

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович

Должность: ректор

Дата подписания: 30.02.2024 15:49:56

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f77fad578e5ed1f72a427b4570901d0ab2f214b79b74b8b8414

## АННОТАЦИИ К РАБОЧИМ ПРОГРАММАМ

дисциплин для бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн»,

профиль «Гейм-дизайн»

очная/очно-заочная форма обучения

### 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 форма духовной культуры. Философия как форма знания. Предмет и структура философии.

Становление философии. Основные направления, школы философии и этапы ее исторического развития. Философия древнего мира. Средневековая философия. Ренессанс. Философия Нового времени (XVII-XVIII вв.). Немецкая классическая философия. Постклассическая философия XIX-XX вв. Философия XX века. История отечественной философии.

Бытие как проблема философии. Монистические и плюралистические концепции бытия, самоорганизация бытия. Материальное и идеальное бытие. Проблема жизни, ее конечности и бесконечности, уникальности и множественности во Вселенной. Специфика человеческого бытия. Пространственно-временные характеристики бытия. Движение и развитие, диалектика. Детерминизм и индетерминизм. Динамические и статистические закономерности. Научные, философские и религиозные картины мира. Бытие и сознание. Проблема сознания в философии. Сознание, самосознание и личность. Природа мышления. Структура научного познания, его методы и формы. Рост научного знания. Научные революции и смены типов рациональности. Наука и техника. Свобода научного поиска и социальная ответственность ученого.

Человек и мир в современной философии. Человек, общество, культура. Человек и природа. Природное (биологическое) и общественное (социальное) в человеке. Антропосоциогенез и его комплексный характер. Смысл жизни: смерть и бессмертие. Свобода и ответственность. Мораль, справедливость, право. Нравственные ценности. Представления о совершенном человеке в различных культурах. Эстетические ценности и их роль в человеческой жизни. Религиозные ценности и свобода совести. Человек в системе коммуникаций. Основные концепции философии истории. Формационный и цивилизационный подходы к пониманию общественного развития: их достоинства и недостатки. Будущее человечества. Глобальные проблемы современности и возможные пути их решения. Взаимодействие цивилизаций и сценарии будущего.

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

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета по окончании изучения курса (7 семестр) по всем формам обучения.

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

**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:** История как наука. Россия в мировом историческом процессе. Особенности исторического процесса Древнего мира. Древнейшие народы и государства на территории России. Европа и страны Востока в средние века. Основные этапы становления российской государственности (IX - XV вв.). Новое Время в мировой истории: переход к новому времени. Россия в XVI-XVII вв. Мировая история в XVIII - XIX вв. Российская империя в XVIII-XIX столетиях. Мировая и российская история в первой половине XX в. Мировая и российская история во второй половине XX в. Россия и мир в начале XXI в.

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

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

- очная форма обучения – 6 семестр;
- очно-заочная форма обучения – 7 семестр.

**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:** Интонации, акцентуации и ритм нейтральной речи в английском языке; особенности стиля произношения, характерные для сферы профессиональной коммуникации. Образование и употребление настоящего времени простого, продолженного, совершенного видов. Образование и употребление прошедшего времени простого, продолженного, совершенного видов. Употребление определенного и неопределенного артиклей. Нулевой артикль и случаи его употребления. Определительные придаточные предложения и их употребление. Сочетание существительных в английском языке. Образование и употребление настоящего времени простого, продолженного, совершенного видов. Настоящее совершенное время и прошедшее простое время: значение и употребление. Настоящее совершенное и продолженное время. Сравнительный анализ Значение и употребление. Образование и употребление прошедшего совершенного и продолженного времени. Согласование времен. Страдательный залог простых времен. Примеры и случаи употребления в устной и письменной речи. Согласование времен. Будущее с точки зрения прошлого. Модальные глаголы. Инфинитив. Виды инфинитива, его функции в предложении, способы перевода на русский язык. Употребление в устной и письменной речи модальных глаголов с разными видами инфинитива. Герундий и его функции в предложении, способы перевода герундия на русский язык. Сложное подлежащее. Глаголы, с которыми употребляется эта структура, и правило перевода на

русский язык. Сложносочиненные и сложноподчиненные предложения. Пунктуация в английском языке. Правила пунктуации. Сравнительный анализ русской и английской пунктуации.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 22 зачётные единицы, 792 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** по очной форме обучения в форме зачета с оценкой на 1,3,5 семестрах, в форме экзамена в 2,4,6 семестре и по окончании изучения курса (7 семестр) по всем формам обучения.

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

**Цель освоения дисциплины:** изучение взаимодействия человека со средой обитания (производственной, бытовой, городской, природной) и вопросов защиты от негативных факторов чрезвычайных ситуаций. Изучением дисциплины достигается формирование у бакалавров представления о неразрывном единстве эффективной профессиональной деятельности с требованиями к безопасности и защищенности человека. Реализация этих требований гарантирует сохранение работоспособности и здоровья человека, готовит его к действиям в экстремальных условиях.

**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:** Предмет, задачи и методы научной дисциплины «Безопасности жизнедеятельности» (БЖ). Основные положения учебной дисциплины БЖ. Опасность. Номенклатура опасностей.

Понятие об индивидуальном и популяционном здоровье человека. Влияние факторов и условий окружающей среды на состояние здоровья человека. Общие принципы и механизмы адаптации. Человек как элемент системы «человек-среда».

Психологические процессы и состояния. Классификация форм психического напряжения. Классификация социальных опасностей. Причины социальных опасностей

Понятие о природных опасностях и основные закономерности их проявления. Литосферные опасности. Гидросферные опасности. Атмосферные опасности. Биологические опасности. Основные наиболее опасные формы инфекционных болезней. Дезинфекция и дезинсекция. Техногенные опасности. Экологические опасности. Природные системы и основные градации их состояния. Источники экологических опасностей. Воздух как фактор среды обитания. Химический состав воздуха. Методы санитарно-химического анализа воздуха. Средства индивидуальной защиты органов дыхания. Классификация ЧС. Причины возникновения ЧС. Характер развития ЧС.

Техногенные ЧС радиационного характера. Действие населения по защите от радиационной опасности. ЧС химического характера. Действие населения в зоне химического поражения. ЧС при взрывах и пожарах. Действия населения при пожарах и взрывах. ЧС природного характера. ЧС при землетрясениях. Действия населения. Зона ЧС при наводнениях. Действие населения при затоплении. ЧС биологического характера.

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

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

- очная форма обучения – 6 семестр;
- очно-заочная форма обучения – 8 семестр.

