Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Юров Сергей Серафимович
Должность: ректор
Дата подписания: 26.01.2024 16:41:23
Уникальный программный ключ:
3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

АННОТАЦИИ К РАБОЧИМ ПРОГРАММАМ

учебных дисциплин для магистров очной/очно-заочной формы обучения
по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», профиль «Визуальный дизайн»

АННОТАЦИЯ
рабочей программы учебной дисциплины
Б1.О.01 «ИСТОРИЯ И ТЕОРИЯ ИСКУССТВ И ДИЗАЙНА»

Цель освоения дисциплины: формирование исторической, ретроспективной и концептуальной основ дизайна, дизайнерской деятельности, ознакомление с основными принципами проведения дизайн-исследований при разработке проектных решений, методикой создания дизайн-проекта.

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

Требования к результатам освоения дисциплины: в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-1; УК-5; ОПК-1.

Краткое содержание дисциплины: Виды и жанры изобразительного искусства. Искусство как одна из форм общественного сознания. Роль изобразительного искусства в обществе. Историческая обусловленность единства содержания и формы. Новаторство и традиции в искусстве.

Классификация видов искусств. Специфика и сущность видов и жанров изобразительного искусства, место искусства в жизни.

Архитектура. Технически-утилитарные и эстетические элементы в архитектуре. Абстрактно-символическая природа образа в архитектуре. Основные группы конструктивных элементов и проблема их художественного выражения.

Скульптура. Специфика скульптуры как особого вида искусства. Взаимосвязь скульптуры и архитектуры. Материал и техника изготовления скульптуры, их связь с художественной идеей произведения. Жанры скульптуры и их особенности. Виды скульптурного рельефа.

Живопись. Специфика живописи. Особенности передачи пространства и объема на плоскости. Материал и техника монументальной и станковой живописи. Основные средства пространственного построения живописного полотна. Роль композиции, рисунка и цвета, а также линейно-плоскостного и пространственного ритма в создании содержательного образа. Колорит и тон в живописи. Выбор точки зрения. Проблема времени в живописи. Формат и рама в станковой живописи. Жанры станковой живописи.

Графика. Основные разновидности графики. Подготовительный и станковый рисунок. Материалы и техника рисунка. Жанры графики. Подготовительный и станковый рисунок. Эстампная графика. Выпуклая, углубленная и плоская печать. Книжная иллюстрация. Плакат, его социальные функции и специфические изобразительные средства. Карикатура.

Декоративно-прикладное искусство. Связь архитектуры и декоративно-прикладного искусства. Значение материала, его роль в художественном образе предмета. Функциональное и эстетическое в произведениях декоративно-прикладного искусства. Специфика народного декоративно-прикладного искусства.

Дизайн-проектирование в XXI веке. Теория, методология и практика.

Проектная деятельность в структуре человеческой деятельности. Функции дизайна. Сущность и специфика дизайн-деятельности. Основные элементы системы дизайн-деятельности: субъекты, объект, предмет, условия, средства, процесс, основные типы связей внутри и вне системы дизайн-деятельности. Дизайн как художественно-проектная деятельность. Типы проектирования. Принцип опережающего отражения действительности в проектной деятельности. Проектные средства и методы. Проектные факторы. Дизайн как техническая деятельность. Понятие технического в дизайне. Дизайн как экономическая деятельность. Дизайн как художественная деятельность. Эстетическое и художественное в дизайне. Техника как эстетическая значимость. Форма как эстетическая ценность. Художественные возможности дизайна.

Базовые категории дизайна. Проектный образ как художественная модель. Образ как

единство чувственного и смыслового в объекте дизайна. Трехкомпонентность художественного образа (объективная реальность, субъективный мир дизайнера, жизненный опыт реципиента). Качественные характеристики художественного образа дизайн-продукта. Разновидности образных моделей в дизайне: образ-заимствование, образ-аналогия, образ-ассоциация, образ-цитата, образ-стилизация. Композиция как средство организации художественной целостности объекта дизайна. Понятие функции. Подходы к классификации функций. Виды, типы и принципы организации функциональных систем. Функциональный процесс и его структура. Морфология объектов дизайна. Типы морфологических структур. Технологическая форма как проекция технологического процесса на материал. Смыслообразование. Механизм словесных тропов как повышение информативности его образа. Цель, стратегия и тактика дизайн-проектирования. Дизайн-концепция. Структурные уровни проектной концепции. Аспекты процесса дизайн-проектирования (технологический, морфологический, функциональный, художественно-образный). Операциональные элементы и механизм дизайн-процесса.

