

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович

Должность: ректор

Дата подписания: 13.02.2024 14:05:33

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fad578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

## АННОТАЦИИ К РАБОЧИМ ПРОГРАММАМ

учебных дисциплин для бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн»,  
профиль «Дизайн в цифровой среде»

### АННОТАЦИЯ

рабочей программы учебной дисциплины

**Б1.О.01 «ФИЛОСОФИЯ»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование представления о специфике философии как способе познания и духовного освоения мира, основных разделах современного философского знания, философских проблемах и методах их исследования; овладение базовыми принципами и приемами философского познания; выработка навыков работы с философскими текстами; введение в круг философских проблем, связанных с областью будущей профессиональной деятельности.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-5.

**Краткое содержание дисциплины:** Философия как мировоззренческая система, ее смысл и предназначение. Понятие мировоззрения. Основные типы. Культурно-исторические предпосылки возникновения философии. Специфика философского решения мировоззренческих вопросов. Предмет философии.

Понятие «онтология». Абстрактная онтология как философская концепция общих характеристик бытия. Бытие – происхождение понятия. Подходы к решению проблемы бытия в истории философии и современности. Разнообразие родов и видов бытия. Внутренний мир человека как особый род бытия. Понятие «философская картина мира». Ленинское определение материи. Проблема единства мира.

Принцип развития как проблема диалектики (Г. Гегель, К. Маркс). Три закона диалектики: закон отрицания, закон единства и борьбы противоположностей. закон взаимного перехода количественных изменений в качественные. Категории диалектики для отображения связей и взаимодействия явлений, целостности, связей детерминации. Судьбы диалектики в XX-XXI вв.

Понятие «природа». Образы природы в мифах, религиях, искусстве. Зарождение философии природы на рубеже XIX – начала XX вв. Природная среда – «дом человека». Органическая связь жизни человека с естественными условиями существования. Проблема гармонизации системы природа-общество.

Познание как культурно-исторический процесс. Единство познания и практики. Философское и специальное изучение методов и границ познания (логика, психология, история науки). Понятийный смысл: субъект и объект, истина и заблуждение, знание и вера, научное познание, метод и методология.

Понятие «ценность». Ценности и ценностное сознание, отношение людей к действительности с позиции должного – ценностей, норм, идеалов. Религия как сокровенная основа культуры. Мировые религии. Религия в современном мире.

Человек как предмет философии. Концепции антропогенеза. Соотношение биологического и социального в человеке. Качество жизни: биологический, психологический, духовный и социальные аспекты. Жизнь, смерть и бессмертие как философские темы. Проблема смысла жизни. Понятие «духовность». Личность и общество. Свобода и несвобода, необходимость, ответственность, их диалектика. Права и обязанности человека.

Специфика философского осмысления общественной жизни. Основные парадигмы социологической мысли (О. Конт, Марксизм, Г. Спенсер, Э. Дюргейм, М. Вебер, П.А. Сорокин).

Основные подсистемы общества. Политика и власть. Демократические и авторитарные политические системы. Проблема оснований общественной жизни. Типы цивилизаций. Структура и функции культуры.

Человечество перед лицом глобальных проблем современности (демографическая, сырьевая, энергетическая, экологическая и др.). Нарастание угрозы биосфере Земли при неограниченном экономическом росте. Гуманизм как ценностная основа решения глобальных проблем современности. Познание мира, развитие духовной культуры общества, самореализация личности в гармонии с эволюцией Вселенной. Русский космизм в зеркале поисков новых мировоззренческих ориентиров цивилизационного развития.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** зачетные 2 зачетные единицы, 72 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета по окончанию изучения курса.

### **АННОТАЦИЯ рабочей программы учебной дисциплины Б1.О.02 «ИСТОРИЯ РОССИИ»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование у студентов системы устойчивых знаний по истории и целостного представления о характере и особенностях исторического развития, определение места и роли России и других стран в истории мировых цивилизаций, подготовка к использованию накопленных исторических знаний при формировании гражданской позиции и ориентации в современных проблемах общественно-политической жизни России и тенденциях мирового развития.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-5.

**Краткое содержание дисциплины:** Мир в древности. Народы и политические образования на территории современной России в древности. Начало эпохи Средних веков. Восточная Европа в середине I тыс. н. э. Образование государства Русь. Русь в конце X — начале XIII в. Особенности общественного строя в период Средневековья в странах Европы и Азии. Русские земли в середине XIII — XIV в. Формирование единого Русского государства в XV в. Европа и мир в эпоху Позднего Средневековья. Древнерусская культура. Мир к началу эпохи Нового времени. Россия в начале XVI в. Эпоха Ивана IV Грозного. Россия на рубеже XVI–XVII вв. Смутное время. Россия в XVII в. Ведущие страны Европы и Азии, международные отношения.

Россия первой четверти XIX в. Россия второй четверти XIX в. Время Великих реформ. России. Европа и мир в XIX в. Россия на пороге XX в. Революция 1905-1907 годов. Российская империя в 1907–1914 гг. Первая мировая война и Россия. Культура в России XIX — начала XX в. Великая российская революция (1917–1922) и ее основные этапы. Советский Союз в 1920-е — 1930-е гг. Великая Отечественная война 1941–1945 гг. Борьба советского народа против германского нацизма — ключевая составляющая Второй мировой войны. Преодоление последствий войны. Апогей и кризис советского общества. 1945–1984 гг. Мир после Второй мировой войны. Период «перестройки» и распада СССР (1985–1991). Россия в 1990-е гг. Россия в XXI в.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 5 зачетные единицы, 180 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета на 1 семестре и в форме экзамена на 2 семестре.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.О.03 «ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК»**

**Цель освоения дисциплины:** развитие у студентов способности к коммуникации в устной и письменной формах на иностранном языке для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-4.

**Краткое содержание дисциплины:** Введение в дисциплину. Понятие медиа, базовые проблемы медиа-теории. Части речи в английском языке. История развития медиа, теория Маршалла Маклюэна. Вспомогательные глаголы и времена в английском языке. Концепт симулякра в теории Жана Бодрийера. Союзы в английском языке, сложносочиненные и сложноподчиненные предложения. Медиа-теория Вальтера Беньямина. Модальные глаголы в английском языке. Произведение искусства в эпоху технической воспроизводимости: концепт ауры в медиа-теории Вальтера Беньямина. Условное наклонение в английском языке. Введение в теорию новых медиа. Социальные сети. Сравнительная степень прилагательных в английском языке. Теория новых медиа Льва Мановича. Фонетика и транскрипция в английском языке. Platform studies Яна Богоста как разновидность медиа-теории. Составление резюме и личной веб-страницы на английском языке. Интеллектуальная собственность в эпоху старых и новых медиа. Искусственный интеллект и проблема антропоцентризма в медиа-теории. Прошедшее время. Введение в исследования популярной культуры. Определение произведения популярной культуры как исследовательского объекта. Англоязычная терминология – говорение. Культура исследования: англоязычные академические журналы про популярную культуру. Чтение Research based infographics. Алгоритм составления программы исследования. Статьи и практика их употребления в текстах научно-исследовательского характера Research based infographics. Взаимоотношения между понятиями. Визуализация взаимоотношений. Чтение: рецензия как источник информации. Гейм-стадиз как разновидность исследований популярной культуры. Чтение: статьи из академического англоязычного журнала. Исследования комиксов. Обсуждение индивидуальных исследовательских проектов. Синема-стадиз. Обсуждение индивидуальных исследовательских проектов. Исследования популярной культуры для детей. Обсуждение индивидуальных исследовательских проектов

Подведение итогов: основные проблемы современной популярной культуры в свете медиа-теории. Обсуждение индивидуальных исследовательских проектов. Проблема чувственного восприятия. Зрительное восприятие в контексте других чувств. Семиотика. Визуальность в контексте старых и новых медиа. Фотография как «точка невозврата». Визуальная репрезентация женских образов в европейской культуре. Визуальная культура на службе власти. Визуальная культура эпохи консьюмеризма. Визуальные репрезентации важнейших проблем современности. Гендерное неравенство. Визуальные репрезентации важнейших проблем современности. Глобализация и экологическая повестка. Диджитализация культуры и искусственный интеллект. Введение в исследования звука. Звуковая среда как саундскейп.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 23 зачётные единицы, 828 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой в 3 и 6 семестрах, экзамена в 1, 2,4,5 семестре и по окончанию изучения курса.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.О.04 «БЕЗОПАСНОСТЬ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ»**

**Цель освоения дисциплины:** изучение взаимодействия человека со средой обитания и вопросов защиты от негативных факторов чрезвычайных ситуаций; формирование у студентов представления о неразрывном единстве эффективной профессиональной деятельности с требованиями к безопасности и защищенности человека.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-8.