**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:** Безопасность и охрана здоровья при выполнении физических упражнений. Требования к состоянию здоровья, учет физиологических особенностей и возможностей человека. Методы определения состояния человека до и после физических нагрузок. Социально-биологические основы физической культуры. Организм человека как единая саморазвивающаяся и саморегулирующаяся биологическая система. Воздействие природных и социально-экологических факторов на организм и жизнедеятельность человека. Законодательство Российской Федерации о физической культуре и спорте. Физическая культура личности. Факторы, влияющие на здоровье человека, связь общей культуры студента и его образа жизни.

Баскетбол:

- Ловля и передача мяча без сопротивления и с сопротивлением защитника
- Броски мяча с места и в движении
- Варианты ведения мяча
- Игра в баскетбол по правилам

Волейбол:

- Варианты техники приема и передач мяча
- Варианты подачи мяча
- Варианты нападающего удара через сетку
- Индивидуальные и командные действия в нападении и защите
- Игра в волейбол по правилам

Гимнастика:

- Общеразвивающие упражнения без предметов и с предметами
- Акробатические упражнения
- Ритмическая гимнастика
- Общеразвивающие упражнения с повышенной амплитудой

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

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета на 1 семестре и по окончании изучения курса (2 семестр) по всем формам обучения .

**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 окончании изучения курса:

- очная форма обучения – 7 семестр;
- очно-заочная форма обучения – 8 семестр.

**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-2.1

**Краткое содержание дисциплины:** Основные этапы становления и развития экономической науки, ее предмета и метода. Экономические системы и формы организации общественного производства. Трудовая теория стоимости (ценности) и теория предельной полезности. Теория денег. Рыночный механизм и его элементы. Конкуренция и антимонопольное регулирование. Теория капитала. Издержки производства и прибыль. Заработная плата. Цена рабочей силы. Особенности аграрных отношений. Земельная рента. Цена земли.

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

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

- очная форма обучения – 7 семестр;
- очно-заочная форма обучения – 8 семестр.

**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-1.1.

**Краткое содержание дисциплины:** Этапы становления авторского права и смежных прав. Охрана авторских прав в России. Основные законодательные акты в сфере авторского права. Субъекты авторского права. Автор и иные первоначальные обладатели авторских прав. Регистрация авторских прав. Доказательство принадлежности авторских прав. Презумпция авторства. Объекты авторского права. Понятие интеллектуальной собственности. Понятие произведения.

Произведения, охраняемые и неохранные авторским правом. Охрана идей, названий и иных частей произведений. Объекты дизайна как произведение. Авторские права. Право авторства и право на имя. Личные имущественные и неимущественные права авторов. Исключительное право на произведение. Право на вознаграждение. Право на неприкосновенность, на обнародование произведения. Принцип исчерпания прав.

Понятие использования произведения. Срок действия авторского права в российском законодательстве. Общественное достояние. Переход и передача авторских прав. Переход авторских прав по наследству. Передача прав на произведение. Виды авторских договоров. Оформление договора. Основные условия, которые должен содержать договор. Форма договора. Презумпции, применяемые при толковании авторского договора. Соотношение авторских и смежных прав. Нарушения авторских прав.

Источники патентного права. Патентное законодательство РФ. Объекты патентного права. Понятия и признаки изобретения, полезной модели, промышленного образца. Объекты дизайна как объекты патентного права. Проблемы новизны, оригинальности, промышленной применимости. Средства индивидуализации участников гражданского оборота: фирменное наименование, товарный знак. Субъекты патентного права. Авторы, патентообладатели, наследники. Общие положения оформления прав. Составление и подача заявки. Рассмотрение заявки в патентном ведомстве. Экспертиза заявки. Содержание патентных прав авторов изобретений, полезных моделей, промышленных образцов. 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:

- очная форма обучения – 7 семестр;
- очно-заочная форма обучения – 8 семестр.

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

**Цель освоения дисциплины:** Цель: 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:** Экспозиционный дизайн в ряду других видов проектной деятельности. Цели и задачи экспозиционной пропедевтики. Типология музейных, выставочных и экспозиционных пространств. Ознакомление с объектом проектирования: его назначением, структурой, составляющими элементами, методикой и практикой проектирования.

Традиционные приемы формирования экспозиционных пространств. Современные коммерческие промышленные выставки. Музей современного искусства – феномен XX века – средоточие художественной, дизайнерской и архитектурной составляющих средового объекта. Архитектурно-дизайнерские средовые комплексы экспозиционного назначения. Выставка как обучающее пространство. Гуманитарный и образовательный потенциал музеев, выставок, экспозиций для генерации новых взглядов и формирования картины мира будущего. Российский опыт в сфере экспозиционного дизайна.

Предмет экспонирования. Сценография экспозиции. Значение поведенческой модели взаимодействия зрителя и экспозиции (ее среды, оборудования, предметов). Средовой экспозиционный контекст. Архетипы экспозиционных пространств. Материалы и конструкции экспозиционных пространств, понятие «экспозиционное оборудование». Цвет, свет и звук в формировании экспозиционных пространств. Экстерьерные экспозиционные пространства. Интерактивность экспозиции.

Применение художественно-выразительных средств пластических искусств для создания выставочных комплексов, павильонов и стендов. Необходимость и особенности экспонирования профессионального творчества архитектурно-дизайнерских мастерских и персоналий в современных условиях представления.

Компоновка графической части проекта.

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

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

- очная форма обучения – 7 семестр;
- очно-заочная форма обучения – 8 семестр.

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

**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 окончании 1 и 2 семестра и экзамена по окончании изучения курса (3 семестр) по всем формам обучения.

## **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 – ВХУТЕИИ – 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 окончании изучения курса:

- очная форма обучения – 4 семестр;
- очно-заочная форма обучения – 5 семестр.

## **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:** Определение психологии как науки. Место психологии в системе наук. Психика и теория отражения, природа и характеристика психического как свойства нервной системы, мозга. Проблема метода в психологии.

Человек, индивид, личность и индивидуальность. Личность и общество. Понятие о сознании. Проблема соотношения биологического и социального в формировании личности.

Соотношение наследственности и среды в онтогенезе. Понятие генотипа и фенотипа. Онтогенез и филогенез. Биологически обусловленная подструктура: анатомо-физиологические характеристики, пол, возраст, патология, темперамент и задатки.

Понятие о познавательных процессах. Ощущение и восприятие. Физиологические основы ощущений и их рефлекторная природа. Рецепторы и анализаторы. Виды ощущений.