Содержание процесса дизайн-проектирования. Постановка проблемы. Выявление сторон и связей в проблеме и формулирование ее содержания. Определение проектных целей и состава задач. Художественное моделирование потенциального потребителя. Формирование «образа целей» и способов их достижения. Вычленение предмета проектирования. Смысловой, ролевой и функциональный, художественный контекст. Функциональный анализ. Типологический анализ. Морфологический анализ. Постановка проектной задачи (составление технического задания). Уровень проектной реализации дизайн-концепции. Поиск вариантов компоновочного и пластического решения объекта, основных формообразующих элементов. Выбор проектного варианта. Оформление материалов эскизного дизайн-проекта. Работа дизайнера на стадии выполнения рабочего проекта изделия, внедрения в серийное производство, авторского надзора.

Сущность творчества в дизайне. Основные этапы разработки дизайн-проекта.

Креативность как качественная характеристика профессионального мышления дизайнера. Метафоричность как интегративный показатель креативности. Визуальная метафора. Предвидение, гипотеза, фантазия, интуиция, типизация, обобщение и конкретизация. Механизм творческого процесса (посыл, осознание проблемы, инкубация, инсайт). Критерии оценки творчества в дизайн-деятельности. Ступени творчества: подражание, манера и творческая концепция (стиль). Новизна и ценность как критерии качества. Основные этапы разработки дизайн-проекта. Ознакомление с проблемой и разработка технического задания на проектирование. Разработка дизайн-предложения. Эскизный дизайн-проект. Технический дизайн-проект. Авторский надзор дизайнера на стадии выполнения рабочей документации и внедрения в серийное производство.

Методы дизайн-проектирования. Классификация методов по характеру организации мышления дизайнера. Алгоритмические и эвристические методы. Методы исследования структуры проблемы и расширения смыслового контекста объекта проектирования. Методы целевого моделирования. Построение дерева целей. Сценарная модель структуры целей. Методы перспективного моделирования. Методы моделирования стратегий. Методы моделирования тактических действий. Методы функционального проектирования. Конструктивное моделирование. Комбинаторный метод. Методы эргономического проектирования. Методы художественно-образного проектирования. Методы смыслообразования (содержание образа). Методы оценки уровня дизайн-решения.

Средства дизайн-проектирования. Проектные классификации. Средства и приемы смыслообразования. Средства и приемы композиционного формообразования в контексте объекта гармонизации. Средства проектно-графического моделирования. Средства объемного моделирования. Средства компьютерного проектирования. Конструкция, материал, технология как средство дизайн-проектирования.

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

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме экзамена в 1 семестре.

АННОТАЦИЯ
рабочей программы учебной дисциплины
Б1.О.02 «ДЕЛОВОЙ ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК»

Цель освоения дисциплины: развитие и совершенствование у магистров умений и навыков профессионального и делового общения в устной и письменной форме на иностранном (английском) языке.

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: Изучение академической сферы общения происходит через ознакомление с общенаучными понятиями и терминами. Студенты работают с видеоматериалом, формируют собственный глоссарий. Практика навыков монологической речи происходит в ходе работы над упражнениями и различными видами заданий, такими как e-mail переписка, совершенствованию навыков письменной речи.

Деловая сфера общения изучается в первую очередь через знакомство с этикетом и требованиями, предъявляемыми к деловому письму. На современном этапе сложно переоценить важность деловой электронной переписки, в связи с этим магистрантам предоставляется выполнение индивидуально-творческого задания «Составление письма», а также другие виды работ (собеседование, эссе).

Профессиональная сфера общения осваивается благодаря информационному поиску и анализу кейс-задачи «Job Interview» для осмысления реальной ситуации при устройстве на работу, чтобы магистранты могли избежать трудности в этой сфере. Помимо этого, магистранты принимают участие в деловой игре «Answering a Phone Call» под управлением преподавателя, в результате которой они приобретают необходимый опыт коммуникации на иностранном языке через игровое моделирование реальной проблемной ситуации.