**Краткое содержание дисциплины:** Основные положения и принципы обеспечения безопасности. Основные закономерности адаптации организма человека к различным условиям. Антропогенные опасности. Социальные опасности. Природные опасности. Биологические опасности. Техногенные опасности. Экологические опасности. Чрезвычайные ситуации (ЧС) и их классификация. Основы военной подготовки. Основы медицинского обеспечения. Военно-политическая и правовая подготовка.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 4 зачетные единицы, 144 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета на 6 семестре

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.О.05 «ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА И СПОРТ»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование физической культуры личности и способности направленного использования разнообразных средств физической культуры, спорта и туризма для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей жизни и профессиональной деятельности.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-7.

**Краткое содержание дисциплины:** ОФП. Безопасность и охрана здоровья при выполнении физических упражнений. Основы здорового образа жизни. Легкая атлетика. Спортивные игры. Гимнастика.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 2 зачетные единицы, 72 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета на 1 и 2 семестрах.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.О.06 «РУССКИЙ ЯЗЫК И КУЛЬТУРА РЕЧИ»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование навыков грамотной устной и письменной речи, навыков свободного пользования разнообразными языковыми средствами в различных ситуациях общения и в профессиональной деятельности.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-4.

**Краткое содержание дисциплины:** Культура речи как наука. Аспекты изучения культуры речи. Нормированность и система функциональных стилей – основные признаки литературного языка. Нормативный аспект культуры речи. Грамматическая норма. Особенности употребления в речи форм имени существительного. Морфологическая норма.

Особенности употребления в речи форм имени прилагательного и местоимения. Морфологическая норма. Особенности употребления в речи числительного и глагола. Синтаксическая норма как разновидность грамматической нормы. Коммуникативный аспект культуры речи. Ясность и точность как качества хорошей речи. Вербальные и невербальные средства общения. Национальный характер невербальных средств. Деловой этикет. Деловое письмо. Характеристика языка, стиля. Структуры документов. Риторика как наука о красноречии. Законы риторики.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 2 зачетные единицы, 72 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета по окончанию изучения курса.

### **АННОТАЦИЯ рабочей программы учебной дисциплины Б1.О.07 «ЭКОНОМИКА»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование знаний фундаментальных основ экономики, ее предмета, метода, этапов становления и развития экономической науки, ее концепций, принципов, законов экономического мышления, причинно-следственных связей экономических процессов и явлений.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-10, ОПК-2.

**Краткое содержание дисциплины:** Введение в экономику. Основные экономические понятия и категории. Основы рыночной экономики. Механизм функционирования рынка и проблема ценообразования. Теория фирмы. Организационно-правовые формы предпринимательства. Производство. Издержки производства и производственная функция. Поведение потребителя на рынке экономических благ. Проблема максимизации полезности. Равновесие фирмы и условия максимизации прибыли в условиях рынка совершенной конкуренции. Проблема максимизации прибыли в условиях монополии, олигополии монополистической конкуренции. Рынки факторов производства. Эффективное использование ресурсов.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 3 зачетные единицы, 108 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена по окончанию изучения курса.

### **АННОТАЦИЯ рабочей программы учебной дисциплины Б1.О.08 «АВТОРСКОЕ ПРАВО В ДИЗАЙНЕ»**

**Цель освоения дисциплины:** системное изучение правового регулирования отношений в области авторского права, в том числе рассмотрение основных его элементов, исследование российского законодательства и международных нормативно-правовых актов в указанной области, а также формирование у студентов комплекса необходимых знаний о правовой охране объектов авторского права, формах и способах их использования.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-2, УК-11, ОПК-1.

**Краткое содержание дисциплины:** Этапы становления авторского права и смежных прав. Охрана авторских прав в России. Основные законодательные акты в сфере авторского права.

Произведения, охраняемые и неохранные авторским правом.

Понятие использования произведения. Срок действия авторского права в российском законодательстве.

Источники патентного права. Патентное законодательство РФ. Объекты патентного права. Понятия и признаки изобретения, полезной модели, промышленного образца. Объекты дизайна как объекты патентного права.

Защита прав авторов и патентообладателей.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 2 зачетные единицы, 72 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета по окончании изучения курса.

### **АННОТАЦИЯ** **рабочей программы учебной дисциплины** **Б1.О.09 «ЭКСПОЗИЦИОННЫЙ ДИЗАЙН»**

**Цель освоения дисциплины:** подготовить высококвалифицированных специалистов в области дизайна среды, способных на современном профессиональном уровне самостоятельно решать весь комплекс вопросов, связанных с проектированием экспозиционного дизайна.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-3, ОПК-5.

**Краткое содержание дисциплины:**

Введение в экспозиционный дизайн

Экспозиционный дизайн в ряду других видов проектной деятельности. Цели и задачи экспозиционной пропедевтики.

История развития экспозиционного дизайна.

Проектные решения. Материалы и конструкции экспозиционных пространств, понятие «экспозиционное оборудование». Роль цветовой среды в пространственно-композиционных решениях. Свет как компонент оформления. Управление акустическими условиями в помещении.

Технологии в дизайне экспозиции.

Компоновка экспозиционной части. Принципы оформления тематической выставки.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 3 зачетные единицы, 108 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета по окончании изучения курса.

### **АННОТАЦИЯ** **рабочей программы учебной дисциплины** **Б1.О.10 «ИСТОРИЯ ИСКУССТВА»**

**Цель освоения дисциплины:** ознакомление студентов с концептуальными основами истории и теории изобразительного искусства и культуры, формирование научного мировоззрения на основе знания главных этапов развития изобразительного искусства, особенностей стилевых художественных направлений, знание творчества ведущих мастеров архитектуры, живописи, скульптуры, графики, дизайна, развитие навыков аналитического мышления, расширение кругозора, повышение общей культуры.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-1, ОПК-1.

