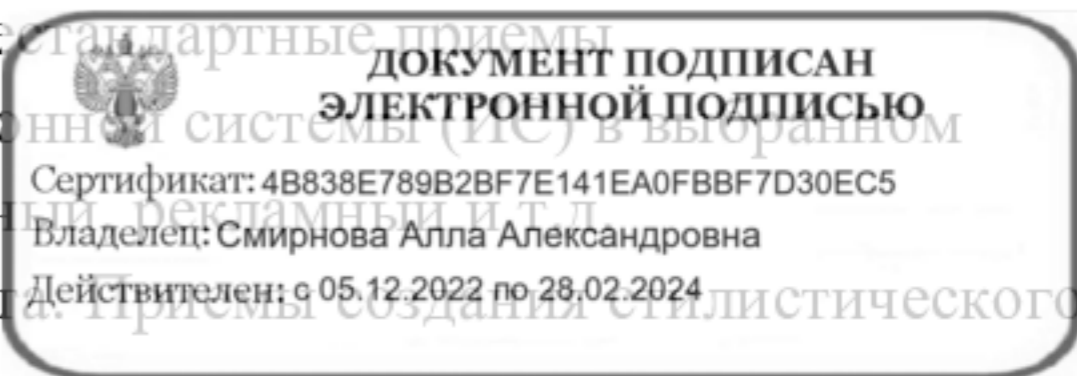
1. Ведение. Предмет и основные вопросы веб-дизайна. Основные этапы проектирования сайта.
2. Информационная архитектура сайтов: типология. Методология разработки. Методы поиска образного решения. Использование мультимедиа-средств для обогащения образа.

Раздел 8. Эргономика в веб среде. Юзабилити тестирование

1. Статичные и динамичные страницы. Типовые страницы
2. Юзабилити: стандарты и соглашения. Принципы веб-дизайна. Навигационные средства. Модульные сетки. Технология создания. Нестандартные приемы

Раздел 9. Проектирование мультимедийной информации в выбранном сегменте - образовательный, развлекательный, социальный, рекламный и т.д.

1. Принципы создания многостраничного документа. Приемы создания стилистического



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

единства между различными носителями (буклет, плакат, презентация)

2. Трехмерная графика в дизайн-проекте. Деловая графика в дизайн-проекте

Раздел 10. Движение квинтессенция мультимедийного проекта. Работа в команде. Тестирование ИС и устранение ошибок.

1. Дизайн как командная работа.
2. Принципы тестирования.

Образовательные технологии:

- Лекции-визуализации
- Дискуссии
- Технология художественно-творческих заданий (эскизы, клаузуры).

Дисциплина**«Основы теории и методы дизайна»**

Объем в зач. ед.: 3

Форма промежуточной аттестации: зачет

Дисциплина «Основы теории и методы дизайна» направлена на формирование у обучающихся умений и навыков в области культурных смыслов и художественного языка при проектировании дизайн-проектов, для использования их в будущей профессиональной деятельности. При изучении дисциплины студенты знакомятся с основными понятиями и терминами дизайна, с современными философскими взглядами на дизайн и его место в человеческом бытии.

В результате изучения дисциплины, обучающиеся должны получить фундаментальные знания в области анализа дизайн-концепции и развития дизайнерского системного мышления.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: ОПК-5 - Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях.

Темы занятий:

Раздел 1. Художественно-образное моделирование

1. Дизайн как предметное творчество
2. Объект и предмет дизайна

Раздел 2. Дизайн-концепция

1. Предметное мышление, стремление к гармонии
2. Методы проектирования в различных областях дизайна
3. Инструментальные и знаковые функции вещи

Раздел 3. Особенности виртуальной психологии.

1. Виртуальная реальность
2. Свойства виртуального события



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

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

АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**Раздел 4. Пространственно-временное проектирование**

1. Особенности пространственно- временного проектирования
2. Дизайн в виртуальной среде

Образовательные технологии:

- технологии развития творческой деятельности,
- интерактивные технологии.

Дисциплина «Оцифровка документов»**Объем в зач. ед.: 5****Форма промежуточной аттестации:** экзамен

Дисциплина «Оцифровка документов» направлена на формирование у обучающихся умений и навыков в области работы с растровым изображением, его сканированием и обработкой.

При изучении дисциплины студенты знакомятся с видами сканеров, принципами работы сканеров, с техническими возможностями сканеров, принципами работы оцифровочной техники. Знакомятся с различными видами программ и особенностями их применения в практике оцифровки документов, с интерфейсом программ. Изучают программы АВВУУ FineReader, RiDoc, Scanitto, особенности работы в программах по оцифровке документов для использования полученных знаний и навыков в своей профессиональной деятельности.

В результате изучения дисциплины, обучающиеся должны получить фундаментальные знания в области сканирования и обработки сложного графического материала.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: ПК-3 - способность учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств.

Темы занятий:**Раздел 1. Введение.**

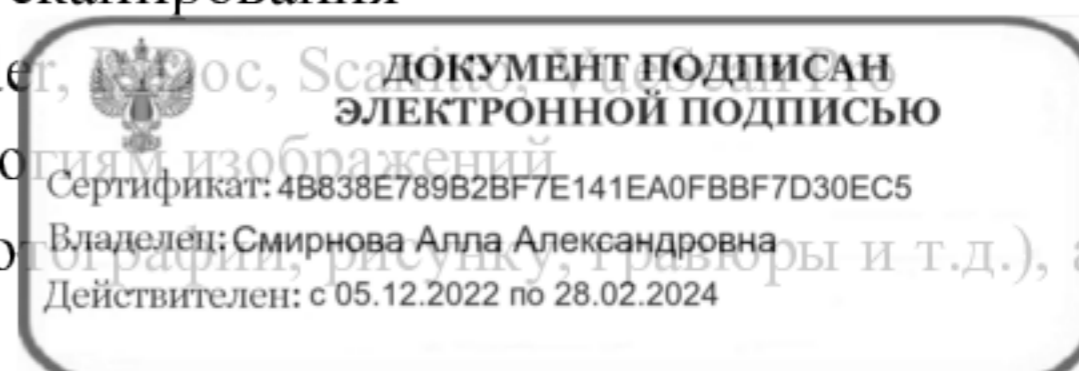
1. Знакомство с оцифровочной техникой. Применение различных видов сканеров - планшетных сканеров; документных сканеров, имеющих скоростную планшетную часть (Fujitsu fi-4220C2, fi-4340C (формат А4) или fi-4640S, fi-5750C (формат А3)
2. Применение специализированных книжных сканеров Zeutschel OMNISCAN, Kodak Filemaster+, ЭЛАР ПланСкан. Комплекс для оцифровки документов DigCopy.

Раздел 2. Знакомство и изучение программных средств применяемых в оцифровке документов.

1. Принципы работы в различных программах для сканирования
2. Принципы работы программ - АВВУУ FineReader, RiDoc, Scanitto

Раздел 3. Оцифровка и обработка различных по технологии изображений

1. Принципы обработки различных по технике (фотографии, рисунку, гравюры и т.д.), а также по качеству изображений



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

2. Подготовка изображений к редактированию

Раздел 4 Оборудование для оцифровки музейных фондов

1. Освещение возможностей различной профессиональной техники для оцифровки музейных экспозиций
2. Опыт внедрения оцифровки документов в России.

Образовательные технологии:

- технологии развития творческой деятельности,
- интерактивные технологии.

Дисциплина «Пиксельная графика»

Объем в зач. ед.: 4

Форма промежуточной аттестации: экзамен

Дисциплина «Пиксельная графика» направлена на формирование у обучающихся умений и навыков в области работы с изображениями, представленными в векторном формате для использования их в будущей профессиональной деятельности.

При изучении дисциплины студенты знакомятся с основными информационными моделями для представления изображений в форме, позволяющей автоматическую и автоматизированную обработку, с целью использовать данные знания в сфере дизайна. Осваивают наиболее рациональные, выразительные и эффективные методы создания и модификации графических изображений, используемых в традиционных и мультимедийных дизайнерских проектах и художественном творчестве.

В результате изучения дисциплины, обучающиеся должны получить фундаментальные знания в области владения основными методами и приёмами компьютерной графики, её техникой и инструментарием

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: ПК-2 - Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Темы занятий:

Раздел 1. Введение в пиксельную графику

Прикладные области пиксельной графики

Сравнительный анализ векторной и пиксельной информационных моделей изображений

Раздел 2. Информационные модели цвета

Природа цветовосприятия и цветовоспроизведения. Законы Грассмана.

Цветовые модели и системы цветосовмещения.

Раздел 3. Разрешение и размеры пиксельного изображения

Разрешающая и изменение размеров изображения.

Графические документы на основе пиксельной информации

Раздел 4. Работа с документами на основе пиксельной и векторной информации



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Приёмы практической работы с графическими изображениями
Задачи компьютерной ретуши изображений

Образовательные технологии:

- Интерактивные технологии.
- Технологии развития творческой деятельности.

Дисциплина «Правоведение»

Объем в зач. ед.: 2

Форма промежуточной аттестации: зачет

Содержание программы дисциплины «Правоведение» отвечает требованиям подготовки работников в сфере культуры России. Актуальность дисциплины определена необходимостью наличия знаний основных принципов правового регулирования как гражданского общества и правового государства в целом, так и сферы культуры в частности.

В процессе изучения дисциплины студенты формируют знания в области права через определение требований действующего законодательства к порядку и условиям регулирования правовых отношений, возникающих между субъектами, а также определение механизма реализации субъективных прав и юридических обязанностей.

Особое внимание уделено актуальным вопросам, способствующим выработке позитивного отношения к праву, представления права как социальной реальности, воспитанию правовой культуры.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: УК-2 - Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений; УК-11 – Способен формировать нетерпимое отношение к коррупционному поведению.

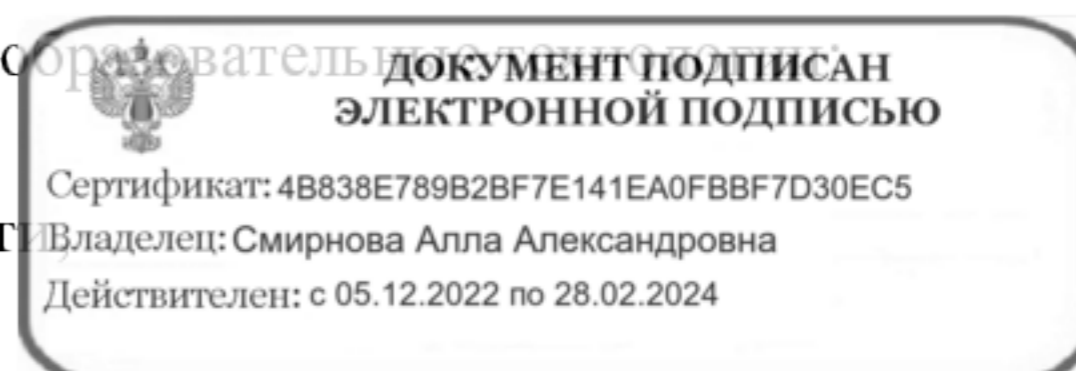
Темы занятий:

1. Понятие и система права
2. Источники права
3. Правоотношения
4. Правонарушения и юридическая ответственность
5. Отраслевые особенности конституционного (государственного) права
6. Отраслевые особенности гражданского права
7. Отраслевые особенности административного права
8. Отраслевые особенности уголовного права.