Реферирование и аннотирование научных статей.

На первом этапе студенты изучают научный стиль и лексику, анализируют структуру научной работы, знакомятся с правилами оформления исследовательских трудов. На втором этапе обучающиеся учатся писать аннотации и тезисы своих научных изысканий. Завершающий этап работы над модулем - подготовка презентации и выступление перед аудиторией с докладом о результатах своей работы.

Проведение собраний и совещаний. Чтение текстов по специальности. Письменное изложение научной статьи.

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

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме зачета с оценкой с 1 по 3 семестр.

АННОТАЦИЯ
рабочей программы учебной дисциплины
Б1.О.03 «КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ И ОСНОВЫ АНАЛИТИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ»

Цель освоения дисциплины: изучение состояния и тенденций в сфере дизайн-исследований, структуры, направлений, методов и техник исследований, целей и задач исследования, методов обработки и обобщения результатов; приобретение навыков исследовательской работы.

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

Требования к результатам освоения дисциплины: в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-6; ОПК-3.

Краткое содержание дисциплины:

Основные понятия. Дизайн-исследование. Жизненный цикл объекта. Методы дизайн-исследований. Потребительское качество продукта. Цели и задачи дизайн исследования. Основные направления (области) исследований. Основные принципы. Сбор данных. Фиксация данных. Основные составляющие дизайн-исследований. Формулирование целей.

Анализ источников информации. Основные направления поиска информации. Исследование рынка. Предмет исследования в соответствии с основными позициями рынка. Анализ существующих решений. Критический (экспертный) анализ. Сравнение с аналогами (сравнительный анализ). Анализ формы. Анализ стиля. Анализ социокультурного контекста. Исследование производства.

Предмет исследования. Потребности в данном виде продукции. Предпочтения. Требования. Потребительские ниши. Анкетирование. Интервьюирование. Рекомендации по ведению интервью. Оформление протоколов. Качественные методы в маркетинговых исследованиях. Проективные вербальные и невербальные техники в групповых качественных социально-психологических методах.

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».

Особенности психологии и поведения. Наблюдения за поведением в процессе пользования продуктом. Техники наблюдения. Прямое наблюдение. Фото- и видеометрия.

«Один день из жизни. «Мысли вслух». «Очная ставка свидетелей». Анализ (моделирование) типологии потребителей. Сценарный анализ. Анализ ситуаций потребления. Создание и анализ опытных образцов (моделей).

Консультации и/или интервью с опытными и неопытными потребителями, соответствующие наблюдения. Анализ отношений пользователя с объектом проектирования путем наблюдения или моделирования.

Дополнительное изучение выявленных аспектов поведения потребителей изделия.

Фиксация и анализ результатов.

Систематизация и обоснование результатов по разным видам анализа. Сведение результатов всех видов анализа. Уточнение целей и задач проекта по результатам анализа. Формулирование основных требований к дизайн-проектированию Научные методы систематизации. Метод проектной классификации. Методы систематизации данных. Группировка проблем. Схемные методы структурирования.

Общая трудоемкость дисциплины: составляет 3 зачетных единиц, 108 часов.

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме зачета с оценкой в 1 семестре.

АННОТАЦИЯ
рабочей программы учебной дисциплины
Б1.О.04 «УПРАВЛЕНИЕ ПРОЕКТАМИ»

Цель освоения дисциплины: обучение магистров основам управления проектами и навыкам системного организатора.

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

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

Краткое содержание дисциплины: Общее определение проекта; признаки проекта. Рычаги управления. Законы в управлении проектами. Функции и подсистемы управления проектами. Интеграция проекта. Ключевые понятия проекта. Цели проекта, продукт и результат проекта, границы проекта, стратегический план. План по вехам. Жизненный цикл и фазы управления проектом. Базовые жизненные циклы проектов различного типа. Этапы проекта разработки нового изделия, инвестиционного проекта. Особенности управления инновационными проектами.

Инициация проекта и этапа. Паспорт проекта. Обоснование проекта. Подготовка описания продукта, обоснования проекта. Разработка плана проекта. Структура плана проекта. Взаимосвязь проектного и процессного подходов. Использование инструментов процессного подхода для подготовки обоснования проекта. Примеры бизнес-процессов.