**Краткое содержание дисциплины:** Введение в дисциплину. Виды и жанры изобразительного искусства. История искусств первобытного общества. История искусств Древнего Египта. История искусств Древней Греции. История искусств Древнего Рима. История искусств Византии V- XII веков. История искусств стран Западной Европы средних

веков. История искусств стран Западной Европы эпохи Возрождения. История искусств стран Западной Европы XVII - XVIII веков. История древнерусского искусства. История искусства Российского государства (вторая половина XV – начало XVII в.). История русского искусства первой половины XVIII века. История русского искусства второй половины XVIII века. История русского искусства первой половины XIX века. История русского искусства второй половины XIX века. История русского искусства конца XIX – начала XX века. Стиль модерн. История русского искусства конца XIX – начала XX века. История русского искусства начала XX века (искусство предреволюционных лет) История искусств стран Западной Европы конца XVIII - первой половины XIX века. История искусств стран Западной Европы второй половины XIX века (импрессионизм, неоимпрессионизм, постимпрессионизм). История искусств стран Западной Европы второй половины XIX века. Символизм. История искусств стран Западной Европы конца XIX - начала XX века. Фовизм. История искусств стран Западной Европы начала XX века. Экспрессионизм. История искусств стран Западной Европы начала XX века. Кубизм, футуризм. История искусств стран Западной Европы первой половины XX века. Дадаизм, сюрреализм, абстракционизм. История демократического искусства стран Западной Европы и Америки XX века. История искусств стран Западной Европы и Америки второй половины XX - начала XXI века. Поп-арт и оп-арт, другие стилевые направления. История русского искусства 1917- 1921-х годов. История русского искусства 1917-1921-х годов. Художественные объединения и группировки. История русского искусства 1921-1932 годов. История русского искусства 1933-1941 годов. История русского искусства в годы Великой Отечественной войны (1941-1945-х годов). История русского искусства 1950-1960-х годов. История русского искусства 1970-1980-х годов. Монументальное искусство второй половины XX века. История русского искусства конца XX - начала XXI века.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 7 зачетных единиц, 252 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета по окончанию 1 и 2 семестра и экзамена по окончанию изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

### **Б1.О.11 «ИСТОРИЯ ДИЗАЙНА, НАУКИ И ТЕХНИКИ»**

**Цель освоения дисциплины:** ознакомление студентов с концептуальными основами истории и теории дизайна, истории науки и техники, формирование научного мировоззрения на основе знания главных этапов развития дизайна, особенностей стилевых художественных направлений, творчества ведущих мастеров дизайна; развитие навыков аналитического мышления, расширение кругозора, повышение общей культуры.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-1, ОПК-1, ОПК-8.

**Краткое содержание дисциплины:** Становление и развитие дизайна, роль науки и техники в формообразовании. Виды современной дизайнерской деятельности. Формирование предметно-пространственной среды в эпоху ремесленного производства древних цивилизаций. Предметно-пространственная среда Древнего Египта. Формирование предметно-пространственной среды Древней Греции. Формирование предметно-пространственной среды Древнего Рима. Духовно-материальная культура Средневековья и эпохи Возрождения. Эпоха Средневековья. Переход к индустриальной цивилизации в эпоху Возрождения. Предметный мир эпохи Возрождения. Социально-экономические корни дизайна XIX века. Научно-технические открытия и изобретения XIX - начала XX веков и их роль в развитии дизайна. Первые всемирные промышленные выставки XIX века и их роль в развитии формообразования. Особенности промышленного развития России X-XIX веков. Ремесленное производство в России X-XVIII веков. Предметный мир России X-XVIII веков.

Особенности промышленного развития России XIX-начала XX века. Проблемы художественно-промышленного образования. Силевые направления в индустриальном формообразовании XIX века. Художественный авангард в Европе XX века. Баухауз – первая школа художественного проектирования и конструирования. ВХУТЕМАС – ВХУТЕИН - отечественная школа дизайна. Истоки отечественного дизайна. Развитие советского костюма в 1920-1940-е годы. Искусство выставочного дизайна в России 1920-1940-х годов. Возникновение промышленного дизайна в США. Развитие предвоенного дизайна в Западной Европе. Развитие дизайна после Второй мировой войны в Западной Европе. Особенности развития отечественного дизайна конца XX - начала XXI вв. Дизайн 1980-1990-х годов. Современный дизайн: особенности и тенденции.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 4 зачетные единицы, 144 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена по окончанию изучения курса.

### **АННОТАЦИЯ рабочей программы учебной дисциплины Б1.О.12 «ОСНОВЫ ПСИХОЛОГИИ И ПЕДАГОГИКИ»**

**Цель освоения дисциплины:** освоение студентами компетенции в области психолого-педагогического знания, необходимой как в повседневной жизни, так и в профессиональной деятельности.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-6, УК-9, ОПК-7.

**Краткое содержание дисциплины:** Введение в научную психологию. Предмет основные методы, задачи и отрасли психологии

Проблема личности в психологии и педагогике. Личность и ее индивидуально-психологические особенности

Биологически обусловленная подструктура личности и влияние её элементов на формирование личности

Подструктура познавательных и эмоциональных процессов.

Особенности познавательных и эмоциональных процессов

Подструктура деятельности. Активность личности. Личность и деятельность

Социально обусловленная подструктура. Направленность личности

Объект, предмет, задачи, функции, методы педагогики. Основные категории педагогики.

Образовательная система России.

Цели, содержание, структура непрерывного образования, единство образования и саморазвития.

Педагогический процесс.

Дидактика как теория обучения и образования личности.

Педагогика как теория воспитания.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 4 зачетные единицы, 144 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой по окончанию изучения курса в 7 семестре.



**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.О.13 «МАРКЕТИНГ ПРОЕКТА»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование у обучающихся знаний о роли маркетинга в управлении проектом, умения и навыка по принятию самостоятельных управленческих решений, выполненных на основе анализа и использования инструментария и методов маркетинга.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-1, УК-2, УК-6, ОПК-2.

**Краткое содержание дисциплины:** Современная концепция маркетинга в управлении проектами. Основы управления проектами. Понятие маркетинговых исследований в рамках управления проектом. Основы разработки маркетинговой стратегии проекта. Организация исследований. Внутренние исследования. Внешние исследования. Исследование экономических и социальных последствий реализации проекта.

Программа маркетинга проекта. Цели и задачи, отражающие основное назначение проекта. Управление рисками проекта.

Управление продвижением. Управление торговой маркой. Управление рекламой. Управление ценой. Управление ценовыми показателями. Управление себестоимостью. Управление продукцией. Модернизация продукции. Диверсификация продуктового набора.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 3 зачетные единицы, 108 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой по окончании изучения курса.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.О.14 «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»**

**Цель освоения дисциплины:** повышение творческого потенциала и творческих запросов обучаемых при помощи осваиваемых компьютерных технологий; развитие пространственного мышления; свободное владение специализированными приложениями в создании произведений веб-дизайна; отработка на практике полученных базовых навыков работы.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-1, ОПК-6, ПК-2.

**Краткое содержание дисциплины:** Adobe Illustrator. Введение в векторную графику. Знакомство с Illustrator CS. Новый документ. Артборды. Preferences. Навигация внутри документа. Обзор панелей и инструментов. Объекты. Маски объекта. Isolation Mode. Палитра Layers. Рисование. Контурные. Использование библиотек кистей, заливок, градиентов. Заливка. Инструменты искажения. Кривые Безье. Объекты. Pathfinder. Shape Builder. Символы. Паттерны. Работа с текстом. Палитры Character и Paragraph. Стили Character и Paragraph. Основы верстки. Палитра Appearance. Перевод текста в кривые. Импорт изображений. Работа с масками. Трассировка. Растеризация.

Adobe Photoshop. Основные понятия растровой графики. Работа с документами и изображениями. Редактирование и трансформирование выделенных областей. Виды и способы заливок выделенных областей. Работа со слоями. Инструменты рисования. Работа с текстом. Локальная коррекция изображений. Цветовая и тоновая коррекция изображений. Векторные фигуры и контуры. Изучение цветовых профилей. Смарт-объект. Альфа каналы. Цветокоррекция. Углубленная работа со слоями. Профессиональное повышение резкости изображений. Создание, модификация и использование макросов. Разделы меню Automate.

Фильтры. Коллаж. Подготовка растровых изображений к печати. Работа с панорамами. Резка и верстка web-страницы. Видео в Photoshop. Работа с 3d- объектами. Анимация и 3D.