Образовательные технологии:

При проведении занятий используются следующие образовательные технологии:

- интерактивные технологии,
- технология учебно-исследовательской деятельности
- информационно-коммуникативные технологии.



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**Дисциплина****«Правовые системы и системы автоматизации документооборота»****Объем в зач. ед.:** 3**Форма промежуточной аттестации:** зачет

Дисциплина «Правовые системы и системы автоматизации документооборота» является базовой дисциплиной, которая направлена на формирование у студента профессиональных знаний, практических навыков и умений по эффективному использованию и применению современных информационно-правовых систем, необходимых для решения прикладных профессиональных задач.

Данная дисциплина неразрывно связана с частью дисциплин, изучение которых обеспечивает основу подготовки студентов по организации информационно-правового документационного обеспечения управленческой деятельности на основе информационных технологий. Организация учебного процесса в рамках изучения данной дисциплины предполагает широкое использование интерактивных форм обучения, выполнение практических и лабораторных работ.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: ПК-3 - Авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Темы занятий:

Раздел 1. Введение. Теоретические основы информационно-правового документационного и обеспечения управления. Обзор источников.

1. Объект, предмет, цель, задачи, структура курса.
2. Информационная и правовая база курса.
3. Государственная система документационного и правового обеспечения управления.

Раздел 2. Методология исследования правовых систем и СЭД

1. Получение демо-версии систем. Коммерческие предложения от разработчиков на поставку. Оценка функциональной полноты систем на основе данных тестирования.
2. Возможности установки и тестирования системы

Раздел 3. Внедрение правовых систем и систем автоматизации документооборота

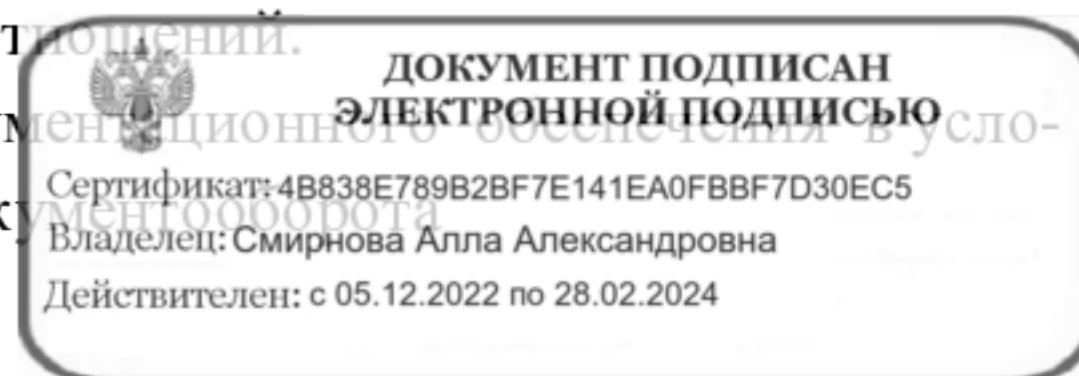
1. Выбор правовой системы автоматизации документооборота
2. Выбор системы автоматизации документооборота
3. Этапы внедрения

Раздел 4. Системы управленческой документации

1. Организационные документы. Состав документации и правила оформления.
2. Состояние и перспективы внедрения информационных технологий для работы с управленческой и правовой документацией.
3. Документы, образующиеся в ходе договорных отношений.

Раздел 5. Организация информационно-правового документационного обеспечения в условиях существования автоматизации и электронного документооборота

1. Документооборот и документопотоки



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

2. Государственная политика в области правовой информатизации
3. Информационные технологии в организации движения документов

Раздел 6. Классификация автоматизированных систем делопроизводства и электронного документооборота

1. Направления совершенствования документооборота
2. Проблемы автоматизации электронного документооборота

Раздел 7. Обзор правовых систем и систем электронного документооборота и их функциональные характеристики

1. Системы западного производства управления документооборотом.
2. Российские системы, в основе которых лежит Lotus Domino/Notes. Полностью российские разработки.
3. Правовые системы электронного документооборота.

Раздел 8. Эффективность управления и применение правовых систем и систем автоматизации делопроизводства

1. Оценка экономических выгод.
2. Оценка эффективности внедрения.

Образовательные технологии:

- Лекции
- Практические занятия
- Технология творческих заданий (презентации к докладам)
- Интерактивные образовательные технологии: (неигровые методы: решение ситуативных задач, анализ конкретных ситуаций; деловая игра, мини-конференция).

Дисциплина «Проектирование»

Объем в зач. ед.: 9

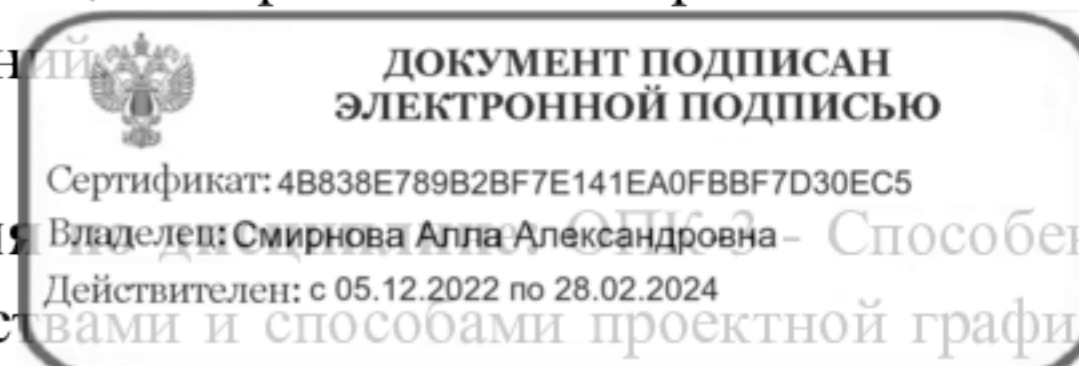
Форма промежуточной аттестации: зачет, экзамен, курсовой проект

Дисциплина «Проектирование» направлена на формирование у обучающихся умений и навыков в различных методах и приёмах дизайн-проектирования для использования их в будущей профессиональной деятельности.

При изучении дисциплины студенты знакомятся с российскими и зарубежными произведениями в области дизайн-проектирования, поймут специфику специализации (графический дизайн), изучат основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне, эргономические принципы формирования дизайн-проекта, познакомятся с методикой разработки проектной графики.

В результате изучения дисциплины, обучающиеся должны получить фундаментальные знания в использовании различных композиционных, колористических приемов для создания цельных гармоничных дизайнерских произведений.

Перечень планируемых результатов обучения
выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

ки; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления); ПК-2 - Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Темы занятий:**Раздел 1. Сущность дизайн-проектирования**

1. Предмет, методы и задачи дисциплины "Проектирование"
2. Методики проектирования. Структура проекта: технологическая, морфологическая, функциональная

Раздел 2. Основные этапы проектирования

1. Осмысление и постановка проектной задачи
2. Разработка концепции проекта
3. Разработка художественного образа
4. Создание проекта.

Раздел 3. Введение. Принципы проектирования дизайн-проекта

1. Создание технического задания (ТЗ) для полиграфической продукции. Правила, специфика, принципы.
2. Принципы и приемы создания форэскизов, разработки модульных сеток для полиграфической продукции

Раздел 4. Принципы управления вниманием в статичной композиции

1. Методы и приемы создания деловой графики для полиграфической продукции
2. Критерии оценки полиграфической продукции.

Раздел 5. Принципы проектирования портфолио

1. Особенности создания ТЗ для портфолио, его основные положения.
2. Принципы и этапы создания творческого портфолио.

Раздел 6. Принципы создания сценария для творческого портфолио. Формирование образа автора, его индивидуальности

1. Особенности представления работ, принципы эргономики, психология восприятия.
2. Соотношение графической, текстовой, звуковой и анимационной составляющих.

Образовательные технологии:

- технологии развития творческой деятельности,
- интерактивные технологии.

Дисциплина**«Проектирование фирменного стиля»****Объем в зач. ед.: 3****Форма промежуточной аттестации: экзамен****ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**Сертификат: 4B838E789B2BF7E141EA0FBFF7D30EC5
Владелец: Смирнова Алла Александровна
Действителен: с 05.12.2022 по 28.02.2024

АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«Проектирование фирменного стиля» относится к обязательным дисциплинам вариативной части учебного плана. В процессе обучения студент приобретает фундаментальные знания в области разработки различных носителей фирменного стиля, знакомится с принципами и методами его проектирования. Изучает мировые аналоги, выполняет ряд творческих заданий по проектированию фирменного и корпоративного стиля, разрабатывает руководство по их использованию.

В задачи курса входит

- изучение технологий проектирования профессионально-ориентированных информационных систем;
- изучение перспектив развития информационных технологий и информационных систем в предметной области, их взаимосвязей со смежными областями;
- изучение основных составляющих фирменного и корпоративного стиля; этапов разработки и внедрения фирменного стиля на рынке; основного инструментария и техники создания фирменного стиля; внутренних механизмов построения корпоративного стиля.

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

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: ПК-1 - Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание проекта в сфере моушен дизайна; ПК-2 – Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Темы занятий:

Раздел 1. История возникновения проблемы фирменного стиля

Предпосылки появления проблемы ФС. Первые ФС, исторический обзор и анализ.

Фирменный стиль Британской почты. Формирование правил и этапов проектирования ФС

Раздел 2. Фирменный стиль – основное средство формирования

Правила и этапы проектирования ФС

Факторы, формирующие положительный имидж фирмы

Раздел 3. Проектирование основных элементов фирменного стиля

Принципы и приемы проектирования основных элементов ФС

Проектирование фирменного блока, шрифтовых гарнитур и цветовой гаммы

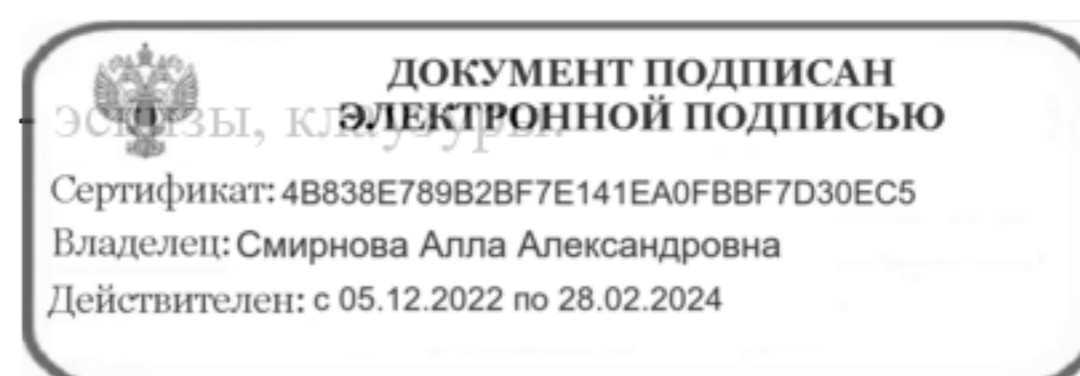
Раздел 4 Тестирование фирменного стиля. Критерии оценки

Приемы и методы тестирования ФС

Критерии оценки ФС по различным отраслям

Образовательные технологии:

- Лекции-визуализации.
- Дискуссия.
- Технология художественно-творческих заданий



Дисциплина «Пропедевтика»

Объем в зач. ед.: 6

Форма промежуточной аттестации: экзамен

Дисциплина «Пропедевтика» направлена на формирование у обучающихся умений и навыков в области основ теории композиции, освоить приемы и методы выполнения эскизов для создания художественного образа, познакомиться с богатым российским и зарубежным наследием в области дизайна, а также использовать полученные знания и навыки в своей профессиональной деятельности.