Воображение и его социальная природа. Виды воображения, его физиологические основы. Воображение и проблемная ситуация. Индивидуальные качества воображения. Роль воображения в творчестве. Внимание как особое свойство сосредоточенности сознания.

Активность личности. Потребности как источник активности личности. Классификация потребностей. Естественные и культурные потребности. Понятие деятельности и поведения. Общая характеристика деятельности. Направленность личности и её составляющие. Роль направленности в поведении и регуляции деятельности личности. Мировоззрение, убеждения, ценностные ориентации и установки личности. Самооценка как механизм регуляции деятельности и адаптации личности в социальной среде. Уровень притязаний и locus контроля.

Педагогика как наука. Объект и предмет педагогической науки. Основные категории педагогики: образование, воспитание, обучение, педагогическая деятельность, педагогическое взаимодействие, педагогическая технология, педагогическая задача. Задачи и функции педагогики. Структура педагогической науки. Связь педагогики с другими науками. Методология и методы педагогики. Педагогическое наблюдение. Исследовательская беседа. Изучение школьной документации и продуктов деятельности учащихся. Изучение и обобщение передового педагогического опыта. Социологические методы исследования (анкетирование, рейтинг, метод компетентных оценок). Методы математической статистики. Теоретический анализ педагогических идей.

Цели, содержание, структура непрерывного образования, единство образования и

саморазвития. Понятие системы образования. Цели, принципы, содержание, структура непрерывного образования. Система образовательно-воспитательных учреждений. Основные статьи Закона РФ и РК об образовании.

Сущность педагогического процесса (движущие силы педагогического процесса, педагогическое взаимодействие и его виды). Педагогический процесс (структура и компоненты педагогического процесса). Педагогический процесс как целостное явление. Принципы целостного педагогического процесса. Закономерности целостного педагогического процесса.

Понятие о дидактике. Сущность обучения и образования. Основные функции процесса обучения.

Понятие о воспитании. Основные задачи воспитания.

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

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

- очная форма обучения – 7 семестр;

- очно-заочная форма обучения – 8 семестр.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

### **Б1.О.13 «МАРКЕТИНГ ПРОЕКТА»**

**Цель освоения дисциплины:** создание у студентов профессионального представления о целостном, процессе деловой активности субъектов хозяйствования в области маркетинга в сфере управления проектами, а также формирование у них практических навыков разработки и маркетинга проектов.

**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, ПК-3, ПК-5.

**Краткое содержание дисциплины:** Современная концепция маркетинга в управлении проектами. Основы управления проектами. Понятие «проект» и его содержание. Проектный цикл. Этапы и стадии проектирования. Виды проектов. Понятие «управление проектами». Жизненный цикл проекта и его фазы. Участники маркетинговой проектной группы. Применение маркетинговых методов при управлении проектами. Вертикальная структура маркетинга. Горизонтальная структура маркетинга.

Понятие маркетинговых исследований в рамках управления проектом. Основы разработки маркетинговой стратегии проекта. Организация исследований. Внутренние исследования. Внешние исследования. Выявление возможных потребителей целевого продукта проекта. Анализ возможности замены производимой продукции новыми видами целевой продукции. Изучение структуры отраслей, обеспечивающих реализацию проекта сырьем, энергоресурсами, комплектующими изделиями, коммуникациями и т. д. Исследование экономических и социальных последствий реализации проекта.

Программа маркетинга проекта. Цели и задачи, отражающие основное назначение проекта. Комплекс проектных мероприятий по решению проблемы и реализации поставленных целей. Организация выполнения проектных мероприятий, т. е. увязка их по ресурсам и исполнителям для достижения целей проекта в ограниченный период времени и в рамках заданной стоимости и качества. Основные показатели проекта, в том числе показатели, характеризующие его эффективность. Управление рисками проекта.

Управление сбытом. Нововведения в систему сбыта. 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:

- очная форма обучения – 7 семестр;
- очно-заочная форма обучения – 8 семестр.

## **АННОТАЦИЯ** **рабочей программы учебной дисциплины** **Б1.О.14 «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, ПК-2, ПК-3.

**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:** 11 зачетных единиц, 396 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой

- по очной форме обучения по окончании 1-4 семестров;
- по очно-заочной форме обучения по окончании 3-6 семестров.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.О.15 «ЦИФРОВОЙ РИСУНОК»**

**Цель освоения дисциплины:** 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 визуальных коммуникаций.

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

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: ОПК-3, ОПК-6, ПК-2.

**Краткое содержание дисциплины:** От аналоговой графики к цифровой. Инструменты и принципы свободного и проектного цифрового рисования. Виды и формы художественной, прикладной и проектной графики. Компьютерная графика как важное инновационное средство художественного творчества, своевременность и актуальность данной области.

Фотореализм и нефотореалистичная визуализация (NonPhotorealistic Rendering – NPR).

Виды техник цифровой графики. Функциональные и эстетические свойства. Специальные термины для описания технических приемов. Алгоритмы создания рисованных изображений в цифровой графике. Отрисовка наброска изображения. Цветокоррекция изображения. Эффекты освещения. Текстуры. Запись изображения в формат tiff. Монохромные изображение объема с помощью смарт-объектов и корректирующих слоев. Принципы имитации объема в плоских изображениях. Тональная градация, определяющая форму. Использование смарт-объектов и корректирующих слоев.

Рисование инструментами выделения. Техника рисования инструментами выделения схожа с техникой коллажа. Цветовые гармонии. Контрастные цвета. Родственные цвета. Родственно-контрастные сочетания цветов. Однотоновая гармония. Гармония родственных цветов (нюансов). Полярная гармония. Стандартные наборы кистей. Настройки и создание новых кистей. Авторские наборы кистей. Создание мини-палитры для работы кистью. Имитация аналоговых рисовальных техник. Цифровые средства, используемые для создания CG NPR-иллюстраций.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 12 зачетных единиц, 432 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена в 1 семестре, в форме зачета с оценкой по окончании 2,3,4 семестров по всем формам обучения.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.О.16 «КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование у студентов творческого подхода к решению задач и проблем, возникающих в той или иной деятельности человека, повышение их творческого потенциала, активизация поисковой деятельности.

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

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

**Краткое содержание дисциплины:** Креатив как научная проблема современного общества. Креатив как новая реальность современности. Язык смыслообразования: слово, метафора, наглядный образ. Язык смыслообразования: слово, метафора, наглядный образ.