Моушн дизайн в After Effects. Основы работы и интерфейс After Effects. Слои и таймлайн. Анимация, работа с кривыми, принципы анимации. Эффекты и стили. Маски. Шейпы, шейповая анимация, шейповая графика. Текст, текстовая анимация, типографика. Цветокоррекция. Кеинг. 3D графика и 3D анимация. Трекинг и стабилизация. Выражения (Expressions) в After Effects. Вывод композиции в видеофайл (рендер).

Adobe Premiere. Базовая теория монтажа. Монтаж сцены диалога. Монтаж под музыку, темпоритм в монтаже, быстрое создание слайд-шоу. Импорт материала в Adobe Premiere. Базовый функционал Adobe Premiere: настройки проекта, процесс монтажа, инструменты, переходы, титры, приборы. Форматы файлов, технические параметры видео для телевидения, Интернета и кино. Основы звука и работа со звуком в Premiere. Взаимодействие со смежными профессиями, передача материала на звук и цветокоррекцию. Работа с RAW материалами и Proxu. Работа с эффектами и масками. Взаимодействие с After Effects. Установка и работа с плагинами

Cinema 4D. Основы работы и интерфейс в Cinema 4D. Теги в Cinema 4D. Моделирование в Cinema 4D. Деформеры в Cinema 4D. Скульптинг в Cinema 4D. Анимация в Cinema 4D. MoGraph в Cinema 4D. Материалы в Cinema 4D. Рендер и визуализация в Cinema 4D. Динамика в Cinema 4D. Симуляция в Cinema 4D. Xpresso и User Data в Cinema 4D. BodyPaint и UV Edit в Cinema 4D. Риггинг и анимация персонажа в Cinema 4D. 3D Max Studio и его практическое предназначение. Начало простого моделирования, использование модификаторов и сплайнов. Полигоны и полигональные объекты, и их свойства. Моделирование интерьера. Наложение текстур. Визуализация - основные настройки и понятия. Экстерьер и особенности его моделирования. Настройки анимации в 3DsMax. Деформаторы пространства и анимация. Динамика. Основы анимации персонажей.

Искусственный интеллект. Знакомство и основы работы с нейросетями.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 20 зачетных единиц, 720 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой на 1,2,5 семестрах, экзамена на 3,4 семестрах, зачет с оценкой по окончании изучения курса.

## АННОТАЦИЯ

### рабочей программы учебной дисциплины

### Б1.О.15 «ГУМАНИТАРНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ КУЛЬТУРЫ»

**Цель освоения дисциплины:** расширение кругозора учащихся в области социокультурных исследований, их ознакомление с базовыми понятиями и методами различных областей культурологии.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: ОПК-8.

**Краткое содержание дисциплины:** История и философия науки. Формирование системы наук. Производство научного знания, современные институты образования и науки. Культурология и культурные исследования. История культуры и культурная история. Теория культуры. Семиотика культуры. Дискурс-аналитические исследования. Фрейм-аналитические исследования. Теория медиа. История и содержание понятия медиа. Зарождение европейских исследований медиа. Ранние и современные подходы к пониманию медиа. Исследования письменности, литературы, театра, кино и телевидения. Аналоговые и цифровые медиа. Специфика цифровых медиа. Основные теории цифровых медиа. Современные проблемы и подходы к пониманию цифровых медиа. Исследования популярной культуры. Оппозиция элитарного и массового. История средств массовой коммуникации. История и содержание понятия популярной культуры. Гуманитарные исследования игр. Исследования игр как часть истории культуры. Проблема определения игры как культурного объекта и социокультурной

практики. История game studies. Профессиональное образование в области гуманитарных исследований видеоигр. Game studies сегодня: проблемы и задачи. Основные теоретические проблемы game studies сегодня. Теоретические и критические подходы к изучению цифровых игр. Постколониальная критика видеоигр. Гендерная критика видеоигр. Другие критические подходы и их ограничения. Применение методов социокультурных исследований к изучению цифровых игр.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 6 зачетных единиц, 216 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета на 1 семестре и зачета с оценкой по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

### **Б1.О.16 «ЯЗЫКИ ПРОГРАММИРОВАНИЯ»**

**Цель освоения дисциплины:** изучение методов программирования для овладения знаниями в области технологии программирования, подготовка к осознанному использованию языков программирования, формирование у студентов научного, творческого подхода к освоению технологий, методов и средств разработки программного обеспечения.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: ОПК-6.

**Краткое содержание дисциплины:** История цифровых технологий. Веб- технологии. Клиент и сервер. HTML. Инструменты разработки цифровых продуктов. Структура HTML-документа. Гипертекст. Цифровая графика. HTML-верстка. Стандарты, тенденции. Запросы. Формы. Каскадные таблицы стилей CSS. Создание HTML-макета с использованием CSS. Блочная верстка. HTML5. Семантические теги. Методы разработки HTML-макета. Позиционирование элементов на странице. Виды сайтов. Применение семантических тегов. Типографика в HTML и CSS. Цвет в веб-разработке. Разработка сайтов для мобильных устройств. Адаптивная верстка. Мобильная версия сайта. Веб- анимация. Методы работы с CSS-анимацией. Язык JavaScript. Базовые понятия программирования. Переменные JavaScript. Операторы JavaScript. Простейшие функции JavaScript. Знакомство с ключевыми объектами. Объектная модель документа DOM. Массивы JavaScript. Циклы JavaScript. Свойства, методы, функции JavaScript. Взаимодействие с пользователем в JavaScript. Скриптовая анимация в JavaScript. Базовые понятия разработки игр. Объектно-ориентированное программирование. Создание интерактивных элементов с применением JavaScript. ООП в играх. Библиотека jQuery. Селекторы jQuery. Изменение свойств элементов. Анимация jQuery. События jQuery. Взаимодействие с пользователем. Библиотека Bootstrap. Пользовательские библиотеки. SVG-графика. Серверные технологии. Базы данных. Инструменты управления сайтом. Язык программирования PHP. Публикация сайта. Работа с WordPress. Темы WordPress. Работа с контентом в WordPress. Языки программирования высокого уровня. Инструменты для разработки программ на C#. Программа на C# Объектно- ориентированное программирование в C#. Коллекции C#. Создание игр на C#. Unity. Фреймворк MonoGame. Создание 2D игр. Создание 3D игр. Взаимодействие с пользователем в играх. События. Графика в играх. Искусственный интеллект. Физика и математика в играх. Кроссплатформенная разработка игр. Публикация игр.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 18 зачетных единиц, 648 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой с 1 по 5 семестр и по окончании изучения курса.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.О.17 «ТИПОГРАФИКА»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование у студентов профессиональных навыков типографического оформления продукции в зависимости от ее вида, способности к обоснованному выбору шрифтового и композиционного оформления в процессе проектирования и создания объектов визуально-графической среды.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: ОПК-3.

**Краткое содержание дисциплины:** Введение в типографику. Понятие «типографика». От рисунка к букве. Форма знаков как производное от инструмента. Старая типографика. Новая типографика. Швейцарская типографика. Типографика постмодернизма. Место типографики в графическом дизайне. Наборный шрифт. История развития наборного шрифта. Исторически сложившиеся типы шрифтов. Понятие гарнитуры и начертания. Компьютерный набор. Обзор литературы по типографике. Основные характеристики текстов. Конструкция букв. Классификация шрифтов. Система знаков. Прописные и строчные буквы. Части букв. Контрформа буквы. Межбуквенное расстояние. Шрифт как инструмент. Основные группы шрифтов в зависимости от рисунка знаков. Текстовые и акцидентные шрифты. Пропорции внутри шрифта. Рисунок знаков и угол наклона. Насыщенность. Ширина знаков (плотность шрифта, пропорции шрифта). Контрастность шрифта. Оптический размер шрифта. Качество шрифта. Оптические компенсации в шрифте. Выразительные средства шрифта. Графическая рифма в слове. Слово и визуальная коммуникация. Использование выразительных средств набора для создания фирменного знака. Цифры. Кавычки. Похожие знаки.