При изучении дисциплины студенты должны освоить основы композиции в дизайне, основы проектной графики; способы трансформации поверхности.

В результате изучения дисциплины обучающиеся должны получить фундаментальные знания в области типологии композиционных средств и их взаимодействия, решения основных типов проектных задач; проектирования графической продукции и средств визуальной коммуникации, приемов графического моделирования формы объекта.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: ОПК-3 - Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления); ПК-2 - Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Темы занятий:

Раздел 1. Введение. Композиция как процесс.

1. Композиция как процесс.
2. Композиционная плоскость, пространство.
3. Основные композиционные средства.

Раздел 2. Основные законы композиции, методы и приемы.

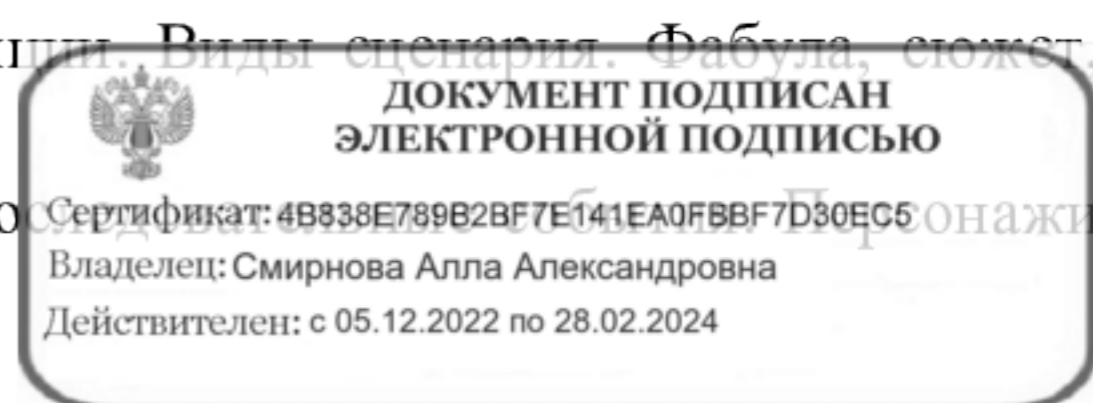
1. Основные законы композиции.
2. Системы пропорционирования. Модульность, модульные системы.

Раздел 3. Введение. Основы динамической композиции.

1. Введение. Основные законы динамической композиции, методы и средства.
2. Простые перемещения. Комплексные движения (волнообразные, спиралевидные, веерообразные)

Раздел 4. Конструктивная основа динамической композиции. Виды сценария. Методы и приемы.

1. Конструктивная основа динамической композиции. Виды сценария. Фабула, сюжет, коллизия.
2. Драматический конфликт. Одновременные и последовательные действия и их взаимодействие.



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**Образовательные технологии:**

- технологии развития творческой деятельности,
- интерактивные технологии.

Дисциплина «Психология и педагогика»**Объем в зач. ед.: 4****Форма промежуточной аттестации: экзамен**

Дисциплина «Психология и педагогика» направлена на формирование систематизированного представления об общих основах психологии и педагогики, изучаемых ими феноменах и связях между ними.

При изучении дисциплины студенты должны усвоить этапы процесса развития психолого-педагогической науки, получить представление о методах исследования, овладеть понятийным аппаратом психолого-педагогического знания, способствующего содержательному взаимодействию человека в сфере социальных и профессиональных отношений, понимать сущность сознания и самосознания, сформировать представление: об естественнонаучной природе психики, соотношении биологических и социальных факторов, обуславливающих становление личности, о роли мотивационно-потребностных установок и волевых качеств поведения и деятельности личности; знать психолого-педагогические аспекты обучения, воспитания, развития личности и учет их в личной и профессиональной деятельности; приобрести опыт психолого-педагогического анализа учебных и профессиональных проблемных ситуаций.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: УК-3 - Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде; УК-6 - Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни; УК-9 - Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах.

Темы занятий:**Раздел 1. Психология**

1. Предмет, задачи и методы психологии
2. Место психологии в системе наук. История развития психологического знания и основные направления в психологии.
3. Индивид, личность, субъект деятельности, индивидуальность. Психика, поведение и деятельность.
4. Познавательные психические процессы.
5. Эмоциональные и волевые процессы. Психические состояния. Психическая регуляция поведения
6. психология личности.
7. Психология групп.
8. Психология индивидуальных и межгрупповых отношений
9. Психология конфликта

Раздел 2. Педагогика

1. Роль и место педагогики в системе наук о человеке



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

2. Образование как педагогическая система и процесс
3. Педагогическая деятельность и педагогическое взаимодействие
4. Основы дидактики. Педагогические основы процесса обучения
5. Педагогические технологии
6. Воспитание в педагогическом процессе
7. Личность в педагогическом процессе

Образовательные технологии:

- Игровые технологии (деловая игра).
- Технология учебно-исследовательской деятельности (учебно-исследовательская работа студента, мини-конференция).
- Кейс-технология (решение ситуационных задач).
- Технология творческих заданий.
- Информационно-коммуникационные технологии (подготовка и представление доклада с мультимедиапрезентацией, устный опрос, тестирование)

Дисциплина**«Русский язык и культура речи»****Объем в зач. ед.: 2****Форма промежуточной аттестации:** зачет

Дисциплина «Русский язык и культура речи» занимает важное место в общеобразовательном процессе и направлена на формирование языковой культуры, что является необходимым условием для подготовки специалистов в области культуры и искусств.

Программа курса «Русский язык и культура речи» составлена с учётом ориентации студентов на творческую профессиональную деятельность. Основные задачи – сформировать представление о русском языке как части национальной культуры и отражении русской ментальности, развить речевую грамотность студентов.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: УК-4 - Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)

Темы занятий:

Раздел 1. Понятие культуры речи

Раздел 2. Общеязыковые нормы на современном этапе развития русского литературного языка

1. Орфоэпия. Особенности русского ударения и произношения.
2. Лексические нормы современного русского языка.
3. Морфологические и синтаксические нормы.

Раздел 3. Функциональные стили русского языка. Типы речи

1. Стили речи современного русского литературного языка
2. Виды и проблемы речевой коммуникации



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**Образовательные технологии:**

- Лекционные и семинарские занятия.
- Дискуссия.
- Круглый стол.
- Игровые технологии.

**Дисциплина
«Самоорганизация личности»****Объем в зач. ед.: 2****Форма промежуточной аттестации:** зачет

Предметом изучения дисциплины «Самоорганизация личности» являются научные представления о сущности самоорганизации и самообразования как целенаправленной, особым образом организованной познавательной деятельности, управляемой самой личностью, с целью приобретения систематических знаний в области своей профессиональной деятельности, направленной на всестороннее развитие личности и повышение собственной социокультурной активности человека в современном информационном обществе.

Цель изучения дисциплины состоит в формировании у студентов знаний, умений и навыков владения современными технологиями и методическими приемами для саморазвития и самообразования своей личности, формирование личности, способной к саморазвитию, самореализации, актуализации своих возможностей в условиях динамично меняющейся реальности, в целях обеспечения оптимальных условий для повышения эффективности своей профессиональной деятельности, уровня и качества других сфер своей жизни и деятельности.

Содержательная часть дисциплины. Курс содержит сведения о научных основах процесса подготовки профессионалов, культуре учебного труда студента, научной организации работы обучаемых с информационными источниками, сущности, специфике и основных задачах учебной и внеучебной научно-исследовательской работы студентов, особенностях формирования профессиональной карьеры.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: УК-6 - Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни.

Темы занятий:

1. Теоретико-методологические аспекты самоорганизации
2. Современные инновационные технологии самообразования
3. Научная организация повседневной жизни и деятельности.

Образовательные технологии:

- Коммуникативные технологии: дискуссии и т.д.
- Информационные технологии: презентации докладов с



Дисциплина «Саунд-арт»

Объем в зач. ед.: 6

Форма промежуточной аттестации: зачет, экзамен

Дисциплина «Саунд-арт» направлена на воспитание квалифицированного дизайнера, подготовленного к разносторонней профессиональной деятельности. Подготовка дизайнера, специализирующегося в направлении моушен-дизайна осуществляется посредством освоения студентом системы специальных знаний, умений и навыков в области интерактивного мультимедиа. Саунд-арт (от англ. Sound Design – дизайн звука) – вид дизайнерской деятельности, объектом которой является звук, его носители (цифровые, аналоговые) и в некоторых случаях акустика пространств и помещений. Формулировка «звуковой дизайн» указывает на деятельность, относящуюся к сфере производства звуков и акустических сред, работ по звуковому оформлению аудиовизуальных проектов, проектированию и разработке звукошумового сопровождения мультимедийных и экранных продуктов.

Дисциплина «Саунд-арт» призвана дать студентам, специализирующимся в области мультимедиа, понимание феномена звуковой/музыкальной драматургии, как универсальной семиотической системы, применимой в различных видах искусства. Освоение дисциплины «Саунд-арт» помимо изучения теоретического материала предполагает выполнение творческих практических заданий средствами современных компьютерных редакторов.

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

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: ПК-2 – Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Темы занятий:

Раздел 1 Звук как средство искусства. Саунд-арт.

1. Звук как средство искусства. Музыка первой половины XX века.

Раздел 2 Эксперименты начала XX века.

1. Итальянский футуризм. Шумовой оркестр и шумовая музыка 1920-30х.
2. Русский футуризм. Шумовой оркестр и шумовая музыка 1920-30х.
3. Проекционный театр и мультимедиа технологии 1920-х.
4. Пионеры звука. Графический звук. Лев Термен. Изобретение Терменвокса. Термен и Авраамов – Общество возрождения музыки (1927). Термен и Эйзенштейн (1927).
5. Раннее звуковое кино и радиотеатр конца 1920-х.

Раздел 3. Экспериментальная музыка 1950-1970-х, ее следствия и влияния.