Субъект-модель формирования смыслов: личностное освоение, изобретение и творение смыслов. Художественное творчество, научно-технические и социальные инновации: общее и особенное. Субъекты креативного процесса. Сети неформальной коммуникации в современной городской среде и социальные сети.

Формирование креативного мышления. Основные подходы к формированию креативного мышления. Креативные способности современного человека. Креативность как

«вопрошающий» и «диалогический» стиль мышления. Аналитические методы «выпаривания» идей: фокус-группа как инструмент поиска и отбора. «Синтетические» методы активизации поиска идей и создания новых значимых форматов: мозговая атака и синектический штурм. Моделирование как креативная способность.

Креатив в дизайне. Организация творческого процесса. Специфика творческого и стереотипного мышления. Продуктивное и репродуктивное мышление. Диалектика креативности и стереотипности в человеческом мышлении. Понятие креатива. Идея, концептуальная идея, дизайн-идея. Основа концептуального подхода в дизайне. Схема разработки идеи. Критерии оценки идеи. Проблематика креатива в дизайне. Использование тренинга как метода активного обучения использованию методов креативного мышления в творческой профессиональной деятельности. Эвристические методы активизации творчества. Мозговой штурм. Метод фокальных объектов. Синектика. Приемы разрешения противоречий.

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

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзаменов по окончании 1,2,3 семестров и зачета с оценкой в 4 семестре по всем формам обучения.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины Б1.О.17 «ФИЛОСОФИЯ ВИДЕОИГР»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование у студентов профессиональных навыков философской работы с объектами массовой культуры, знакомство с социологией, философией, теорией и историей видеоигр с момента их возникновения и до настоящего времени.

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

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-5, ОПК-2, ПК-2.

**Краткое содержание дисциплины:** Генеалогии видеоигр. Краткая история настольных игр. Рождение игровой индустрии. Аркадный гейминг. Домашний гейминг. Крах игровой индустрии США в 1983 году. Nintendo и ее роль в возрождении игровой индустрии. Консольные войны. Домашний гейминг нового поколения. Компьютерный гейминг. Трансформация роли воображения в видеоиграх. Видеоигры и возникновение интернета. Казуальный гейминг. Культура инди-игр. Game Studies. Нарратология и людология. Роль теории в понимании видеоигр. Теории гейм-дизайна. Пространство и время в видеоиграх. Основные онтологии видеоигр. Процедурная риторика. Теория геймификации. Критическая теория видеоигр. Эскапизм и постэскапизм. Хардкорный и казуальный гейминг. Видеоигры и производство эмоций. Видеоигры как искусство. Контргейминг. Философское измерение видеоигр.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 11 зачетных единиц, 369 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** по всем формам обучения проводится в форме экзаменов по окончании 1,2, 3 семестров, зачет с оценкой по окончании изучения курса. Курсовая работа проводится на 2 и 4 семестрах.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.О.18 «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, ПК-3.

**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.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 20 зачетные единицы, 720 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** по всем формам обучения проводится в форме экзамена в 1-2 семестрах, зачёта с оценкой в 3-7 семестрах.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

#### **Б1.О.19 «ГУМАНИТАРНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ КУЛЬТУРЫ И ВИДЕОИГР»**

**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:** Рождение западной философии. Интеллектуальная жизнь европейских народов в Античности и Средневековье. Основные проблемы философии природы и общества, основные подходы к их разрешению. Производство научного знания, современные институты образования и науки. Культурология и культурные исследования. История культуры и культурная история. Появление культурных исследований. Задачи, методы, вопросы культурных исследований в прошлом и в современности. Исследования субкультур и мейнстримных культур. Теория медиа. История и содержание понятия медиа. Зарождение европейских исследований медиа. Ранние и современные подходы к пониманию медиа. Аналоговые и цифровые медиа. Исследования популярной культуры. История средств массовой коммуникации. История и содержание понятия популярной культуры. Подходы к периодизации истории популярной культуры. Междисциплинарное поле исследований поп-культуры. Гуманитарные исследования игр. Исследования игр как часть истории культуры. Проблема определения игры как культурного объекта и социокультурной практики. Выделение гуманитарных исследований игр в отдельное междисциплинарное поле. Исследования настольных игр. История game studies. Зарождение game studies. Медиатеоретические подходы к исследованию видеоигр. Game studies сегодня: проблемы и задачи. Основные теоретические проблемы game studies сегодня.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 16 зачетных единиц, 576 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** по всем формам обучения проводится в форме зачета с оценкой по окончании 2-5 семестров, и в форме экзамена в 1 и 6 семестрах.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

#### **Б1.О.20 «ГЕЙМ-ДИЗАЙН»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование у студентов профессиональных навыков проектирования цифровых интерфейсов взаимодействия с пользователями и вовлечения их в продукт

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

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-6, ОПК-2, ОПК-4, ПК-1, ПК-2, ПК-3.

**Краткое содержание дисциплины:** Настольные игры и манифесты. История настольных игр. Ключевые концепции настольных игр. Порядок ходов. Игровые ресурсы. Персонажи и сеттинг. Условия победы и поражения. История видеоигр. Игровые манифесты. Манифест Arcane Kids. Манифесты как творческие высказывания. Поэтические игры в движке Bitsy. История поэтических игр. Игры без игровых механик. История арт-игр. Игры в музейных пространствах. Инструменты гейм-дизайна. Bitsy. Создание персонажа. Создание сцены. Создание переходов между сценами. Определение условий конца игры.

Нарративные игры в движке Ink. Нарративные игры. История нарративных игр. Роль игрока в нелинейном повествовании. Стримы. Летсплеи. Сюжет в системных играх. Типы выборов в нарративных играх. Выборы с последствиями. Выбор как инструмент самовыражения. Интерактивные пьесы. Ink. Узлы и переходы. Переменные и условия. «Дворовые» игры и «зины». Игры внутри игр. Мета-игры и домашние правила. Скука как инструмент гейм-дизайна. Типология Бартла. Electric Zine Maker. Книги с играми для детей. Компоновка страницы. Печать журнала. Игры для видеоконференций. Figma. Создание игрового поля. Создание персонажей. Определение взаимодействий между игроками. Webinar.ru. Zoom. Создание комнат. Голосование. Аукционы. Блеф как инструмент игрока. Презентации игр. Создание промо-материалов для игры. Создание питча игры. Маркетинговые презентации. Описания механик. Описания эмоциональных узлов игры.

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

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится

- по очной форме обучения в форме экзамена по окончании 3 -7 семестров, курсовая работа по дисциплине разрабатывается на 6-м семестре;

- по очно-заочной форме обучения в форме зачета с оценкой на 4 семестре, в форме экзамена на 5-8 семестрах, курсовая работа по дисциплине разрабатывается на 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 дисциплины по физической культуре и спорту.