Идентификация и оценка рисков проекта, разработка реагирования. Контрольные формы идентификации рисков. Способы противодействия рискам.

Завершение проекта: закрытие контрактов, административное завершение. Подведение итогов проекта. Карточка административного завершения. Мотивация и стимулирование команды проекта. Принципы премирования.

Взаимосвязь проектного и процессного подходов. Правила описания бизнес-процессов. Матрица входов-выходов. Показатели процесса. Обеспечение снижения требований к квалификации персонала.

Управление проектами как инструмент достижения стратегических и тактических целей компании. Портфели проектов. Совместная реализация проектов с учетом ограничений.

Общая трудоемкость дисциплины: составляет 2 зачетные единицы 72 часа.

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме зачета с оценкой во 2 семестре.

АННОТАЦИЯ
рабочей программы учебной дисциплины
Б1.О.05 «ИНФОРМАЦИОННЫЕ И ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В НАУКЕ И ОБРАЗОВАНИИ»

Цель освоения дисциплины: освоение магистрантами основных методов и средств применения современных информационных и инновационных технологий в науке и образовании, применяющихся при выполнении научных исследований; дать обучающимся навыки уверенного использования возможностей современных информационных систем и технологий, офисных, сервисных и специализированных программ, используемых для проведения научных исследований и обработки их результатов; владеть современными методами поиска и доступа к информационным ресурсам, расположенным в локальных и глобальных компьютерных сетях.

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

Требования к результатам освоения дисциплины: в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: ОПК-2; ОПК-5.

Краткое содержание дисциплины: Основные возможности MS Excel. Основные приемы работы с MS Excel.

Основы работы с графиками в среде MS Excel. Особенности работы с основными типами графиков в среде MS Excel. Приемы графической аппроксимации данных в среде MS Excel.

Основы работы с корреляционным анализом данных. Основы работы с пакетом статистической обработки опытных данных. Основы работы с регрессионным анализом данных.

Основные возможности методики поиска решения средствами MS Excel. Основы работы с методикой поиска решения средствами MS Excel. Основные типы оптимизационных задач, решаемых с использованием методики поиска решения.

Основные приемы работы с таблицами в среде MS Excel. Возможности сортировки и фильтрации данных в таблицах средствами MS Excel для оптимизации работы с научными данными. Использование методики создания сводных таблиц для оптимизации обработки научных данных.

Изучение способов обработки текстовой информации. Возможности, принципы и основные приемы работы с текстовым процессором. Основы профессионального дизайна текстовой продукции: разработка стилей, подбор шрифтов, оформление таблиц, использование сервисных функций, встраивание объектов и методы верстки. Отработка практических навыков владения текстовым процессором. Компьютерные технологии подготовки текстовых документов. Текстовые редакторы. Технологии мультимедиа. Создание мультимедийных презентаций. Программа создания презентаций PowerPoint. Основные возможности: создание слайдов, редактирование текста, вставка рисунков и звука. Оформление презентации: шаблоны, образцы, шаблоны дизайна. Эффекты анимации. Построения и переходы слайдов. Организация ветвления. Использование скрытых слайдов. Форматы сохранения презентации.

Основные сведения о системе адресации в глобальной сети Интернет. Поисковые системы глобальной сети Интернет. Основные направления совершенствования поиска информации с использованием возможностей Интернет.

Использование информационных технологий в инновационной деятельности

Общая трудоемкость дисциплины: составляет 2 зачетные единицы 72 часа.

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме зачета с оценкой по очной форме обучения в 1 семестре и очно-заочной форме по окончании изучения курса.

АННОТАЦИЯ
рабочей программы учебной дисциплины
Б1.О.06 «ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ»

Цель освоения дисциплины: формирование у обучающихся знаний, умений и навыков проектирования объектов предметного мира, среды обитания, информационного и визуального пространств, а также связанных с ними систем, явлений и процессов, в том числе социальной, культурной и гуманитарной сферы.

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

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

Краткое содержание дисциплины: Метод проектной деятельности в сфере дизайна. Цели проектирования в сфере дизайна. Проектный подход в сфере дизайна как средство н предмет. Проект в сфере дизайна. Признаки проекта в сфере дизайна. Основные отличия проектов в сфере дизайна от других видов творческой деятельности.