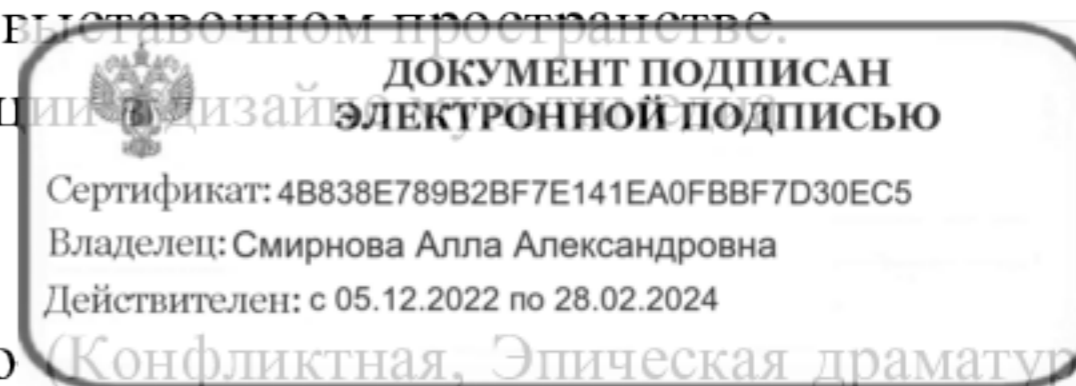
1. Экспериментальная музыка 1950-1970-х, ее следствия и влияния.
2. Мастера Саунд-арта.

Раздел 4 Аудиовизуальная культура. Видео и саунд-арт в современном искусстве.

1. Видео и саунд-арт в искусстве и в современном выставочном пространстве.

Раздел 5 Проектирование визуально-звуковой композиции

2. Искусство радиопостановок.
3. Сценарий для радиоспектакля.
4. Драматургия музыкальных программ ТВ, радио



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

гия).

- Музыкальная драматургия ТВ. Лирическая драматургия. Драматургия смешанных видов
- Арсакустика. Первые шаги.
- Искусство звука в дизайне мультимедиа. Проектирование визуально-звуковой композиции.

Раздел 6 Техники программирования звука в дизайне мультимедиа

- Озвучивание мультимедийной композиции
- Саунд-арт в дизайне.

Образовательные технологии:

- Лекция
- Дискуссия
- Технология художественно-творческих заданий (творческие задания - эскизы, клаузуры).

Дисциплина «Социальная психология»

Объем в зач. ед.: 4

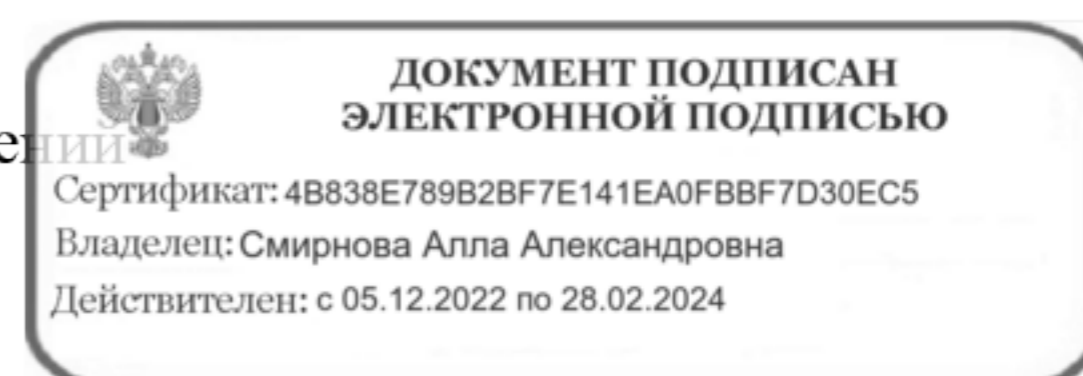
Форма промежуточной аттестации: экзамен

Дисциплина «Социальная психология» посвящена изучению научных представлений о социально-психологических явлениях и процессах, их структуре, генезисе и функционировании. Преподавание дисциплины направлено на формирование у студентов системы теоретических знаний и практических навыков социально-психологического анализа закономерностей поведения и деятельности людей, обусловленных фактом их включения в различные социальные группы; умений в сфере межличностной коммуникации и командообразовании, а также – анализа социально-психологических проблем в различных сферах общественной жизни, психологических характеристик социальных групп и социальных движений.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: УК-3 - Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде; УК-6 - Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни; УК-9 - Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах.

Темы занятий:

- Введение в предмет «Социальная психология»
- Психология общения и межличностных отношений
- Социальная психология групп и межгрупповых отношений
- Социальная психология личности



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**Образовательные технологии:**

- Коммуникативные технологии: дискуссии и т.д.
- Информационные технологии: презентации докладов с их последующим обсуждением.

Дисциплина «Социология»**Объем в зач. ед.:** 2**Форма промежуточной аттестации:** зачет

В дисциплине «Социология» рассматриваются ключевые проблемы современной социологической науки, ее основные методы и парадигмы.

Курс состоит из двух разделов. В первой части общество представлено как макро-структура, как совокупность социальных групп и институтов, определяющих жизнь и поведение отдельных людей. Во второй части общество раскрывается как система социальных взаимодействий, как постоянный процесс (вос)производства тех или иных видов социальной общности (семьи, формальных и неформальных организаций и сообществ), важнейшими ресурсами которого являются доверие, понимание, согласование интересов субъектов социальной коммуникации.

Центральное место в курсе отведено социологическому анализу культуры, вопросам ее взаимосвязи с социальными процессами, ее формирования и воспроизводства, управления (меж) культурными конфликтами.

Темы занятий:**Раздел 1. Предмет социологии и основные теоретические направления**

1. Предмет социологии
2. Основные теоретические направления
3. Методы социологических исследований

Раздел 2. Макросоциология

1. Общество как система
2. Социальные изменения
3. Традиционное и современное общество
4. Социологическое видение глобального сообщества
5. Современный мир и глобальные тенденции развития
6. Социологическое понимание культуры
7. Экономическая подсистема общества
8. Социальная стратификация
9. Социально-территориальные общности
10. Этносоциальные общности
11. Социальные институты
12. Коллективное поведение

Раздел 3. Микросоциология

1. Социальная роль и социализация
2. Социальное взаимодействие

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**Сертификат: 4B838E789B2BF7E141EA0FBBF7D30EC5
Владелец: Смирнова Алла Александровна
Действителен: с 05.12.2022 по 28.02.2024

АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

3. Социальный конфликт
4. Социология малых групп
5. Социальная организация
6. Девиантное поведение
7. Мир повседневности

Образовательные технологии:

- Информационные технологии (лекция-визуализация, подготовка и представление доклада с мультимедиапрезентацией и др.).
- Интерактивные технологии (семинары с элементами дискуссии, диспуты, метод «гудящих групп», метод «мозгового штурма» и др.).
- Технология учебно-исследовательской деятельности студентов (имитация социологического исследования, имитация научной конференции и др.).

Дисциплина «Спецэффекты в кино»

Объем в зач. ед.: 3

Форма промежуточной аттестации: зачет

Дисциплина «Спецэффекты в кино» направлена на формирование у обучающихся навыков использования современных компьютерных средств видеобработки, использования динамических эффектов, 3d объектов в виде.

При изучении дисциплины студенты должны познакомиться с технологиями проектирования и создания специальных эффектов в киноиндустрии, а также использовать полученные знания и навыки в своей профессиональной деятельности.

В результате изучения дисциплины обучающиеся должны получить фундаментальные знания в области создания целостного изображения путем совмещения отснятого на киноили видеоплёнку материала, созданных компьютерных объектов и анимации, внедрения 3d объектов и симуляций в видеоряд и обработки видеоряда с использованием специальных эффектов.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: ПК-1 - Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание проекта в сфере моушен дизайна; ПК-2 – Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Темы занятий:

Раздел 1. Спецэффекты в киноиндустрии.

1. История возникновения и развития спецэффекты в киноиндустрии.
2. Программное обеспечение для создания спецэффектов в киноиндустрии.

Раздел 2. Компьютерная графика для киноиндустрии

1. Меттпейнтер в киноиндустрии
2. 3d-анимации в киноиндустрии



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

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

АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**Образовательные технологии:**

- технологии развития творческой деятельности,
- дискуссии.

Дисциплина «Технический рисунок»**Объем в зач. ед.: 3****Форма промежуточной аттестации: зачет**

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

При изучении дисциплины студенты знакомятся с различными конструктивными зарисовками, эскизов выполненных профессионалами. Раскрывают основы технического рисунка, освещение различных техник. Знакомятся с разнообразным инструментарием, используемыми в конструктивном рисунке, с основными законами технического рисунка, с историей возникновения графических способов изображений и чертежа, получает опыт этапности работы, позволяющей выпускнику освоить различные техники и материалы.

В результате изучения дисциплины, обучающиеся должны сформировать понимание о техническом рисунке как о возможности быстро выражать свою мысль в наглядной форме, развить пространственное мышление, ясности, четкости линий построения, продуманности конструктивного решения, внимательности к каждой детали, приобрести готовность к самостоятельной творческой деятельности.

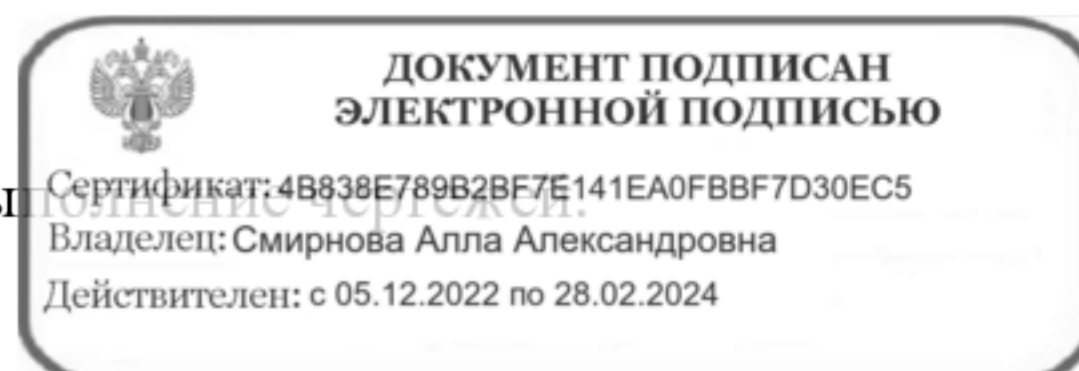
Перечень планируемых результатов освоения по дисциплине: ОПК-3 - Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления); ПК-2 - Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Темы занятий:**Раздел 1. Методы и приемы создания технического рисунка**

1. Введение. Использование технического, конструктивного рисунка в сфере дизайна
2. Принципы создания технического, конструктивного рисунка
3. Методы и приемы создание конструктивного рисунка по памяти

Раздел 2. Методы и приемы создания деловой графики

1. Виды деловой графики.
2. Методы и приемы создания проектной графики
3. Основы начертательной геометрии. Чтение и вы



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**Образовательные технологии:**

- технологии развития творческой деятельности,
- интерактивные технологии.