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

**Краткое содержание дисциплины:** Методические основы овладения умениями и навыками техники в отдельных видах двигательной активности. Техника безопасности на занятиях. Возможные травмы и правила оказания первой медицинской помощи пострадавшему на занятиях по дисциплине «Физическая культура и спорт (элективная дисциплина)». Методика овладения и совершенствование техникой и тактикой баскетбола. Методы развития физических качеств. Упражнения, использующие варианты быстрого перемещения. Методика совершенствования техники и тактики баскетбола. Способы развития физических качеств. Упражнения, использующие варианты быстрой передачи мяча. Упражнения, развивающие способы командного взаимодействия.

Общефизическая подготовка. Общеразвивающие упражнения на месте, в движении, в парах, на развитие силы и на сопротивление, у шведской стенки с гимнастическими скакалками, на матах, с баскетбольными мячами, с набивными мячами. Упражнения на развитие координации, выносливости, гибкости, прыгучести, ловкости, быстроты реакции, скоростно-силовых и силовых качеств необходимых при игре в баскетбол. Упражнения для развития навыка быстрого перемещения при игре в баскетбол. Овладение и совершенствование техники и тактики в баскетболе. Развитие физических качеств. Развитие и укрепление навыков техники игры. Учебная игра.

Контроль за физической подготовленностью: сгибание и разгибание рук в упоре лежа, прыжки на скакалке за 1 мин, поднимание туловища из положения лежа за 30 сек,

челночный бег (3x10 м) (сек), прыжок в длину с места (см), бросок медицинского мяча (1кг) двумя руками из-за головы из положения сидя. Выполнение нормативов

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

**Итоговый контроль по дисциплине:** по всем формам обучения проводится с 1 по 6 семестров в форме зачета.

## **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:** Место дисциплины в учебном плане: блок 1, обязательная часть, элективная дисциплины по физической культуре и спорту.

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

**Краткое содержание дисциплины:** Техника безопасности на занятиях. Возможные травмы и правила оказания первой медицинской помощи пострадавшему на занятиях по дисциплине «Физическая культура и спорт (элективная дисциплина)». Официальные правила соревнований по волейболу. История развития и техника игры в волейбол. Методики овладения и совершенствования техники и тактики игры в волейбол. Методы и способы развития физических качеств. Упражнения, использующие варианты быстрого перемещения. Упражнения, использующие варианты быстрой передачи мяча. Упражнения, развивающие способы командного взаимодействия при игре в волейбол.

Общефизическая подготовка. Общеразвивающие упражнения на месте, в движении, в парах, на развитие силы и на сопротивление, у шведской стенки с гимнастическими скакалками, с волейбольными мячами, с набивными мячами. Упражнения на развитие координации, выносливости, гибкости, прыгучести, ловкости, быстроты реакции, скоростно-силовых и силовых качеств необходимых при игре в волейбол. Упражнения для развития навыка быстрого перемещения при игре в волейбол.

Овладение и совершенствование техники и тактики в волейболе. Обучение технике нижней и верхней передачи мяча на месте и в парах. Обучение технике нижней и верхней подачи мяча. Обучение технике приема мяча. Обучение передаче мяча для атакующего удара из 4 зоны. Обучение технике нападающего удара с 4 зоны. Обучение передаче мяча для атакующего удара из 2 зоны. Обучение технике нападающего удара со 2 зоны. Обучение верхней и нижней передаче мяча в движении. Обучение игре на 3 касания. Обучение передаче мяча для атакующего удара из 1 зоны. Обучение технике атакующего удара из 1 зоны. Обучение технике атакующего удара из различных зон с приема подачи. Обучение передаче мяча для атакующего удара из 3, 5 и 6 зоны. Обучение технике атакующего удара из 3 и 5 зоны. Развитие и укрепление навыков техники игры в волейбол. Учебная игра.

Контроль за физической подготовленностью: сгибание и разгибание рук в упоре лежа, прыжки на скакалке за 1 мин, поднимание туловища из положения лежа за 30 сек, челночный бег (3x10 м) (сек), прыжок в длину с места (см), бросок медицинского мяча (1кг) двумя руками из-за головы из положения сидя. Выполнение нормативов

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

**Итоговый контроль по дисциплине:** по всем формам обучения проводится с 1 по 6 семестров в форме зачета.

**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 дисциплины по физической культуре и спорту.

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

**Краткое содержание дисциплины:** Техника безопасности на занятиях физическим воспитанием. Возможные травмы и правила оказания первой медицинской помощи пострадавшему на занятиях по дисциплине «Физическая культура и спорт (элективная дисциплина)». Значение выполнения упражнений на развития гибкости, выносливости. Базовые упражнения с учетом нозологий обучающихся. Методика овладения и совершенствование техники выполнения упражнений на гибкость, выносливость. Значение силовых упражнений. Базовые упражнения на развитие силы. Методика совершенствования выполнения упражнений на развитие силы. Способы развития физических качеств. Упражнения на развитие координации движения. Элементы фитнеса. Базовые упражнения танцевальной аэробики, пилатеса, йоги.

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. Контроль за физической подготовленностью. Общеразвивающие, аэробные, специальные упражнения для развития гибкости, координации, выносливости. Базовая аэробика. Аэробика с добавлением новых элементов дыхательной гимнастики. Добавление элементов йоги, направленных на развитие координации тела. Добавление элементов стретчинга, направленных на растяжку мышц и повышение гибкости. Разработка индивидуального комплекса упражнений с учетом нозологии обучающегося.

Самоконтроль состояния организма при выполнении нагрузок, оздоровительные упражнения.

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

**Итоговый контроль по дисциплине:** по всем формам обучения проводится с 1 по 6 семестров в форме зачета.

**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 дисциплины по физической культуре и спорту.

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

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

**Итоговый контроль по дисциплине:** по всем формам обучения проводится с 1 по 6 семестров в форме зачета.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.В.01 «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:** часть, формируемая участниками образовательных отношений

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

**Краткое содержание дисциплины:** История манкалы и определение границ игры. Теория возможностей на примере царской игры Ура. Сенет и игра как пространственная метафора. Процедурная риторика, политика и идеология в настольных играх на примере истории шахмат. 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.

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.