Содержание проектной деятельности в сфере дизайна. Содержание и этапы проектной деятельности в сфере дизайна. Текущее состояние н мировые тенденции в области управления проектной деятельности в сфере дизайна. Международные стандарты проектной деятельности в сфере дизайна.

Формирование целей проекта в сфере дизайна. Основные понятия и принципы управления содержанием проекта в сфере дизайна. Принципы определения цели и критериев ее достижения целей для проекта в сфере дизайна.

Процессы планирования и определения целей проекта в сфере дизайна. Принципы декомпозиции целей и создания иерархической структуры проекта в сфере дизайна. Разработка иерархических структур работ проектов в сфере дизайна.

Разработка структурных схем организации проектов в сфере дизайна (ССО). Разработка планов проектов в сфере дизайна по вехам. Процедуры управления изменениями в содержании проекта в сфере дизайна.

Построение модели проекта в сфере дизайна. Разработка сетевых моделей проектов в сфере дизайна. Модели оптимизации расписания отдельного проекта и группы проектов в сфере дизайна (программы). Обзор методов критического пути и критической цепи реализации проектов в сфере дизайна.

Планирование реализации проекта в сфере дизайна. Определение потребности в ресурсах. Опенка результатов и затрат. Анализ рисков.

Методы и принципы завершения проекта в сфере дизайна. Координация ресурсов. Развитие групп. Распределение информации. Реализация планов ведения проектной деятельности в сфере дизайна. Завершение действий, административное закрытие, контрактное закрытие проекта в сфере дизайна.

Разновидности брифов, основная структура брифа, методики написания брифа и формирования заказа-задания на дизайн-проектирование; технологии работы с брифом заказчика, методы уточнения заданий и формирования точек контроля исполнения работ; зоны ответственности, подтвержденные документально и вербально; Принципы формирования учебного задания по проектированию; структура и план работы над заданием, точки контроля, виды отчетности.

Сбор информации, непосредственно определяющий набор требований, влияющих на дизайн-проектирование; определение комплекса функциональных условий, эргономических требований, социально-экономических аспектов, процессуально-пространственных и прочих факторов дизайн-проектирования; Изучение целевой аудитории, составление общего примерного портрета и визуальных предпочтений целевой аудитории, потребительских ожиданий, потребительского спроса и т.д. Рассмотрение, анализ и оценка аналогов, существующих проектных решений в зарубежной и отечественной практике дизайна; уточнение входящих проектных требований к разработке дизайн-проекта.

Методы генерации творческих идей, набор и синтез возможных концептуальных решений задач проектной деятельности; методы создания и развития креативных эскизов и разработок; Коллективные и индивидуальные методы проектного мышления, требуемые для успешной и эффективной работы в области дизайна среды: алгоритмическое, ресурсное, образно-художественное; композиционное, структурно – функциональное и пр.; Методы фиксации творческих идей и концепций дизайн-проекта; виды проектной графики и архитектурного эскиза; цвето-графические средства создания композиционных и колористических решений; Роль композиции в создании состоятельной творческой концепции дизайн-проекта; понятие центра композиции; понятие иерархии элементов в композиции; средства и методы художественной композиции в дизайне; инструменты художественной композиции: контраст / нюанс / тождество, симметрия / асимметрия, ритм, статика / динамика, единство формы и содержания, образность, целостность, композиционное единство, пропорциональность, тектоничность, масштабность, соответствие окружающей среде и проектным задачам.

Виды художественно-конструкторской деятельности (проектный, конструкторско–технологический, эстетический, экологический и т.п.); современные требования к конструкции изделия, к материалам и технологиям конструирования, к цвето-графическому исполнению, к функциональному наполнению изделия и т.д.; Методы разработки дизайн-проекта: художественно-проектные, генеративные, компоновочные, композиционные, комбинаторные, программные, трансформационные, модульного проектирования, деконструкции, стилизации, коллажа и прочие; Методы систематизации результатов проектирования, оценки и выбора перспективных направлений развития дизайн-проекта, обоснования данного выбора; Критерии оценки качества дизайн-проекта: уровня интеграции и учета в проекте комплекса функциональных и процессуально-пространственных условий,

коммуникативного потенциала: восприятия и дешифровки со стороны потребителя (зрителя, участника), а также возможностей развития проекта в условиях современного конкурентного рынка.