Дисциплина**«Технологии 3-х мерного моделирования и анимации»****Объем в зач. ед.: 15****Форма промежуточной аттестации:** экзамен

Дисциплина «Технологии 3-х мерного моделирования и анимации» относится к обязательным дисциплинам учебного плана. В процессе обучения студент приобретает фундаментальные знания в области технологий трёхмерного моделирования, способы построения трёхмерных моделей, изучает работу с анимацией в трёхмерной среде.

В задачи курса входит изучение основных составляющих трёхмерных сцен; этапов разработки и применения трёхмерной графики на рынке; основного инструментария и техники создания трёхмерных моделей; внутренних механизмов построения трёхмерных композиций.

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

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: ОПК-3 - Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления); ОПК-4 - Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.

Темы занятий:

Раздел 1. Введение в понятие трёхмерной графики и области её использования.

1. Интерфейс программы
2. Создание простых анимаций

Раздел 2. Работа со сплайнами. NURBS кривые.

1. Сплайн в анимации.
2. Построение Loft объектов

Раздел 3. Составные объекты

1. Составные объекты типа: Boolean, Shape Merge.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

Сертификат: 4B838E789B2BF7E141EA0FBFF7D30EC5

Владелец: Смирнова Алла Александровна

Действителен: с 05.12.2022 по 28.02.2024

АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

2. Составные объекты типа: Scatter, Terrain, Conform, анимация их параметров.

Раздел 4. Работа с камерой и светом. Работа с текстурами.

1. Виды камер их основные настройки
2. Виды источников освещения, их основные настройки

Образовательные технологии:

- Лекции-визуализации.
- Дискуссии.
- Технология художественно творческих заданий - эскизы, клаузуры.

Дисциплина «Типографика»

Объем в зач. ед.: 6

Форма промежуточной аттестации: экзамен

Дисциплина «Типографика» направлена на формирование у обучающихся умений и навыков работы с типографикой на компьютере для использования их в будущей профессиональной деятельности.

При изучении дисциплины студенты знакомятся с обширным наследием российской и зарубежной шрифтовой культуры, с инновациями в этой области, с основными правилами и принципами набора и верстки.

В результате изучения дисциплины, обучающиеся должны получить фундаментальные знания в области современной типографики, овладеть приемами работы с цветом и цветовыми композициями применительно к шрифтовым и графическим элементам дизайн-проекта, уметь разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: ПК-3 - способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств, ПК-5 - способностью конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды.

Темы занятий:

Раздел 1. Типографические традиции.

Старая и новая типографика

Традиции структурирования текста.

Раздел 2. Основы типографического дизайна

Классификация шрифта и ее значение для инструментария медиа-дизайнера. Антиква. Гротеск.

Издательские правила набора текста. Пробные полосы.

Верстка экранной публикации.

Шрифт и образ. Акцидентные и декоративные шрифты

Раздел 3. Современная каллиграфия и леттеринг



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Шрифтовой плакат.

Современная рукописная книга.

Области применения современной каллиграфии и леттеринга.

Образовательные технологии:

- технологии развития творческой деятельности,
- интерактивные технологии.

Дисциплина «Трёхмерная графика»

Объем в зач. ед.: 7

Форма промежуточной аттестации: зачет, экзамен

«Трёхмерная графика» относится к обязательным дисциплинам вариативной части учебного плана. В процессе обучения студент приобретает фундаментальные знания в области технологий трёхмерного моделирования, способы построения трёхмерных моделей, изучает работу с анимацией в трёхмерной среде.

В задачи курса входит изучение основных составляющих трёхмерных сцен; этапов разработки и применения трёхмерной графики на рынке; основного инструментария и техники создания трёхмерных моделей; внутренних механизмов построения трёхмерных композиций.

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

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: ПК-2 - способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; ПК-4 - способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; ПК-12 - способность применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений

Темы занятий:

Раздел 1. Введение в понятие трёхмерной графики и области её использования.

1. Интерфейс программы
2. Создание простых анимаций

Раздел 2. Работа со сплайнами. NURBS кривые.

1. Сплайн в анимации.
2. Построение Loft объектов

Раздел 3. Составные объекты

1. Составные объекты типа: Boolean, Shape Merge.
2. Составные объекты типа: Scatter, Terrain, Conform.

Раздел 4. Работа с камерой и светом. Работа с текстурами.



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

1. Виды камер их основные настройки
2. Виды источников освещения, их основные настройки.

Образовательные технологии:

- Лекция-визуализация.
- Дискуссия.
- Технология художественно творческих заданий - эскизы, клаузуры.

Дисциплина**«Трёхмерная анимационная графика»****Объем в зач. ед.: 8****Форма промежуточной аттестации:** зачет, экзамен

Дисциплина «Трёхмерная анимационная графика» направлена на формирование у обучающихся умений и навыков в области проектирования, моделирования и настройки интерактивных трёхмерных сюжетов для использования их в будущей профессиональной деятельности.

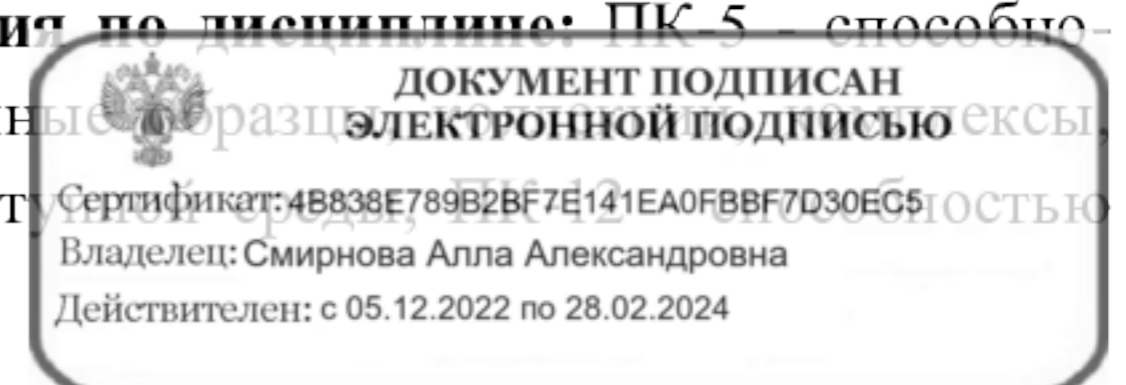
При изучении дисциплины студенты знакомятся с проблемами реализации интерактивности в трёхмерном пространстве для решения тех или иных дизайнерских задач и использованием особенностей интерактивного пространства, с поэтапным подходом к разработке интерактивных трёхмерных роликов (постановка задачи: анализ требований к ролику, распределение характеристик и т. д., проектирование: поиск образа, нахождение соответствующих средств реализации, воплощение образа и т. д.), изучают состав, функции и методы программных продуктов, используемых для создания интерактивных трёхмерных роликов и управления ими.

В результате изучения дисциплины, обучающиеся должны получить фундаментальные знания в области владения приёмами и методами создания видеороликов с использованием трёхмерного пространства, правильного подбора параметров оптимизации элементов сцен с учётом особенностей обсчёта их взаимодействия в реальном времени, нахождения оптимального соотношения детализации и простоты, способами объединения элементов трёхмерной компьютерной графики с элементами двумерной, используя их в процессе создания трёхмерных роликов.

Дисциплина направлена на формирование профессиональных компетенций. При проведении занятий используются следующие образовательные технологии: технологии развития творческой деятельности, интерактивные технологии.

Формы текущего контроля успеваемости: творческие задания, тест. Формой промежуточной аттестации изучения учебной дисциплины является зачет и экзамен.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: ПК 5 способностью конструировать предметы, товары, промышленные сооружения, объекты, в том числе для создания дост



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

применять методы научных исследований при создании дизайн - проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений.

Темы занятий:

- Тема 1. Создание интерактивного пространства
- Тема 2. Работа в интерактивном пространстве
- Тема 3. Принципы и особенности интерактивного взаимодействия в виртуальной среде.
- Тема 4. Освоение методов и приёмов управления объектами
- Тема 5. Настройка средств интерактивного управления звуком в виртуальном пространстве
- Тема 6. Освоение и использование датчиков времени
- Тема 7. Особенности использования анимированных текстур.
- Тема 8. Создание и использование манипуляторов поворота и сдвига.

Образовательные технологии:

- Интерактивные технологии.
- Технологии развития творческой деятельности.

Дисциплина «Физическая культура и спорт»

Объем в зач. ед.: 2

Форма промежуточной аттестации: зачет

Целью освоения дисциплины «Физическая культура и спорт» является формирование физической культуры личности и способности направленного использования разнообразных средств физической культуры для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки к профессиональной деятельности.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: УК-7 - Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.

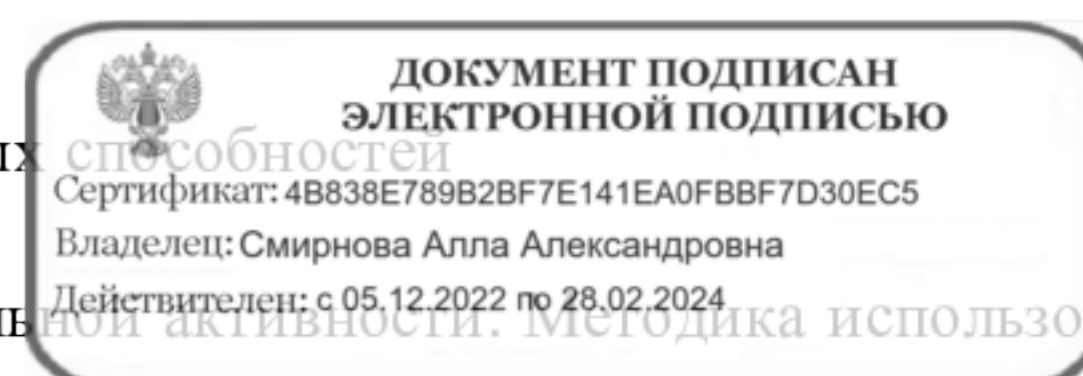
Темы занятий:

Раздел 1. Теоретический

1. Основные понятия и социально-биологические основы физической культуры.
Значение физической культуры в обеспечении здоровья

Раздел 2. Методико-практический

1. Определение уровня здоровья, физического развития и функционального состояния организма
2. Методика занятий фитнесом
3. Методика развития различных видов выносливости
4. Методика развития быстроты и силы
5. Методика развития гибкости
6. Методика развития ловкости и координационных способностей
7. Методика занятий спортивными играми
8. Проектирование режима оптимальной двигательной активности. Методика использо-



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

вания дополнительных средств физической культуры.

Образовательные технологии:

- ролевые игры,
- сюжетные задания,
- проектирование комплексов физических упражнений,
- компьютерная презентация лекционного курса.

**Дисциплина «Физическая культура и спорт.
Атлетическая гимнастика (элективная дисциплина)»**

Объем: 328 ч

Форма промежуточной аттестации: зачет

Целью освоения дисциплины «Физическая культура и спорт» (элективная дисциплина) является формирование физической культуры личности и способности направленного использования разнообразных средств физической культуры для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки к профессиональной деятельности.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: УК-7 - Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.