Социальный поворот в настольных ролевых играх на примере Vampire: the Masquerade. Проблема целостности игрового мира на примере 7<sup>th</sup> 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:** 6 зачетных единиц, 216 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** по всем формам обучения проводится в форме экзамена по окончанию 1 и 2 семестров.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.В.02 «НАРРАТИВНЫЙ ДИЗАЙН»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование у студентов профессиональных навыков программной реализации мультимедийных систем виртуальной, дополненной и смешанной реальности с применением различного оборудования, с учетом биопсихопараметров пользователя.

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

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

**Краткое содержание дисциплины:** Определение нарративного дизайна. Обязанности нарративного дизайнера. Роль нарративного дизайнера в команде. Разница обязанностей писателя и нарративного дизайнера.. Ключевые гейм-дизайн термины и концепции. Критический путь. Механики. Динамики. Типы историй в играх разных жанров. Создание эффективных концепт-документов. Удобочитаемость концепт-документов. Разница между игровым питч-документом и нарративным питч-документом. Специфика создания и проработки игровых миров. Создание игровых миров на макро и микроуровнях. Исследование и использование личного опыта для создания аутентичных игровых миров. Игровые миры в жанрах фэнтези и научная фантастика. Архетипы игровых миров. Определение подробностей игрового мира, которые нужно донести до игрока. Создание игровых миров по существующим интеллектуальным собственностям. Типы персонажей в интерактивных историях. Выбор подходящих персонажей для игры. Работа с командой для создания убедительных персонажей. Использование игровых персонажей для эмоционального вовлечения игрока. Создание команды из разнообразных персонажей. Основные тропы игровых персонажей. Агентность игрока. Размещение агентности игрока в центре истории. Выбор между линейными, ветвящимися и открытыми нарративами. Разбивание нарратива на задачи, миссии и квесты, связанные с геймплеем. Создание и поддержание схем интерактивных историй. Создание игровой документации. Нарративные пространства и удержание внимания игрока. Графические перспективы как инструмент сторителлинга. Различные типы нарративов и их создание как квестов. Расширенные нарративные инструменты. Работа с анимацией, кинематографией и командой контроля качества. Нарративный дизайн и его связь с другими командами. Фоновые и интерактивные диалоги. Типы игровых диалогов. Части интерактивных повествований: открывающий хук, диалоговый хук, хабы, немедленные цели. Структуры интерактивных повествований. Примеры создания диалоговых сцен для ролевых игр, игр в открытом мире, экшен-игры и казуальных игр. Примеры кат-сцен и синематиков в играх. Как определить нужна ли кат-сцена и что в неё включить. Разница между кат-сценами и синематиками, паттерны использования. Использование кат-сцен в крупнобюджетных играх, в социальных и мобильных играх и играх с открытым миром.

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

**Итоговый контроль по дисциплине:** по всем формам обучения проводится в форме экзамена на 5-ом семестре.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.В.03 «ПРОЕКТИРОВАНИЕ ИНТЕРФЕЙСОВ»**

**Цель освоения дисциплины:** Сформировать представление о технических и программных средствах реализации компетенций в области разработки пользовательского интерфейса с использованием современного программного обеспечения, а также навыки разработки пользовательского интерфейса.

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

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

**Краткое содержание дисциплины:** Понятие интерфейса информационной системы. Интерфейсы информационных систем. Классификация интерфейсов. Понятие пользовательского интерфейса. Проблемы интеграции компонентов ИС. Этапы проектирования пользовательского интерфейса в жизненном цикле разработки информационной системы. Стандарты в области разработки интерфейсов информационных систем. Терминологический аппарат дисциплины. Компетенции и задачи специалистов в области проектирования интерфейса.

Проектирование интерфейса средствами векторной графики. Инструменты векторных редакторов для проектирования интерфейсов. Разработка анимированного прототипа интерфейса. Создание прототипа интерфейса

Проектирование интерфейса средствами растровой графики. Инструменты разработки дизайна интерфейса мобильного приложения и онлайн-приложения. Разработка дизайна интерфейса для регистрации пользователя в информационной системе (sign up). Разработка дизайна интерфейса приложения на примере калькулятора. Разработка визуальных компонентов дизайна пользовательского интерфейса. Подготовка дизайн-проекта к презентации, способы обоснования дизайн-решения.

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

**Итоговый контроль по дисциплине:** по всем формам обучения проводится в форме зачета с оценкой в 5 семестре, и в форме экзамена на семестре.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.В.04 «САУНД-ДИЗАЙН»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование у студентов профессиональных навыков работы с программным обеспечением, навыками техники и монтажа звуковых эффектов и саунд-дизайна, развить творческое мышление для создания уникальных звуков для гейм-индустрии.

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

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

**Краткое содержание дисциплины:** Язык музыкального повествования в играх. Что такое интерактивная музыка. Наблюдение за созданием интерактивного саундтрека. Роль композитора при работе с командой разработки игры. 40 лет истории музыки для игр. Исторические перспективы экспериментальной музыки. Написание и редактирование музыкальных петель. Горизонтальное секвенсирование. Вертикальное ремиксирование. Написание связок и переходов. Использование техник саунд-дизайна в музыке. Музыка как геймплейный элемент. MIDI и виртуальные инструменты. Вариации темпа и синхронизация в реальном времени. Продвинутое техники динамического изменения музыки. Алеаторические техники исполнения для игр. Алгоритмические и генеративные музыкальные системы. Создание музыкальных композиций в DAW (Digital Audio Workstation). Запись живых инструментов, подготовка к сессии, микширование. Микширование и экспорт звуковых файлов для игрового движка. Программирование

музыки в играх. Один день из жизни композитора музыки для видеоигр. Контракты, права и работа по найму. Оценка времени работы. Тактики по переговорам. Как находят работу композиторы. Трудности работы композитором для игр.

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

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена

- по очной форме обучения на 6-ом семестре;
- по очно-заочной форме обучения на 7-ом семестре.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины Б1.В.ДЭ.01.01 «3-D МОДЕЛИРОВАНИЕ»**

**Цель освоения дисциплины:** освоение теоретических знаний об истории развития 3-D моделирования; приобретение умений применять эти знания в профессиональной деятельности; формирование необходимых компетенций в области современных компьютерных технологий и технического моделирования.