Техники и приемы, методы и средства оформления и подачи проектов на разных стадиях ведения дизайн-проекта; методы создания презентации с использованием новейших компьютерных технологий; методы эскизного моделирования и макетирования, дающих наглядное представление об объемно-пространственном характере представленного проектного решения; технологии 3D моделирования и их роль в работе над проектом, а также в современной презентации результатов дизайн-проектирования.

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

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме зачета с оценкой с 1 по 3 семестр, по окончанию изучения курса в форме экзамена. Курсовая работа на 2,4 семестре.

АННОТАЦИЯ
рабочей программы учебной дисциплины
Б1.О.07 «ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

Цель освоения дисциплины: формирование компетенций использования цифровых дизайн-технологий в различных дизайн-проектах.

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: Традиционные для профессии дизайнера методы и способы исполнения и подачи дизайн-проектов; виды проектной графики, техники макетирования и объемно- пространственного моделирования, их связь с современными компьютерными технологиями дизайн-проектирования.

Современные аппаратные средства и компьютерные системы исполнения дизайн-проектов; методы создания индивидуальных настроек современного программного обеспечения; приемы разработки различных программ и алгоритмов, позволяющих оптимизировать исполнение дизайн-проектов.

Проектная графика и организация работы в различных графических редакторах, в том числе в Adobe Photoshop. Создание и обработка растровых изображений; коррекция, монтаж, фотомонтаж; работа с панелью инструментов, каналами, слоями, палитрой и основными фильтрами Adobe Photoshop; Основные принципы и инструменты цвето –коррекции, работа с цветовыми моделями CMYK; Lab; RGB.

Проектная графика и организация работы в различных графических редакторах, в том числе в Adobe Ilustrator и Corel DRAW. Разработка и обработка векторных изображений; типологии векторных изображений; инструменты векторной графики (линии, кривые, объекты, заливка и т.д.) работа с узлами и векторами кривизны, формирование многослойных векторных изображений.

Проектная графика и организация работы в различных графических программах верстки, в том числе в программных продуктах Adobe InDesign, PageMaker, FrameMaker, QuarkXPress, Corel Ventura Publisher и т.д. Редактирование текстовых блоков и надписей разного уровня сложности, с использованием различных технологий верстки; создание многостраничных и сложно-структурных изданий программными средствами; изучение форм художественно-технического редактирования; подачи и предоставления годовых файлов к печати и/или размещению в сети Интернет.

Проектная графика и организация работы в различных графических программах 3D моделирования, в том числе в программных продуктах Autodesk (3ds Max; AutoCAD); Создание и редактирование 3D моделей разного уровня сложности, с использованием различных 3D технологий; изучение алгоритма создания сложной поверхности 3D-моделей программными средствами 3Ds Max; рассмотрение основ визуализации 3D-моделей с помощью технологии Mental Ray.

Современные технологии, применяемые при разработке web-дизайна, Figma и прочие графические онлайн-редакторы для создания прототипов сайтов, интерфейсов приложений; современные требования к цифровым коммуникациям и web-дизайну, принципы UX и UI-дизайна.

Определение роли и места современных цифровых технологий в художественной, проектной, информационно-технологической и прочих видах дизайнерской деятельности; работа с разными типами программных продуктов, специализирующихся на проектировании объектов и систем информации, идентификации и коммуникации.

Общая трудоемкость дисциплины: составляет 6 зачетные единицы, 216 часов.

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме экзамена в 1, 2 семестре.

АННОТАЦИЯ
рабочей программы учебной дисциплины
Б1.О.08 «ВИЗУАЛЬНЫЕ КОММУНИКАЦИИ БРЕНДА»

Цель освоения дисциплины: приобретение обучающимися знаний об особенностях визуальной коммуникации, понимание значения визуальной коммуникации в современном информационном обществе, формирование у обучающихся визуальной грамотности.

Определение визуальных коммуникаций как основы эффективного продвижения бренда на рынок.