Темы занятий: Развитие психо-физических качеств средствами атлетической гимнастики

Образовательные технологии:

- Здоровьесберегающие технологии (самостоятельные, практические занятия физической культурой и спортом);
- Информационные технологии: презентации докладов с их последующим обсуждением.

Дисциплина «Физическая культура и спорт. Оздоровительная физическая культура для лиц с ОВЗ (элективная дисциплина)»

Объем: 328 ч

Форма промежуточной аттестации: зачет

Целью освоения дисциплины «Физическая культура и спорт (элективная дисциплина)» является формирование физической культуры личности



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

использования разнообразных средств физической культуры для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки к профессиональной деятельности.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: УК-7 - Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.

Темы занятий:

Раздел 1. Учебно-тренировочные занятия оздоровительной и корригирующей гимнастикой

1. Оздоровительная и корригирующая гимнастика, нетрадиционные виды гимнастик

Образовательные технологии:

- Здоровьесберегающие технологии (самостоятельные, практические занятия физической культурой и спортом);
- Информационные технологии: презентации докладов с их последующим обсуждением.

**Дисциплина «Физическая культура и спорт.
Спортивные игры (элективная дисциплина)»**

Объем: 328 ч

Форма промежуточной аттестации: зачет

Целью освоения дисциплины «Физическая культура и спорт» (элективная дисциплина) является формирование физической культуры личности и способности направленного использования разнообразных средств физической культуры для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки к профессиональной деятельности.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: УК-7 - Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.

Темы занятий: Развитие психо-физических качеств средствами спортивных игр

Образовательные технологии:

- Здоровьесберегающие технологии (самостоятельные, практические занятия физической культурой и спортом);
- Информационные технологии: презентации докладов с их последующим обсуждением.



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**Дисциплина «Физическая культура и спорт. Фитнес
(элективная дисциплина)»****Объем:** 328 ч**Форма промежуточной аттестации:** зачет

Целью освоения дисциплины «Физическая культура и спорт» (элективная дисциплина) является формирование физической культуры личности и способности направленного использования разнообразных средств физической культуры для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки к профессиональной деятельности.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: УК-7 - Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.

Темы занятий: Развитие психо-физических качеств средствами фитнеса

Образовательные технологии:

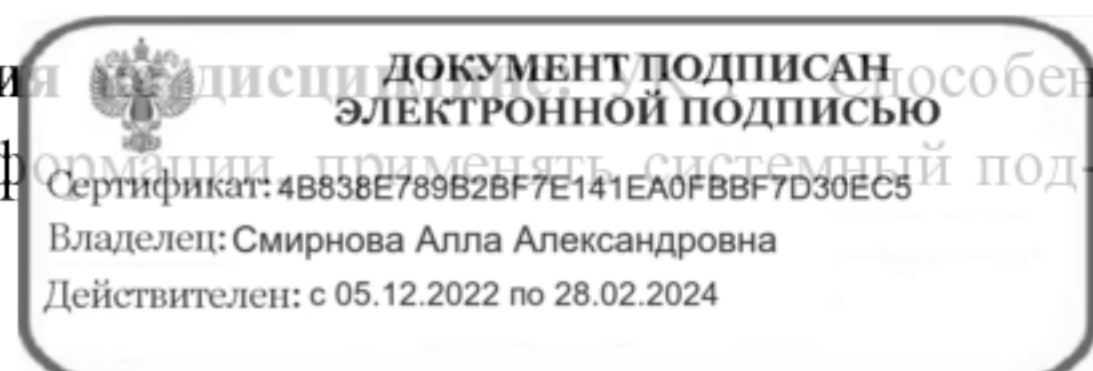
- Здоровьесберегающие технологии (самостоятельные, практические занятия физической культурой и спортом);
- Информационные технологии: презентации докладов с их последующим обсуждением.

Дисциплина «Философия»**Объем в зач. ед.:** 3**Форма промежуточной аттестации:** экзамен

Целью изучения дисциплины «Философия» является формирование у обучающихся представления о специфике философии как способе познания и духовного освоения мира, основных разделах истории философии и современного философского знания, овладение базовыми принципами и приемами философского познания и мышления, формирование собственного осознанного мировоззрения, выработка навыков работы с оригинальными и адаптированными философскими текстами.

Планируемыми результатами освоения дисциплины выступают: знание студентами основных этапов становления и развития мировой философской мысли, представление об особенностях философского знания, его роли в развитии и функционировании культуры, значении для личностного развития человека; развитие абстрактного мышления, умение анализировать и обобщать информацию, логично излагать собственную позицию.

Перечень планируемых результатов обучения осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации для решения поставленных задач.



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**Темы занятий:**

Раздел 1. Философия, ее предмет и место в культуре

1. Философия, ее предмет и место в культуре

Раздел 2. Исторические типы философии

1. Античная философия
2. Средневековой философии
3. История
4. Философия эпохи Возрождения
5. Философия XVII-первой половины XVIII вв.
6. Философия второй половины XVIII - первой половины XIX вв.
7. Философия второй половины XIX - начала XX
8. Философия конца XIX – первой трети XX века
9. Философия XX века
10. Русская философская мысль

Раздел 3. Философская онтология

1. Бытие как проблема философии
2. Проблемы онтологии в философии и науке XX века

Раздел 4. Теория познания

1. Познание как предмет философского анализа
2. Гносеология и эпистемология

Раздел 5. Философия и методология науки

1. Предмет философии науки. Философские проблемы науки в XX веке.

Раздел 6. Социальная философия и философия истории

1. Философские идеалы и социально-историческая действительность

Раздел 7. Философская антропология

1. Предмет философской антропологии. Основы философских представлений о человеке. Этапы развития философских взглядов на природу человека и проблематику человеческого бытия.
2. Философская антропология XX в. Немецкая школа философской антропологии.

Раздел 8. Философские проблемы культуры

1. Философское исследование принципов и общих закономерностей культуры
2. Проблематика искусства в историко-философском контексте

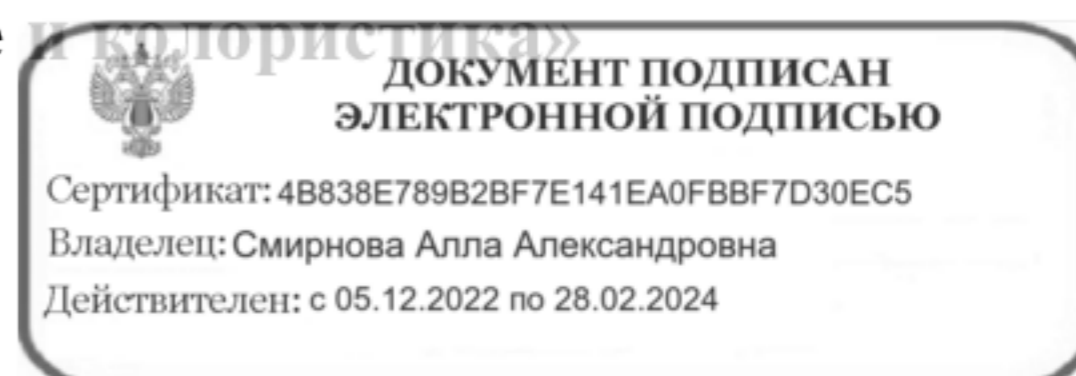
Образовательные технологии:

- Информационная лекция.
- Проблемная лекция.
- Семинар с элементами дискуссии.
- Дискуссия.

Дисциплина «Цветоведение и колористика»

Объем в зач. ед.: 5

Форма промежуточной аттестации: экзамен



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Дисциплина «Цветоведение и колористика» направлена на формирование у обучающихся умений и навыков в области технологий формирования колористической системы осознанно выбранного цветового решения при создании мультимедиа продукции и в других сферах деятельности человека, методов и приёмов воспроизведения и гармонизации цвета, познаёт теоретические положения цветоведения. Изучает мировые аналоги, выполняет ряд творческих заданий направленных на выявление образного, психологического и эмоционального звучания цвета.

При изучении дисциплины студенты знакомятся с мировыми аналогами в области цвета, с историей создания науки о цвете, природы света и цвета, физических, психофизиологических и эстетических основ воздействия и восприятия света и цвета и перспектив развития в этой области, выполняет ряд творческих заданий направленных на выявление образного, психологического и эмоционального звучания цвета для использования полученных знаний и навыков в своей профессиональной деятельности.

В результате изучения дисциплины, обучающиеся должны получить фундаментальные знания в области цветовой культуры, цветовой гармонии и цветовых предпочтений.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: ПК-3 - способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств.

Темы занятий:

Раздел 1. Понимание цвета и аспекты его изучения в историческом развитии

1. Исторический обзор учения о цвете и современная постановка вопроса
2. Цветовые особенности исторических периодов

Раздел 2. Природа цвета

1. Физические основы цвета
2. Смещение света и цвета

Раздел 3. Восприятие и воздействие цвета

1. Факторы, влияющие на восприятие и воздействие цвета
2. Семантический образ цвета в дизайне

Раздел 4. Цветовая среда как модель сложной системы дизайн-проекта

1. Принципы организации цветовой среды в изображении
2. Гамма и колорит в общем строе произведений дизайна

Образовательные технологии:

- технологии развития творческой деятельности,
- интерактивные технологии.

Дисциплина**«Шрифты и визуальные коммуникации»**

Объем в зач. ед.: 5

Форма промежуточной аттестации: зачет, экзамен



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

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

АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Дисциплина «Шрифты и визуальные коммуникации» направлена на формирование у обучающихся умений и навыков работы со шрифтом на компьютере для использования их в будущей профессиональной деятельности.

При изучении дисциплины студенты знакомятся особенностями основными этапами развития письменности как формы графической коммуникации в ее связи с историей материально-художественной культуры; этапы исторического развития шрифта в контексте развития технологий его предъявления; основные принципы верстки текста, гармоничного и функционального зонирования информационных полей, несущих текстовую информацию; классификацию шрифтов как основу создания шрифтовой коллекции дизайнера; принципы создания систем знаков для навигации в электронной информационной среде и для использования в создании дизайн-проектов.

В результате изучения дисциплины, обучающиеся должны получить фундаментальные знания в области работы со шрифтом шрифтовыми гарнитурами в соответствии с функциями дизайн-проекта, самостоятельно проводить анализ функциональных и эстетических качеств шрифта; эффективно работать со шрифтовыми элементами и текстом в графических редакторах, используя модульные сетки и направляющие в процессе создания авторских презентаций и мультимедийных проектов.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: ПК-1 – Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание проекта в сфере моушен дизайна; ПК-2 – Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Темы занятий:

Раздел 1. Традиции шрифтовой культуры.

1. Основные этапы в развитии письменности и эволюция шрифтовой формы.
2. Традиции структурирования текста.

Раздел 2. Классификация шрифта и ее значение для инструментария дизайнера.