**Место дисциплины в учебном плане:** часть, формируемая участниками образовательных отношений, элективная дисциплина

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

**Краткое содержание дисциплины.** История развития трёхмерного моделирования. Единицы измерения. Принцип работами со свитками. Интерфейс 3-D программы. Настройка видов проекций. Создание простейшей трехмерной сцены. Основы трехмерного моделирования. Стандартные примитивы. Преобразование объектов. Сложные примитивы. Имена объектов. Способы выделения и создание групп объектов. Измерение расстояния между объектами. Использование рулетки. Стекло модификаторов. Применение модификаторов. Создание массива объектов. Вершины, ребра, грани объекта. Габаритные контейнеры. Преобразование объектов. Выравнивание объекта. Моделирование при помощи редактируемых поверхностей. Сплайновое моделирование. Редактирование сплайнов. Трёхмерные модификаторы. Моделирование сложных объектов. Текстурирование объектов. Окно MaterialEditor. Назначение текстур стекла. Назначение текстур зеркала. Карты окружающей среды. Работа с матовыми объектами. Создание многокомпонентных материалов. Имитация отражения и преломления. Освещение. Типы источников света. Стандартное освещение сцены. Группа источников дневного света. Управление тенями объектов.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 10 зачетных единиц, 360 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** по всем формам обучения проводится в форме зачета с оценкой по окончании 3 -5 семестров и экзамена по окончанию изучения дисциплины (6 семестр).

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.В.ДЭ.01.02 «СПЕЦ РИСУНОК И СПЕЦ ЖИВОПИСЬ»**

**Цель освоения дисциплины:** овладение обучающимися знаниями об особенностях изобразительного языка графики и живописи в ходе исторического развития стилей от 19 до 21 века, изучение методов современного графического искусства, художественных приемов и художественного языка современного искусства в соответствии с их теоретической концепцией.

**Место дисциплины в учебном плане:** часть, формируемая участниками образовательных отношений, элективная дисциплина

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

**Краткое содержание дисциплины:** Переход от рисования с натуры к рисованию по представлению – необходимое условие проектирование. Сложности перехода. Методы решения проблемы

Основные анатомические характеристики. Меняющиеся и неизменно остающиеся части лица. Знакомство с классическими канонами мимики. Лица характерные и идеальные. Человек в движении Фигура и скелет.

Достижение свободы в использовании линейного портрета: условие широты дальнейшего применения. Создание матричного образца с использованием натуры.

Осмысление основных графических приемов. Пропорции и форматы. Интонирование смысла средствами пятна и линии. Шрифт, как структура в структуре. Идеальная «тяжесть» шрифта. Соединение элементов композиции с Логика и смысл. Шрифт, как привнесение конкретного в мистическое. Креативность и свобода от условностей. Логическое и смысловое решение композиции. Иерархическое соподчинение шрифта, линии, пятна.

Взаимосвязь линии и линейного портрета и давление смысла. В компоновки массы текста в пределах полосы, а также примеры структурирования и выделения в текстах.

Проблема сочетаемости со шрифтом. Сочетание двух-трех гарнитур. Преобладание пятна, либо шрифта, либо изображения. Преобладание линии. Неплакательные креативные решения. Взаимодействие шрифтовой нагрузки с элементами композиции и краями листа. "Энергия" компонентов композиции. Размещение изображений на странице Пластическая связь предметного и шрифтового изображения. Сочетаемость со шрифтом.

Пространственная связь шрифта и изображения. Организация пространства. Трудности сочетания и их преодоление Интонирование смысла средствами фото, шрифта, линии.

В ситуации ограничения в цвете выясняются взаимоотношения черного и белого в графике и живописи, как архетипическая основа практического дизайна. Исследуются натюрморт, пейзаж и портрет, как исходные точки для творческого высказывания художника. Переход от живописи с натуры к рисованию по представлению – необходимое условие проектирования.

Дивизионизм в искусстве рубежа 19в. основные направления стиля, главные представители движения, цели и задачи импрессионистов. Исследуются язык импрессионизма на примере натюрморта, пейзажа и портрета, как исходных точек для творческого высказывания художника.

Дивизионизм в искусстве рубежа 19-20вв. основные направления стиля, главные представители движения дивизионизм. Сера, Синьяк. Исследуются язык дивизионизма на примере натюрморта, пейзажа и портрета, как исходных точек для творческого высказывания художника.

Кубизм искусстве 20вв. основные направления стиля, главные представители движения кубизма. Пикассо, Брак, Леже, Грис. Изучается совокупность основных живописно-графических приемов кубизма. пропорций и способов формирования композиции пятнами и линиями. Создается матричный образец с использованием натуры

Фовизм в искусстве 19-20вв. основные направления стиля, главные представители движения фовизма. Фовисты Матисс, Вламинк, ван Донген, Дерен. Задачи: соединить элементы композиции, согласно логике и смыслу этого направления. Изучается логическое и

смысловое решение композиции в фовизме. Иерархия и соподчинение линии, пятна. Изучается способ достижения эффекта радости, покоя и наслаждения

Экспрессионизм в искусстве, две волны экспрессионизма 20вв. основные направления стиля, главные представители движения. Марк, Дикс, Кандинский, Явленский, Гончарова, Нольде. Экспрессия, как форма выражения сильных негативных эмоций в искусстве и дизайне. Изучается взаимосвязь линий, цвета в совокупности, достижения немецкого экспрессионизма начала 20века, американского абстрактного экспрессионизма 50-х гг. Современный экспрессионизм.

Обзор особенностей языков русского авангарда, их связь с традиционным искусством

Изучается основная идея абстракционизма - освобождение от конкретных форм, открывающее 2 пути – путь к духовному и путь к осмысленной композиции. Создание собственной живописной композиции, с учетом осмысленного размещения ее компонентов..

Изучается эпатаж, как средство привлечения внимания зрителя. Работа с 3-х мерной формой, коллажем. Шрифт, как привнесение конкретного в мистическое. Креативность и свобода от условностей

Изучается пространственная связь компонентов и форм. Исследуется проблема «организации свободного пространства», поставленная Малевичем.

Конструктивизм. Исследуется и используется на практике жесткая пространственная связь компонентов и форм в композиции конструктивизма в отличие от супрематизма.

Аналитическое искусство. Используя язык архетипа, создать композицию с соблюдением основных требований Аналитического искусства: «проращиванием форм» и «сделанности».

Цель задания нахождение «банального» и повседневного, формирование элементарного в композициях для достижения эффекта максимальной выразительности и простоты.

Исследуется и используется на практике многообразие языков актуального искусства, как одного из ориентиров сегодняшнего дня

Развитие многовариантности образных решений, создание образа, имеющего контакт со зрителем, отражающие общечеловеческие темы, мини-плакаты.