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

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

Краткое содержание дисциплины: Определение визуальных коммуникаций. Специфика и функции визуальных коммуникаций. Объекты и средства визуальных коммуникаций. Основные элементы визуально-коммуникативной среды. Визуальные коммуникации в рекламе. Современные практики восприятия, потребления и переработки визуальной информации. Тенденции в области современных визуальных коммуникаций. Требования к современным визуальным коммуникациям.

Эстетика и эргономика визуальных коммуникаций. Целостность образа. Выразительность образа. Стилевые особенности визуальных коммуникаций. Отечественная практика дизайн-проектов, соответствующая современным требованиям, предъявляемым к визуальным коммуникациям. Анализ существующих проектных решений в визуальных коммуникациях, анализ функциональных и эстетических особенностей современных визуальных коммуникаций.

Рассмотрение методик постановки художественно-технических и проектных задач в области визуальных коммуникаций. Этапы создания визуальных коммуникаций. Эскизный поиск. Решение творческих задач. Принятие решений. Доработка окончательного варианта. Проектирование и разработка визуальных проектов.

Понятийно-категориальный аппарат дисциплины; определение визуальных бренд-коммуникаций как области коммуникативной политики бренда, создающей факторы нематериальной ценности бренда; маркетинговая природа бренд-коммуникаций.

Методы постановки художественно-технических, проектных задач на разработку визуальных бренд-коммуникаций; написание брифов; создание прочей документации, определяющей проектные работы; Выполнение дизайн-проекта в соответствии с поставленными задачами.

Рассмотрение ребрендинга как комплекса мероприятий, определяющих качественный уровень визуальных бренд-коммуникаций в долгосрочной перспективе.

Проблема плагиата в современных визуальных коммуникациях, связанная с «заимствованием» знаков, логотипов и фирменных стилей. Роль и значение репутации брендов.

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

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме экзамена в 1 и 3 семестре, в форме зачета с оценкой во 2 семестре.

АННОТАЦИЯ
рабочей программы учебной дисциплины
Б1.О.09 «WEB-И APP-ДИЗАЙН»

Цель освоения дисциплины: овладение фундаментальными знаниями и практическими навыками в разработке и создании Web и App дизайна.

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

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

Краткое содержание дисциплины: Современные тенденции цифровых коммуникаций.

Качественные изменения и новые тенденции коммуникативного дизайна. Современные требования к проектным решениям в области UX и UI-дизайна. Функциональное назначение цифровых коммуникаций, их социокультурная роль в современном обществе.

Визуальное мышление и эмоциональный интеллект в интерактивных коммуникациях, UX.

Роль визуального мышления, эмоционального интеллекта, интуитивного восприятия в интерактивных коммуникациях. Современные принципы восприятия, потребления и переработки информации. Перцептивные возможности человека; психологический и физиологический аспекты визуальных коммуникаций. Выявление общих закономерностей в триаде канал- контент-реципиент.

Алгоритмы проектных процессов цифровых коммуникаций и web- дизайна

Типология художественно-образных и UX-решений web-сайтов для разных областей назначения, среди которых: новостные сайты, сайты-визитки, продающие сайты, и пр. Аналоговое проектирование как метод глубокой проработки и анализа существующих аналогов web-дизайна, их функциональных и эстетических особенностей, принципов UX-дизайна сайтов. Разработка собственной художественно- технической концепции сайта. Методы алгоритмизации проектных процессов; формирование шаблонных проектных решений; создание библиотек и баз данных, настройка оборудования.

Основы WEB-технологий. Общие концепции web-дизайна. Язык разметки HTML. Синтаксис HTML. Примеры web-сайтов, основанных на HTML. Каскадные таблицы стилей (CSS). Примеры использования CSS. Редакторы HTML. Графические редакторы (Corel Photo-Paint, Adobe Photoshop). Вёрстка страниц веб-сайта. Язык сценариев JavaScript.

Методы проектирования мобильных приложений и адаптивного дизайна

Современные методы и цифровые технологии (инструменты и аппаратные системы, программные средства, информационные системы) создания и редактирования мобильных приложений и их адаптивных версий. Формирование системного, комплексного подхода к редактированию и адаптации web-дизайна мобильных приложений.

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

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме зачета с оценкой с 1 по 3 семестр.