Основы верстки. Алгоритм верстки. Теория типографической относительности. Позиционирование элементов на плоскости. Правило внутреннего и внешнего. Модульность. Формат, поля и интерлиньяж. Базовые элементы: заголовок, текст, иллюстрация, подпись, гиперссылка, элемент управления. Форма текста. Порядок чтения. Управление вниманием. Иллюстрации: доминирующая и вспомогательные, вертикальные и горизонтальные. Верстка текстовой страницы. Верстка главной страницы сайта.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 13 зачетных единиц, 468 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой с 1 по 4 семестр и экзамена по окончании курса.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.О.18 «КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ»**

**Цель освоения дисциплины:** всестороннее изучение и освоение креативных технологий: проектных методологий, технологий, принципов создания художественно-образных решений в графическом дизайне и т.д.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: ОПК-3, ПК-1.

**Краткое содержание дисциплины:** Эволюция понятия творческое мышление. Мышление как вид познания. Конвергентное и дивергентное мышление. Представления Дж. Гилфорда о творческом мышлении человека. Качественные характеристики мышления. Мышление и творчество. Типы и особенности творческого мышления. Воображение, его виды и функции. Понятие творческого воображения. Методы диагностики творческих способностей. Основные психологические барьеры творческого мышления.

Понятие креативности. Исторический аспект взгляда на креативность. Теории креативности. Связь интеллекта и креативности. Виды и структура креативности. Факторы, влияющие на креативность. Методы эмпирического изучения креативности. Модели креативности. Креативность как фактор инноваций. Идея, концептуальная идея, дизайн-идея. Схема разработки идеи. Критерии оценки идеи. Проблематика креатива в дизайне. Основные задачи управления креативностью в дизайне. Использование методов креативного мышления в творческой профессиональной деятельности. Основные концептуальные подходы в дизайне. Методы и приемы творческого разрешения проблем.

Основные фазы творческого процесса. Ситуативные и личностные факторы развития творческих способностей. Любознательность как важнейший аспект творческого мышления. Основные принципы управления творческим коллективом. Техники креативности. Метод мозгового штурма и его модификации. Метод шести шляп. Метод морфологического анализа. Метод фокальных объектов. Метод синектики. Метод выхода за рамки. Метод случайное слово.

История возникновения метода дизайн-мышления. Принципы дизайн-мышления. Структура метода. Области применения. Этапы и фазы метода. Преимущества и недостатки метода. Примеры использования. Основные понятия теории решения изобретательских задач (ТРИЗ): понятие систем, технические системы, социальные системы, исследовательские ситуации и задачи. Принципы теории ТРИЗ. Приемы ТРИЗ. Преимущества и недостатки метода. Примеры использования. Латеральное мышление. Этапы решения задачи с помощью латерального мышления. CRAFT – сущность, этапы решения задачи методом CRAFT. Преимущества и недостатки метода. Примеры использования.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 4 зачетные единицы, 144 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

### **Б1.О.19 «ПРОЕКТИРОВАНИЕ»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование профессиональных навыков студента решать реальные задачи в современной профессиональной среде, обучение современным методам дизайн-проектирования, развитие креативно-образного мышления, изучение на практике специфики изобразительных средств цифрового дизайна, правил разработки цифровых интерфейсов с помощью программных средств, практическое применение профессиональных навыков в проектировании цифровых продуктов.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: ОПК-2, ОПК-4, ПК-2, ПК-3.

**Краткое содержание дисциплины:** Проект как совокупность различных видов деятельности дизайнера. Специфика проектной культуры в цифровом дизайне. Классификация объектов проектной деятельности в цифровом дизайне. Разработка фирменного стиля. Функции фирменного стиля. Основные составляющие фирменного стиля. Стилеобразующие элементы. Носители фирменного стиля. Этапы разработки фирменного стиля.

Проектирование интерфейсов. Общие принципы. Этапы разработки интерфейса. Исследование. Пользовательские сценарии. Структура интерфейса. Прототипирование интерфейса. Определение стилистики. Дизайн концепция. Оформление всех экранов. Анимация интерфейса. Подготовка материалов для разработчиков.

Начальные этапы проектирования Web-сайта. Схема сайта. Наименование страниц. Элементы Web-страниц. Домашняя страница. Средства навигации. Элементы сайта. Заголовки. Разработка логической и физической структуры сайта. Логотип, его влияние на дизайн сайта. Компонировка сайта, ее особенности. Цветовые схемы и макеты дизайна. Введение в типографику. Основная информация о гарнитурах шрифтов. Определение гарнитуры шрифта

для заголовков, подзаголовков и основного текста. Поэтапное создание дизайн-макета сайта. Программные средства проектирования Web-страниц. Основы языка разметки гипертекста (HTML). Форматирование текста средствами языка HTML. Оформление HTML документа. Основы каскадных таблиц стилей (CSS). Макетирование с помощью таблиц. Расширяемый язык гипертекстовой разметки XML. Введение в язык программирования JavaScript. Основы программирования на PHP. Создание анимационных изображений. Баннеры. Размещение аудио и видео на Web-странице. Применение Flash-анимации.

Интерактивные инсталляции. Прозрачные мониторы. Digital signage.

Интерактивные макеты. Интерактивный пол. Голографические пирамиды. 3D-кубы.

Скриптинг анимации. Система анимации в Unity. Создание анимированного персонажа.

Смешивание анимации. Слои анимации. Аддитивные (additive) анимации. Процедурная анимация персонажей. Воспроизведение и сэмплирование анимации.

Преддипломное проектирование. Выбор темы диплома: сложный интерактивный сайт, мобильное приложение, видео-ролик, скриптовая анимация, интерактивная инсталляция.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет: 25 зачетных единиц, 900 часов.**

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена с 1 по 6 семестр и по окончанию изучения курса, курсовая работа разрабатывается на 4 и 6-м семестре

## **АННОТАЦИЯ** **рабочей программы учебной дисциплины** **Б1.О.ДЭ.01.01 «БАСКЕТБОЛ»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование физической культуры личности и способности направленного использования разнообразных средств физической культуры и спорта для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей профессиональной деятельности, на приобретение студентами знаний, умений и навыков физкультурно-оздоровительной деятельности, проявляющихся в умении самостоятельно проводить занятия по укреплению здоровья, совершенствованию физического развития и физической подготовленности, как в условиях учебной деятельности, так и в различных формах активного отдыха и досуга..

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть, элективная дисциплина.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-7.

**Краткое содержание дисциплины:** обучение и совершенствование техники перемещений и владения мячом; обучение и совершенствование техники передачи мяча и броска по кольцу; обучение и совершенствование технике игры в защите; обучение и совершенствование технике игры в нападении. Упражнения на развитие координации, гибкости, прыгучести и силы. Овладение и совершенствование техникой и тактикой в баскетболе. Развитие физических качеств. Учебная игра.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет: 328 часов.**

**Итоговый контроль по дисциплине:** зачет в 1-6 семестрах.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.О.ДЭ.01.02 «ВОЛЕЙБОЛ»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование физической культуры личности и способности направленного использования разнообразных средств физической культуры и спорта для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей профессиональной деятельности, на приобретение студентами знаний, умений и навыков физкультурно-оздоровительной деятельности, проявляющихся в умении самостоятельно проводить занятия по укреплению здоровья, совершенствованию физического развития и физической подготовленности, как в условиях учебной деятельности, так и в различных формах активного отдыха и досуга.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть, элективная дисциплина.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-7.