Последовательно менять в цвете и линии изначально выбранный образ, следить за плавностью перемен формы. Цель-развитие творческой фантазии и мастерства дизайнеров.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 10 зачетных единиц, 360 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** по всем формам обучения проводится в форме зачета с оценкой по окончании 3 -5 семестров и экзамена по окончании изучения дисциплины (6 семестр).

## АННОТАЦИЯ

### рабочей программы учебной дисциплины Б1.В.ДЭ.02.01 «АРТ-ИГРЫ И ГЕЙМ-АРТ»

**Цель освоения дисциплины:** формирование у студентов профессиональных навыков создания 2-D и 3-D графики для создания визуальных элементов в видеоиграх.

**Место дисциплины в учебном плане:** часть, формируемая участниками образовательных отношений, элективная дисциплина

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

**Краткое содержание дисциплины:** Арт-игры, как новое интерактивное медиа искусство. Ключевые концепции курирования интерактивного искусства. Связность. Интерактивности. Вычисляемость. Неоматериальность. Локация. Авторство и презервация интерактивных работ. Время. Неустойчивость. Жанры, описания, этикетаж. Маркетинг и коммерческие вопросы. Технологический фетишизм. Процесс планирования. Предпланирования. Портирование и демоверсии. Совместимость систем. Продолжительности. Букинг. Рабочие процессы. Сотрудничество куратора и автора игры. Межведомственное сотрудничество. Время в выставочном пространстве. Пространство в выставочном пространстве. Работа со специфическими медиа: экспонирование, выставочное

пространство. Связность. Нет-арт, лайвстримы. Интерактивности. Интерактивный видео арт. Интерактивный перформанс. Видеоигры. Вычислимость. Виртуальная реальность. Дополненная реальность. Робототехника. Искусственный интеллект. Введение в работу с памятью. Методологии. Хранение данных. Запись и презервация. Ресурсы и инструменты для презервации цифровых продуктов.

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

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена

- по очной форме обучения по окончании 5 семестра;

- по очно-заочной форме обучения по окончании 7 семестра.

## АННОТАЦИЯ

### рабочей программы учебной дисциплины Б1.В.ДЭ.02.02 «МУЛЬТИМЕДИА»

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

**Место дисциплины в учебном плане:** часть, формируемая участниками образовательных отношений, элективная дисциплина

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

**Краткое содержание дисциплины:** Базовая мультимедиа терминология. Мультимедиа системы мер. Анимация: законы и принципы построения. Правила построения мультимедиа ролика. Анимация. Видео. Аудио. Способы построения 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:** 4 зачетные единицы, 144 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена

- по очной форме обучения по окончании 5 семестра;

- по очно-заочной форме обучения по окончании 7 семестра.

## АННОТАЦИЯ

### рабочей программы учебной дисциплины Б1.В.ДЭ.03.01 «ЛЕВЕЛ-ДИЗАЙН»

**Цель освоения дисциплины:** формирование у обучающихся навыков создания и проработки геймплея на локации, подключение звука и освещения, создание спецэффектов и кат-сцен.

**Место дисциплины в учебном плане:** часть, формируемая участниками образовательных отношений, элективная дисциплина

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

**Краткое содержание дисциплины:** Базовые правила левел-дизайна. Опытная история архитектуры. История игровых пространств. Оптики левел-дизайна. Цифровые

пространства для игр. Типы перемещения экранов в цифровых играх. Игровая механика в игровом пространстве. Цели дизайна уровней для создания игрового опыта. Инструменты нецифрового дизайна уровней. Инструменты для создания цифровых уровней. Рабочие процессы дизайна уровней. Методики создания уровней в конкретных игровых движках. Архитектурно-пространственные композиции. Исторические структуры игрового пространства. Типы пространственных размеров. Молекулярные пространства в левел-дизайне. Хаб-пространства. Игровые пространства песочниц. Варианты расположения камеры. Враги как альтернативная архитектура. Символы и визуальное оформление в играх. Архитектурные формы и типы. Обучение игровому процессу с помощью рекламных методов. Управление информацией о пространстве. Цели поощрений и наград в играх. Типы наград в игровых пространствах. Отрицание как инструмент поощрения. Расписание и темп поощрений игроков. Стимулирование игрового поведения. Поощрение исследования игрового пространства. Выразительный дизайн. Игровая механика и мотив персонажа. Повествовательные пространства. Рассказы через окружающую среду. Материальность и путь героя. Темп и нарративные награды. Эмерджентность и социальные взаимодействия. Становление городов, городские истории и взаимодействия. Важность точек возрождения и квестовых хабов. Дома, поселения и города в играх. Роль ритма в постройках и зданиях. Дополнение уровня фоновыми звуками. Улучшение игрового процесса с помощью звукового дизайна.

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

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена

- по очной форме обучения по окончании 5 семестра;

- по очно-заочной форме обучения по окончании 7 семестра.

## АННОТАЦИЯ

### рабочей программы учебной дисциплины

#### Б1.В.ДЭ.03.02 «ВИДЕОГРАФИКА»

**Цель освоения дисциплины:** формирование у обучающихся в предметной области дисциплин коммуникативного дизайна. Получить представление о роли и месте знаний в сфере видеографики при практическом использовании в своей профессиональной деятельности.

**Место дисциплины в учебном плане:** часть, формируемая участниками образовательных отношений, элективная дисциплина

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

**Краткое содержание дисциплины:** Сфера применения видео в дизайне. Проект как совокупность различных видов деятельности дизайнера. Специфика проектной культуры в графическом и цифровом дизайне. Классификация объектов проектной деятельности в графическом и цифровом дизайне. Этапы разработки видео-графики. Проектирование монтажных роликов.

Раскадровка: общие принципы. Этапы разработки раскадровки. Исследование. Пользовательские сценарии. Структура раскадровки. Определение стилистики. Дизайн концепция. Введение в монтаж. Виды видео-монтажа. Техники монтажа. Подготовка материалов для видео. Проектирование видео-роликов на различных планах.

Понятие плана и ракурса в видео. Стилистика. Средства выразительности. Элементы видео. Композиционные элементы. Разработка логической и физической структуры видео. Цветовые схемы и макеты дизайна. Проектирование фото-фильма.

Начальные этапы разработки сценария. Сторителлинг. Введение в сценарную драматургию. Стилистика. Средства выразительности. Элементы фото-фильма. Композиционные элементы. Разработка логической и физической структуры фото-фильма. Цветовые схемы и макеты дизайна. Применение типографики.

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

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена

- по очной форме обучения по окончании 5 семестра;

- по очно-заочной форме обучения по окончании 7 семестра.

**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, ПК-2.

**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 окончании 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 окончании изучения курса.