1. Классификация шрифта и ее значение для инструментария дизайнера. Антиква.
2. Шрифты для создания текста. Гротеск.
3. Шрифтовой знак для самопрезентации - авторская монограмма.
4. Шрифт и образ. Акцидентные и декоративные шрифты в рекламе.

Раздел 3. Визуальные коммуникации

1. Логотип и фирменный шрифт как средства визуальной коммуникации.
2. Шрифтовые и символные элементы навигации в электронном документе. Использование шрифта и графических символов в электронных презентациях с целью создания художественного образа.
3. Основные программные средства для редактирования и создания шрифтов.

Образовательные технологии:

- технологии развития творческой деятельности,
- интерактивные технологии.



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

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

АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**Дисциплина «Экономика культуры»****Объем в зач. ед.: 2****Форма промежуточной аттестации: зачет**

Цель курса «Экономика культуры» состоит в обобщении теоретических и практических знаний о содержании и особенностях экономических отношений в сфере культуры и искусства, ее ресурсного потенциала, характера и результатов труда, главных признаков и составных компонентов экономической деятельности организаций культуры, а также основных элементов системы хозяйствования культурных институций

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: УК-10 - Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности.

Темы занятий:

Раздел 1. Теоретические основы экономики культуры, закономерности функционирования экономических отношений в сфере культуры.

1. Введение в курс.
2. Культура как сфера экономики.
3. Структура отрасли культуры. Предприятия культуры. Их классификация и размещение.
4. Ресурсный потенциал культуры.
5. Отношения собственности в культуре.
6. Рынок продуктов отрасли культуры
7. Финансирование культуры

Раздел 2. Основные элементы системы хозяйствования в сфере культуры.

1. Планирование в культуре.
2. Трудовые отношения и оплата труда в сфере культуры
3. Ценообразование в сфере культуры.
4. Налогообложение деятельности предприятий в сфере культуры.
5. Оценка эффективности деятельности учреждений культуры.

Образовательные технологии:

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

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**Сертификат: 4B838E789B2BF7E141EA0FBBF7D30EC5
Владелец: Смирнова Алла Александровна
Действителен: с 05.12.2022 по 28.02.2024

АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**Дисциплина****«Экономическая культура и финансовая грамотность»****Объем в зач. ед.: 3****Форма промежуточной аттестации:** зачет

Целью освоения дисциплины является формирование знаний, умений и навыков в процессе производства распределения и обмена продуктов культуры и готовности к применению их в практической деятельности.

В результате изучения курса студенты должны: знать основные понятия учебного курса, которые включают: определение экономики культуры, разновидности форм собственности в отрасли, систему финансирования и планирования на предприятиях и в организациях сферы культуры, особенности и порядок ценообразования на культурные блага.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: УК-10 - Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности.

Темы занятий:

1. Культура как сфера экономики
2. Отношения собственности в культуре
3. Финансирование культуры
4. Ценообразование в сфере культуры

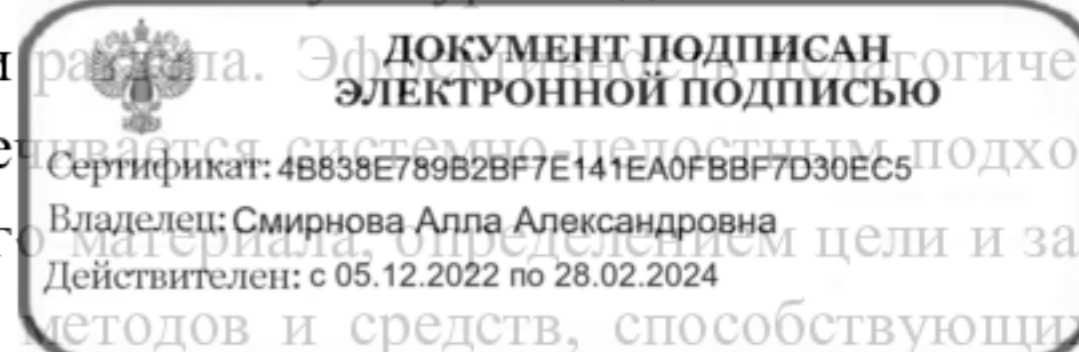
Образовательные технологии:

- Информационные: лекционные занятия, выступление на семинарском занятии, тестирование.
- Интерактивные: метод кейс-стади.

Дисциплина «Этнология»**Объем в зач. ед.: 2****Форма промежуточной аттестации:** зачет

Дисциплина «Этнология» посвящена систематизации знаний студентов об этническом многообразии мирового пространства, этногенезе, традиционно-бытовой культуре народов мира, культурных моделях по локально доминирующим хозяйственно-культурным типам. Особое внимание в рамках дисциплины уделяется формированию умений и навыков, обучающихся, использования элементов народной педагогики, этнической конфликтологии, этновалеологии в различных направлениях и формах социально-культурной деятельности.

Содержание учебной дисциплины включает три этапа: формирование теоретических знаний, практическое воздействие на студенческую аудиторию обеспечением ее интересом к отбору и структурированию содержания учебного материала, определением цели и задач каждого лекционного занятия. Это также выбор методов и средств, способствующих



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

усвоению учебного материала; продумывание способов контроля и оценивания успешности учебной деятельности студента.

Курс предполагает сочетание следующих методов: объяснительно-иллюстративного, репродуктивного, проблемно-поискового, исследовательского, проектного, имитации. В результате изучения данной учебной дисциплины студенты приобретают знания и умения, овладевают навыками, необходимыми для успешного осуществления профессиональной деятельности. Разнообразные формы и виды контроля, интерактивные методы обучения, применяемые в процессе преподавания учебной дисциплины, создают возможности для включения студентов в исследовательскую, творческую, продуктивную деятельность.

Особое внимание уделяется активизации познавательного процесса, развитию самостоятельности и инициативности студента, повышению уровня учебной мотивации, формированию мобильности поведения в меняющихся условиях деятельности.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине: УК-5 - Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах.

Образовательные технологии:

В ходе преподавания данной учебной дисциплины используются следующие образовательные технологии:

- лекционные занятия,
- устные опросы,
- семинарские занятия с элементами дискуссии, сопровождаемые презентациями MS PowerPoint.
- интерактивные технологии (устный опрос; подготовка и представление доклада к семинару; тестирование),
- мини-конференции,
- художественно-творческие занятия.

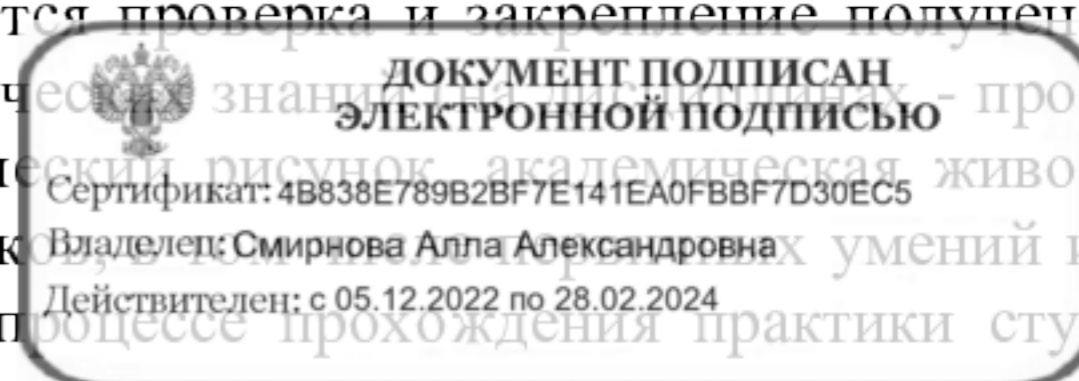
«Учебная практика. Учебно-ознакомительная практика»

Объем в зач. ед.: 2

Форма промежуточной аттестации: зачет с оценкой

«Учебная практика. Учебно-ознакомительная практика» - составная часть подготовки бакалавров по направлению «Дизайн» направленность «Моушен-дизайн». Учебная практика предполагает закрепление и углубление знаний, полученных студентами в процессе теоретического обучения.

Основными задачами учебной практики являются проверка и закрепление полученных в течение двух семестров теоретических и практических знаний (теория живописи, основы визуального восприятия, академический рисунок, академическая живопись) и первичных профессиональных умений и навыков (навыки академического рисунка, академической живописи) и первичных профессиональных умений и навыков научно-исследовательской деятельности. В процессе прохождения практики сту-



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

дент закрепляет и развивает полученные знания, создавая различные графические зарисовки, живописные полотна.

В процессе учебной практики студент, работая на пленэре, создает в различных графических (перо, уголь, сангина и т.д.) и живописных (акварель, гуашь, пастель) техниках городские пейзажи.

Перечень планируемых результатов обучения по практике:

ОПК-3 - Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);

ОПК-4 - Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.

Содержание практики:

1. Подготовительный этап

Составление плана работ. Создание эскизов, зарисовок городской среды.

2. Этап создания

Графические зарисовки мягкими материалами (сангила, ретушь). Написание пейзажей в технике - гуашь, акварель. Создание графических зарисовок в технике пастель

3. Этап оформления

Оформление работ (паспарту). Составление отчетов по практике.

Образовательные технологии:

- Технология художественно-творческих заданий.
- Технология проектирования.

«Учебная практика. Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности»

Объем в зач. ед.: 2

Форма промежуточной аттестации: зачет с оценкой

Основными задачами учебной практики являются проверка и закрепление полученных в течение двух семестров теоретических и практических знаний (на дисциплинах - предметника, основы визуального восприятия, академический рисунок, живопись) и первичных профессиональных умений и навыков (научно-исследовательской деятельности). В процессе прохождения практики сту-



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

дент закрепляет и развивает полученные знания, создавая различные графические зарисовки, живописные полотна.

В процессе учебной практики студент, работая на пленэре, создает в различных графических (перо, уголь, сангина и т.д.) и живописных (акварель, гуашь, пастель) техниках городские пейзажи.

Перечень планируемых результатов обучения по практике:

ОПК-1 - способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка

ОПК-2 - владение основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями

ОПК-3 - способность обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании

ОПК-4 - способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании

ОПК-6 - способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности

ОПК-7 - способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий

ПК-12 - способность применять методы научных исследований при создании дизайн - проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений

Содержание практики:

Подготовительный этап

Составление плана работ. Создание эскизов, зарисовок городской среды.

Этап создания

Графические зарисовки мягкими материалами (сангила, ретушь). Написание пейзажей в технике - гуашь, акварель. Создание графических зарисовок в технике пастель

Этап оформления

Оформление работ (паспарту). Составление отчетов по практике.