**Краткое содержание дисциплины:** обучение и совершенствование техники передачи мяча, игровой стойки, перемещений; обучение и совершенствование подач; обучение и совершенствование техники игры в защите и нападении; совершенствование техники передачи мяча и верхней прямой подачи; обучение тактическим приемам игры, учебная игра

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 328 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** зачет в 1-6 семестрах.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.О.ДЭ.01.03 «АДАПТИВНАЯ ГИМНАСТИКА»**  
*адаптированная программа для обучающихся*  
*с ограниченными возможностями здоровья и обучающихся инвалидов*

**Цель освоения дисциплины:** формирование физической культуры личности, физического развития обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов; развитие способности направленного использования разнообразных средств физической культуры и спорта с учетом нозологии обучающегося для сохранения и укрепления здоровья, повышения адаптационных резервов организма, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей профессиональной деятельности; на приобретение студентами знаний, умений и навыков физкультурно-оздоровительной деятельности, проявляющихся в умении самостоятельно проводить занятия по укреплению здоровья, совершенствованию физического развития и физической подготовленности, как в условиях учебной деятельности, так и в различных формах активного отдыха и досуга.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть, элективная дисциплина.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-7.

**Краткое содержание дисциплины:** общеразвивающие гимнастические упражнения: для мышц рук, плечевого пояса, ног, мышц туловища, спины. Подвижные игры с элементами гимнастики. Упражнения с использованием мяча. Упражнения на развитие координационных способностей. Разработка индивидуального комплекса упражнений с учетом нозологии обучающегося.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 328 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** зачет в 1-6 семестрах.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.О.ДЭ.01.04 «АДАПТИВНАЯ ОБЩЕФИЗИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА»**  
*адаптированная программа для обучающихся*  
*с ограниченными возможностями здоровья и обучающихся инвалидов*

**Цель освоения дисциплины:** формирование физической культуры личности, физического развития обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов; развитие способности направленного использования разнообразных средств физической культуры и спорта с учетом нозологии обучающегося для сохранения и укрепления здоровья, повышения адаптационных резервов организма, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей профессиональной деятельности; на приобретение студентами знаний, умений и навыков физкультурно-оздоровительной деятельности, проявляющихся в умении самостоятельно проводить занятия по укреплению здоровья, совершенствованию физического развития и физической подготовленности, как в условиях учебной деятельности, так и в различных формах активного отдыха и досуга.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть, элективная дисциплина.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-7.

**Краткое содержание дисциплины:** общефизическая подготовка. Упражнения в парах малой интенсивности на развитие силы и на сопротивление, у шведской стенки, с мячами. Упражнения на развитие координации, гибкости, прыгучести и силы. Общеразвивающие, аэробные, специальные упражнения для развития гибкости, координации, выносливости. Разработка индивидуального комплекса упражнений с учетом нозологии обучающегося.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 328 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** зачет в 1-6 семестрах.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.В.01 «ЦИФРОВОЙ РИСУНОК»**

**Цель освоения дисциплины:** изучения дисциплины «Цифровой рисунок» является приобретение студентами теоретических знаний по вопросам иллюстрирования и создания визуальных образов и текстов, формирование у студентов практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности в области современных визуальных коммуникаций.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, часть, формируемая участниками образовательных отношений.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: ПК-1.

**Краткое содержание дисциплины:**

От аналоговой графики к цифровой. Инструменты и принципы свободного и проектного цифрового рисования. Виды техник цифровой графики. Функциональные и эстетические свойства. Специальные термины для описания технических приемов. Цифровая живопись. Алгоритмы создания рисованных изображений в цифровой графике. Отрисовка наброска изображения. Цветокоррекция изображения. Эффекты освещения. Текстуры. Запись изображения в формат tiff. Монохромные изображение объема. Рисование инструментами выделения Инструменты выделения. Техника рисования инструментами выделения.

Цветовые гармонии. Контрастные цвета. Родственные цвета. Родственно-



контрастные сочетания цветов. Однотоновая гармония. Гармония родственных цветов (нюансов). Полярная гармония. Работа кистью в графических редакторах. Имитация аналоговых рисовальных техник. Виды иллюстраторской работы. Принципы упрощения и стилизации объектов. Модульные системы. Модуль и модульная сетка. Принципы графического и цветового кодирования. Принцип двоичного кодирования. Разработка графической концепции. Базовые элементы дизайн-концепции: сетка, цвет, типографика, графические элементы. Техники и инструменты для поиска идей.

Создание алгоритма визуализации. Использование фактуры для усиления контраста, характера материалов. Текстура и фактура. Эффект блеска и отражений. Цифровое текстурирование персонажей, объектов и фонов. Разработка и визуализация персонажа для компьютерной игры в статике (три проекции). Определение характера силуэта персонажа. Закон простых форм. Пропорции. Характер персонажа и мимика. Пластика движения. Разработка и визуализация деталей образа и костюма. Разработка и визуализация персонажа в движении. Цветовая организация пространства иллюстрации. Визуализация графического языка собственного проекта.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет: 13 зачетных единиц, 468 часов.**

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой на и 4, 5 семестрах, в форме экзамена на 3 семестре и по окончанию изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

### **Б1.В.02 «ДИЗАЙН ИНТЕРФЕЙСОВ»**

**Цель освоения дисциплины:** сформировать компетенции обучающегося в области разработки и дизайна пользовательского интерфейса с использованием современного программного обеспечения.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, часть, формируемая участниками образовательных отношений.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: ПК-2.

#### **Краткое содержание дисциплины:**

Введение в предмет. Основные понятия. Назначение и виды интерфейсов. Базовые принципы разработки интерфейсов. Эргономика в проектировании дизайна интерфейсов.

Принципы эргодизайна. Эргономические требования к физическим факторам в дизайн-проектировании. Эргономические требования к графическим манипуляторам. Эргономические требования к экранным органам управления. Психофизиология графических интерфейсов. Основные элементы пользовательского интерфейса

Основные функции и требования. Структура пользовательского интерфейса. Исследование пользователей и предметной области. Проектирование пользовательских интерфейсов на основе анализа пользовательского поведения.

Принципы и особенности проектирования пользовательского интерфейса. Целеполагание в дизайне интерфейса. Этапы проектирования. Тема №7. Юзабилити-тестирование интерфейса. Проектирование пользовательского опыта и прототип интерфейсного решения. Понятие пользовательского опыта и информационная система. Применение метафор и аффорданса в проектировании интерфейса. Адаптивный и отзывчивый дизайн. Прототипирование пользовательского интерфейса. Виды прототипирования. Бумажное прототипирование. Презентационная версия прототипа. Псевдореальная версия прототипа. Реальная версия прототипа. Инструменты прототипирования. Основы компьютерного дизайна. Дизайн-система интерфейса

Дизайн интерфейсов мобильных приложений. Иммерсивный дизайн интерфейсов.

Дизайн интерфейсов систем виртуальной реальности.

Базовые основы формирования стереоизображений.

Создание игрового приложения в SDK Unity 3D.

Инклюзивный дизайн интерфейсов.

Инклюзивный дизайн – как метод проектирования.

Дизайн игровых интерфейсов (UI)

Принципы разработки игрового интерфейса. Работа с референсами визуального стиля. Наброски визуального стиля интерфейса. Чистовая отрисовка интерфейса. Документация. Сборка и контроль качества сборки интерфейса. Тестирование на игроках.

Дизайн мультимедийного интерфейса. Принципы и цели проектирования мультимедийного интерфейса. Основные аспекты проектирования интерфейса. Информационной наполнение мультимедиа-приложения.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 24 зачетных единиц, 864 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой на 4 семестре, в форме экзамена на 1, 2, 3, 5, 6 семестрах и по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

### **Б1.В.ДЭ.01.01 «ПРОДЮСИРОВАНИЕ»**

**Цель освоения дисциплины:** приобретение студентами теоретических знаний по вопросам специфики сторителлинга, драматургии и создания сценариев цифрового контента, обучение формированию команд, управлению проектами, оптимизации бюджета, сегментации аудитории и тенденциях потребления контента в интернете, получение навыков разработки планов по продвижению и монетизации контента.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, часть, формируемая участниками образовательных отношений.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: ПК-2, ПК-3.

**Краткое содержание дисциплины:** Маркетинг и дистрибуция в цифровой среде.

Введение в специальность digital-продюсер: тренды и технологии, мобильные технологии. Основные документы продюсера. Планирование производственного процесса. Ценообразование. Управление рисками. Алгоритмы продвижения продукта в соцсетях. Основные каналы. Направления и форматы видеоконтента. Вселенная мобильных приложений. Вселенная digital за рамками web. Аудитория интернета и особенности медиапотребления в цифровой среде. Работа с маркетинговыми задачами клиента. Работа с инфлюенсерами.

Производство контента для цифровой среды. Монетизация контента. Продукт и процесс его создания. Подготовка и создание презентации проекта. Основные принципы работы с дизайнерами. Основные принципы работы с разработчиками. Особенности сторителлинга и драматургии коротких форматов. Роль ведущего и кастинг. Особенности съемки и монтажа для цифровых платформ. Арт-дирекшн в цифровой среде. Юридическое регулирование в цифровой среде. Работа по брифу и взаимодействие с клиентом. Интеграция брендов. Основные бизнес-модели монетизации видео в цифровой среде. Питчинг проекта и работа с инвесторами.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 3 зачетных единицы, 108 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой по окончании изучения курса.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.В.ДЭ.01.02 «ТИПОЛОГИЯ ДИЗАЙНА»**

**Цель освоения дисциплины:** приобретение студентами теоретических знаний по типологии приемов, используемых в дизайне, практических умений их использовать в работе над различными дизайн-проектами.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, часть, формируемая участниками образовательных отношений.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: ПК-1, ПК-2, ПК-3.

**Краткое содержание дисциплины:** Понятие дизайна и его основные виды. Роль дизайна как вида проектной культуры. Основные категории дизайна. Орнаментные схемы, раппорт, модульная сетка. Виды орнаментальной симметрии. Задачи и значение применения шрифтовых композиций. Особенности сочетания шрифта и изображения (логотип, фирменный знак и т.д.). Особенности восприятия и специфики «языка» цвета. Психофизиологическое воздействие цвета на человека и его образная символика. Законы оптического смещения, цветового контраста и типы гармонических сочетаний цвета. Понятие формы, ее трансформация и стилизация. Влияние массы, фактуры и цвета на форму. Восприятие точки, линии и пятна на плоскости.

Законы гармонии (примеры цельности, равновесия). Законы гармонии (примеры центра композиции, тектоники, гармоничности). Средства композиции (виды ритмов, ритмические прогрессии). Средства композиции (контрасты, нюансы, тождества в организованной форме). Средства композиции (статичность, динамика, масштабность). Средства композиции (пропорционирование, "золотое сечение", способы его построения и приемы использования). Пропорции человека и пропорции в природе.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 3 зачетные единицы, 108 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой по окончанию изучения курса.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.В.ДЭ.02.01 «МОУШН-ДИЗАЙН»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование у студентов базовых знаний в области типологии культурно-исторических критериев цифрового дизайна и законов создания мультимедиа проектов.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, часть, формируемая участниками образовательных отношений.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: ПК-1, ПК-2.

**Краткое содержание дисциплины:** Базовая мультимедиа терминология. Мультимедиа системы мер. Анимация: законы и принципы построения. Правила построения мультимедиа ролика. Анимация. Видео. Аудио. Способы построение режиссуры мультимедиа произведения. Разработка сценария мультимедиа проекта. Эскизирование раскадровки. Модель мультимедиа ролика. Взаимодействие музыкального оформления со зрительным рядом. Виды анимации. Программа Adobe Flash. Разработка характера, типажа персонажей. Основы композиции мультимедиа проектов. Ритм в мультимедиа. Форма и контрформа. Функция и форма. Гипербола, визуальная коммуникация. Анимация, прорисовка, фазовка. Принципы анимации. Использование законов физики для создания художественного образа мультимедиа проекта анимационными средствами. Выразительность и графические приемы анимации. Принципы

создания трёхмерной графики и анимации. Взаимодействие поверхности экрана с элементами анимации и звуковым и видеорядом. Использование анимационных средств, для задач создания мультимедиа проекта. Средства стилистической цельности мультимедиа оформления. Работа со звуком. Видеомонтаж и озвучивание. Программы Adobe After Effect и Premier. Окончательный монтаж и отладка мультимедиа проекта.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 3 зачетные единицы, 108 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой по окончанию изучения курса.

### **АННОТАЦИЯ** **рабочей программы учебной дисциплины** **Б1.В.ДЭ.02.02 «ГЕЙМ-ТЕХНОЛОГИИ»**

**Цель освоения дисциплины:** повышение творческого потенциала и профессиональных навыков обучаемых при помощи осваиваемых технологий и методов. Развитие проектного мышления. Изучение межплатформенной среды разработки Unity 3D. Отработка на практике полученных базовых навыков работы.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, часть, формируемая участниками образовательных отношений.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: ПК-1.

**Краткое содержание дисциплины:** Введение в работу с межплатформенной средой разработки Unity3D. Основные сведения о визуальной среде разработки, интерфейсе редактора, модульной системе компонентов и возможностях среды Unity3D

Графика и стиль в играх и веб-разработке. Изучение и создание различных графических концепций и стилей в применении к игровым проектам и веб-проектам

Игровая механика. Введение в логику игровой механики. Изучение и работа с различными типами игровых процессов. Интернет и блоггерские медиа. Изучение места блоггерских медиа в современной медиасфере. Работа с форматом тематических блогов и веб-паблишинга. Видеоарт. Изучение места видеоарта в современном медиаискусстве, работа с абстрактным видеорядом. Видео в игровой и веб сфере. Видеоформат, как часть игровой индустрии и веб-индустрии. Работа с прикладным видеорядом в игровой сфере и веб сфере, работа со сценарием.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 3 зачетные единицы, 108 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой по окончанию изучения курса.

### **АННОТАЦИЯ** **рабочей программы учебной дисциплины** **Б1.В.ДЭ.03.01 «ТЕХНОЛОГИЯ РАЗРАБОТКИ И ЗАЩИТЫ БИЗНЕС-ПРОЕКТОВ»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование у будущих специалистов системы теоретических знаний и практических навыков технологии разработки и защиты бизнес-проектов.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, часть, формируемая участниками образовательных отношений.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: ПК-2, ПК-3.