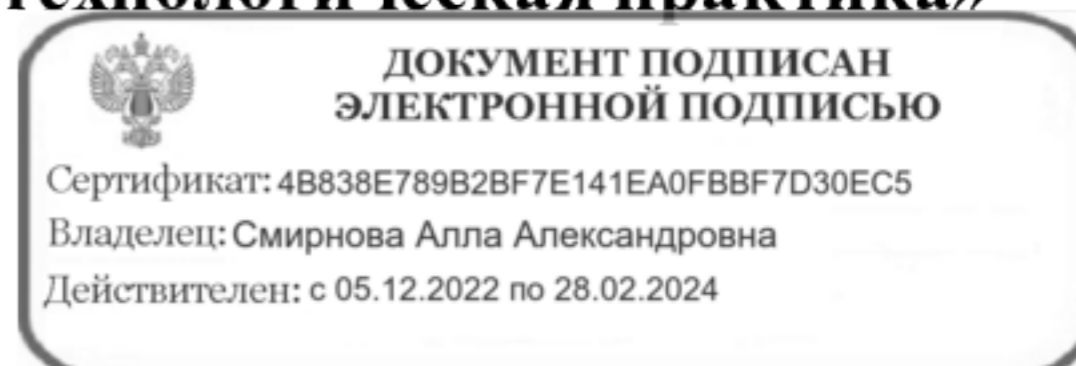
Образовательные технологии:

- Технология художественно-творческих заданий.
- Технология проектирования.

«Производственная практика. Проектно-технологическая практика»

Объем в зач. ед.: 6

Форма промежуточной аттестации: зачет с оценкой



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«Производственная практика. Проектно-технологическая практика» - составная часть подготовки бакалавров по направлению «Дизайн» направленность «Моушен-дизайн». Производственная практика предполагает закрепление и углубление знаний, полученных студентами в процессе теоретического обучения. Практика направлена на формирование у студентов профессиональных умений и опыта творческой профессиональной деятельности.

В процессе прохождения практики студент приобретает фундаментальные знания в области разработки различных моушен носителей (рекламных, образовательных, имиджевых анимационных и видео роликов); студент знакомится на практике с принципами и методами организации дизайн-проектирования; учится работать в команде, взаимодействовать с различными специалистами - менеджерами, программистами, технологами, специалистами по контенту, юзабилити и т.д.; в процессе прохождения практики студент получает опыт взаимодействия с заказчиком, отрабатывает полученные теоретические знания на практике.

Перечень планируемых результатов обучения по практике:

ПК-1 - Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК-2 - Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК-3 - Авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Содержание практики:**1. Подготовительный этап**

Составление технического задания на разработку дизайн- объектов. Сбор и анализ графического и текстового материала, необходимого для проекта. Создание сценария проекта. Этап проектирования

2. Этап проектирования

Разработка дизайн- концепции проекта. Разработка раскадровки. Обработка материала. Создание форэскизов. Утверждения дизайн концепции.

3. Этап технической реализации

Создание анимационных и видео роликов. Техническая реализация. Составление отчетов по практике.

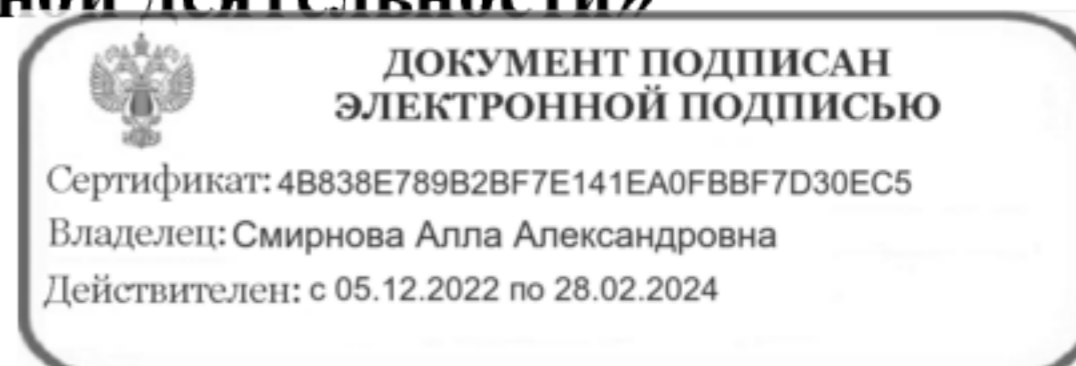
Образовательные технологии:

- Технология художественно-творческих заданий.
- Технология проектирования.

«Производственная практика. Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности»

Объем в зач. ед.: 2

Форма промежуточной аттестации: зачет с оценкой



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности направлена на формирование у студентов профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности. В процессе прохождения практики «Производственная практика. Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности» студент приобретает фундаментальные знания в области разработки различных моушен носителей (рекламных, образовательных, имиджевых анимационных и видео роликов); студент знакомится на практике с принципами и методами организации дизайн-проектирования; учится работать в команде, взаимодействовать с различными специалистами - менеджерами, программистами, технологами, специалистами по контенту, юзабилити и т.д.; в процессе прохождения практики студент получает опыт взаимодействия с заказчиком, отрабатывает полученные теоретические знания на практике.

Перечень планируемых результатов обучения по практике:

- ПК-1 - способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием, художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями;
- ПК-2 - способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;
- ПК-3 - способность учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств;
- ПК-4 - способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта
- ПК-5 - способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды
- ПК-6 - способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике
- ПК-7 - способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале
- ПК-8 - способность разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта

Содержание практики:

1. Подготовительный этап

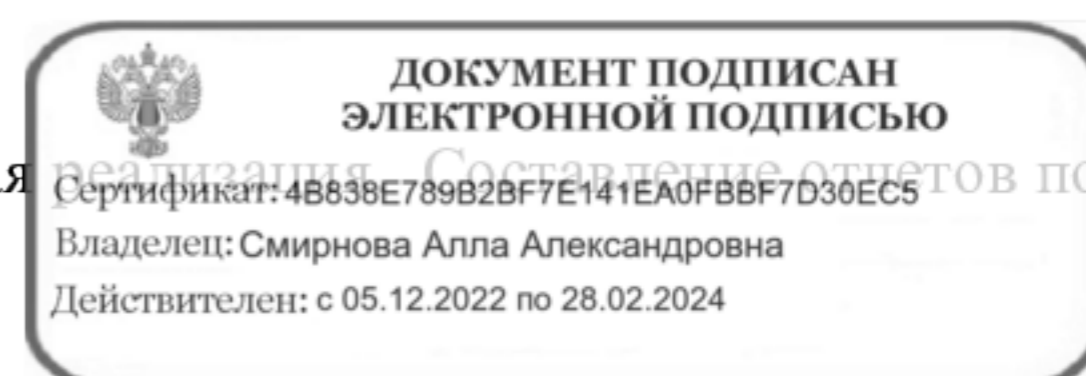
Составление технического задания на разработку дизайн- объектов. Сбор и анализ графического и текстового материала, необходимого для проекта. Создание сценария проекта.

2. Этап проектирования

Разработка дизайн- концепции проекта. Разработка раскадрики. Обработка материала. Создание форэскизов. Утверждения дизайн концепции.

3. Этап технической реализации

Создание анимационных и видео роликов. Техническая реализация на практике.



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**Образовательные технологии:**

- Технология художественно-творческих заданий.
- Технология проектирования.

«Производственная практика. Творческая практика»**Объем в зач. ед.:** 2**Форма промежуточной аттестации:** зачет с оценкой

Творческая практика направлена на формирование у студентов профессиональных умений и опыта творческой профессиональной деятельности. В процессе прохождения практики студент приобретает фундаментальные знания в области разработки различных носителей (рекламных, образовательных, имиджевых анимационных и видео роликов); студент знакомится на практике с принципами и методами организации дизайн-проектирования; учится работать в команде, взаимодействовать с различными специалистами - менеджерами, программистами, технологами, специалистами по контенту, юзабилити и т.д.; в процессе прохождения практики студент получает опыт взаимодействия с заказчиком, отрабатывает полученные теоретические знания на практике.

Перечень планируемых результатов обучения по практике:

ПК-1 - способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием, художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями;

ПК-2 - способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;

ПК-3 - способность учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств;

ПК-4 - способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта

ПК-5 - способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды

ПК-6 - способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике

ПК-7- способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале

ПК-8 - способность разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта

Содержание практики:

Подготовительный этап

Составление технического задания на разработку дизайнерского и текстового материала, необходимого для проектирования



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**Этап проектирования**

Разработка дизайн- концепции проекта. Разработка раскадрики. Обработка материала. Создание форэскизов. Утверждения дизайн концепции.

Этап технической реализации

Создание анимационных и видео роликов. Техническая реализация. Составление отчетов по практике.

Образовательные технологии:

- Технология художественно-творческих заданий.
- Технология проектирования.

«Производственная преддипломная практика»

Объем в зач. ед.: 22

Форма промежуточной аттестации: зачет с оценкой

«Производственная преддипломная практика» - составная часть подготовки бакалавров по направлению «Дизайн» направленность «Моушен-дизайн». В процессе преддипломной практики студенту необходимо исследовать предметную область, а также собрать, проанализировать, синтезировать различный текстовый, графический материал, необходимый ему для создания выпускной квалификационной работы. Также 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 моушен продукции, которую он разрабатывает совместно с научным руководителем.

Преддипломная практика проводится для выполнения выпускной квалификационной работы.

Перечень планируемых результатов обучения по практике:

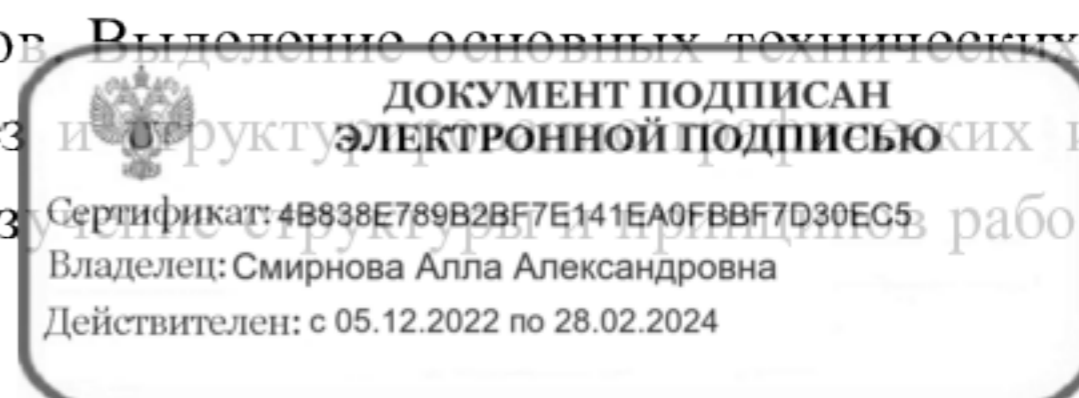
ПК-1 - Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК-2 - Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК-3 - Авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

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. Синтез и структурирование текстовых материалов. Создание сценария проекта. Изучение структуры и принципов рабо-



АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН И ПРОГРАММ ПРАКТИК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

ты предприятия, организации, а также технологии производства и основных производственных функций.

2. Этап проектирования

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

3. Этап технической реализации

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

Образовательные технологии:

- Технология художественно-творческих заданий.
- Технология проектирования.



**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

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