**Краткое содержание дисциплины:** Постановка целей для бизнес-проекта. Как на основе идеи выявить цели. Пример постановки целей от понятия идея и проблема. Выявление целей. Основные признаки неудачи проекта. Причины неудач проектов и их

вероятность наступления. Схема организации разработки бизнес-проекта. Технологии выявления проблем бизнес-проекта. Основные положения, рассматриваемые в бизнес-проекте. Основные части бизнес-проекта. Технологии анализа барьеров и ресурсов в реализации бизнес-проекта. Анализ цели бизнес-плана и возможных барьеров при его реализации. Уникальность бизнес-проекта, необходимые технологии и конкурентные преимущества. Описание продукции или услуги и их применение. Уникальность разрабатываемого бизнес-проекта. Планирование и расчёт прогнозируемой эффективности бизнес-проекта. Анализ рынка. Рынок и маркетинг - как решающий фактор при расчете прогнозируемой эффективности бизнес-проекта. Технологии защиты бизнес-проекта. Особенности презентации и публичного выступления. Виды и функции публичных выступлений, презентаций. Информационные, убеждающие, побуждающие и протокольные публичные выступления. Виды и принципы оформления слайдов. Работа с возражениями. Виды и назначение слайдов. Принципы оформления слайдов, типичные ошибки. Визуализация количественных данных. Разработка бизнес-проектов как проект и бизнес. Проект по разработке бизнес-проектов. Рынок услуг разработки бизнес-проектов. Рынок услуг по бизнес-консалтингу и разработке бизнес-проектов. Роли в проектной команде, ресурсы и планирование проекта по разработке бизнес-проекта. Условия слаженной работой проектной команды. Оптимальное распределение ролей среди участников проекта. Роли участников проектной команды. Уровни ответственности персонала предприятия при формировании бизнес-проекта.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 8 зачетных единиц, 288 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с 3 по 5 семестр и по окончанию изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

### **Б1.В.ДЭ.03.02 «ДИЗАЙН НАСТОЛЬНЫХ ИГР»**

**Цель освоения дисциплины:** ознакомление студентов с основными принципами создания, осмысления и модификации правил игры на примере настольных игр.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, часть, формируемая участниками образовательных отношений.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: ПК-1.

**Краткое содержание дисциплины:** Исторические настольные игры. Настольная игра как вид досугового издания. История развития настольных игр. Структура настольной игры. «Ядро» игры. Классификация настольных игр. История манкалы и определение границ игры. Теория возможностей на примере царской игры Ура. Сенет и игра как пространственная метафора. Древние нарды. Процедурная риторика, политика и идеология в настольных играх на примере истории шахмат. История появления и эволюция лото. Современные настольные игры. Кригшпиль: рождение современных стратегических игр и теория резонанса. Игра как симуляция на примере Game of Life. Монополия как пример гейм-дизайна нового времени. Колонизаторы и популярность «европейских игр». Стратегические игры, кооперативные и соревновательные. Полуролевые игры и Legacy-игры. Ассиметричные настольные игры. Многообразие механик и уникальные возможности настольных игр. Традиционные настольные ролевые игры на примере Dungeons and Dragons. Вводное занятие и объяснение формата настольной ролевой игры. История Dungeons and Dragons. Основные механики Dungeons and Dragons. Настольная ролевая игра в контексте поп-культуры на примере рас и классов. Теория возможностей и проблема интерпретации действия в настольных ролевых играх. Универсальные ролевые системы и многообразие методов разрешения конфликтов в ролевых играх. Экспериментальные ролевые системы. Социальный поворот в настольных ролевых играх на примере Vampire: the Masquerade. Проблема целостности игрового мира на примере 7th sea. FATE как пример

разрешения проблемы совместного творчества. PbtA – использование резонанса в качестве гейм-дизайнерской стратегии. Экспериментальные настольные ролевые игры: 10 candles, Trophy Dark. Идеология в настольных ролевых играх.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 8 зачетных единиц, 288 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой с 3 по 5 семестр и по окончанию изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ** **рабочей программы учебной дисциплины** **ФТД.В.01 «ДИДЖИТАЛ-ПРАКТИКА»**

**Цель освоения дисциплины:** обеспечить фундаментальную подготовку студентов как высококвалифицированных специалистов, обладающих базовыми знаниями в области психологии общения с клиентом, профессионально владеющих техниками общения с клиентом; сформировать эффективные коммуникативные модели поведения в конфликтных ситуациях.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок ФТД, факультативная дисциплина.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-2, УК-3.

**Краткое содержание дисциплины:** Как найти свободную нишу и уйти от конкуренции. Как снизить издержки и избавиться от «ненужных» затрат. Как повысить спрос и создать новую «кривую ценности» клиента. Ассортиментная политика организации. Разработка и внедрение новой продукции. Рыночная атрибутика товара. Ценовая политика организации. Ценовая стратегия организации. Выбор метода ценообразования. Ценовая тактика организации.

Технология подбора и отбора персонала. Сервисы удаленного подбора кадров и удаленного управления проектной деятельностью. Диаграмма Ганта и планирование рабочего времени участников команд.

Разработка стратегии в отношении нового продукта; генерация идеи нового продукта; первичный отбор идей; бизнес-анализ; разработка непосредственно продукта; тестирование продукта на рынке; коммерциализация. Сущность процесса позиционирования бренда. Стратегические подходы к позиционированию. Виды позиционирования. Регламентация

Определение потребности в инвестициях и источников их финансирования. Содержание инвестиционного проекта. Техничко-экономическое обоснование. Экспертиза. Планирование осуществления проекта. Определение долговечности проекта. Техники оформления презентаций.

Информационные источники оценки эффективности инвестиционного проекта. Методы оценки коммерческой эффективности проекта. Бухгалтерский и экономический подходы к финансовой оценке проекта. Оценка социально-экономической эффективности проекта. Оценка бюджетной эффективности проекта.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 2 зачетные единицы, 72 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета по окончанию изучения курса.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**ФТД.В.02 «ПСИХОЛОГИЯ ОБЩЕНИЯ С КЛИЕНТОМ»**

**Цель освоения дисциплины:** обеспечить фундаментальную подготовку студентов как высококвалифицированных специалистов, обладающих базовыми знаниями в области психологии общения с клиентом, профессионально владеющих техниками общения с клиентом; сформировать эффективные коммуникативные модели поведения в конфликтных ситуациях.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок ФТД, факультативная дисциплина.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-3, УК-4.

**Краткое содержание дисциплины:** Предмет психологии общения с клиентом, основная проблематика. Общение как коммуникация. Средства общения. Общение: виды, структура, функции (регулятивная, перцептивная, коммуникативная функции). Типология и модели общения. Восприятие и понимание в процессе общения. Три стороны общения (интерактивная, коммуникативная, перцептивная (каузальная атрибуция, идентификация, рефлексия, эмпатия). Феномены межличностного восприятия. Проблема пространственно-временной организации общения. Этапы общения.

Общение и его роль в деловых отношениях. Социально-психологические особенности, стратегии и закономерности общения с клиентом. Виды общения с клиентом. Деловая беседа. Деловые переговоры. Дискуссии. Психологические основы деловых отношений с клиентом. Механизмы воздействия в процессе общения с клиентом. Убеждающая коммуникация. Феномен обратной связи в межличностном общении. Феномен личного влияния. Коммуникативная компетентность личности.

Понятие, функции и виды клиентоориентированности персонала. Элементы формирования клиентоориентированности персонала. Сущность, функции и содержание этапов процесса оценки клиентоориентированности персонала. Основные проблемы формирования и оценки клиентоориентированности персонала. Анализ деятельности по формированию и оценке клиентоориентированности персонала. Приоритетные направления совершенствования формирования и оценки клиентоориентированности персонала. Методы формирования и оценки клиентоориентированности персонала.

Барьеры общения и причины их возникновения. Типология конфликтов и управление конфликтной ситуацией. Стили поведения человека в конфликтной ситуации. Типы конфликтных личностей. Типичные ошибки при реагировании на конфликтные ситуации. Предпосылки возникновения конфликтов в процессе общения с клиентом. Способы управления конфликтами. Основные тактики разрешения конфликтов. Принципы разрешения конфликтных ситуаций. Основные способы предупреждения конфликтов

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 2 зачетные единицы, 72 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета по окончанию изучения курса.