АННОТАЦИЯ
рабочей программы учебной дисциплины
Б1.О.10 «ПСИХОЛОГИЯ МЕДИА»

Цель освоения дисциплины: владение теоретическими основами медиапроизводства и медиапотребления, практическими навыками формирования медиакомпетентности и медиаиммунитета.

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.

Краткое содержание дисциплины: Введение в психологию медиа. Предмет психология медиа. Задачи психологии медиа. Направления медиапсихологических исследований. Принципы психология медиа. Категории медиапсихологии.

Концепции и модели массовой коммуникации.

Теории массового общества и пропаганды. Структурно-функциональный подход. Теории социального научения. Теории активной аудитории. Культурологический анализ. Критические традиции. Модели массовой коммуникации

Специфика общения в условиях массовой коммуникации и ее функции

Стороны общения масс-медиа. Структура массовой коммуникации. Функции массовой коммуникации.

Манипулирование в масс-медиа.

Понятия манипулирования, влияния, пропаганды, убеждения, внушения. Признаки манипулирования сознанием. Убеждение и внушение в масс-медиа. Способы манипулирования в массовой коммуникации. Способы обеспечения информационно-психологической безопасности личности.

Общая трудоемкость дисциплины: составляет 3 зачетные единицы, 108 часа.

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме экзамена в 3 семестре.

АННОТАЦИЯ
рабочей программы учебной дисциплины
Б1.О.11 «ГЕНЕРАТИВНЫЙ ДИЗАЙН»

Цель освоения дисциплины: сформировать компетенции у обучающихся в области автоматического проектирования объектов дизайна.

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: Общий принцип работы генеративных систем и взаимодействия с ними

Теоретическая основа генеративных моделей. Эволюционные алгоритмы. Этапы взаимодействия пользователя с системой генеративного дизайна.

Применение генеративного дизайна в области визуального дизайн.

Генеративные технологии в области визуального дизайна.

Генеративные технологии в области веб-дизайна. Инструменты, упрощающие построение интерфейса, подготовку графики и контента, персонализацию продукта.

Применение генеративного дизайна в области визуального дизайна

Генеративные технологии в области визуального дизайна. Фирменный стиль. Применение генеративных технологий для создания нескольких вариантов логотипов. Генеративные технологии в области дизайна плакатов и упаковок. Визуализация данных и инфографика. Генеративный дизайн в области искусства.

Перспективы применения и эстетика генеративного дизайна

Перспективы применения и развития генеративного дизайна. Генеративная перспектива.

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

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме зачета с оценкой в 3 семестре.

АННОТАЦИЯ
рабочей программы учебной дисциплины
Б1.О.12 «ЦИФРОВОЕ ПРОДВИЖЕНИЕ ПРОЕКТА»

Цель освоения дисциплины: формирование у студентов знаний, навыков и компетенций, необходимых для организации эффективной деятельности, а также продвижения проекта в Интернете и изучение инструментов цифрового маркетинга в продвижении проекта.

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

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

Краткое содержание дисциплины: Терминология и основные принципы. Комплексные методы онлайн-стратегии. Взаимодействие с аудиторией. Контент, независимый от времени и места. Масштабируемость Независимость от форматов. Данные, поступающие в режиме реального времени, вовлечение потребителя через поиск. От управления к цифровому влиянию. Мониторинг мнений. Инструменты и методы цифрового маркетинга. Блоги, сообщества, вики, социальные сети, комплексные сервисы, карты, мессенджеры, почтовые рассылки, RSS.

Интернет и устройства, предоставляющие доступ к нему. Digitalart. Digital Signage (цифровые носители, установленные в общественных местах). E-mail- и вирусный маркетинг. IPTV, Цифровое телевидение. POS-терминалы, интерактивные экраны. Интернет-медиа: медийная реклама, поиск, партнерские программы, спонсорство. Локальные сети. Внутренние компьютерные сети компаний или городских районов. Мобильные платформы, мобильные устройства. Пользовательский контент. Приложения для планшетов, смартфонов, ридеров и других носимых цифровых устройств.

Услуга или продукт для людей, которые пользуются интернетом и мобильными смартфонами. Способы повышения знаний о товаре, услуге или компании. Бюджетное продвижение продукта в широкие массы. Способы поддержания общения с целевой аудиторией. Формирование лояльности и предпочтений целевой аудитории. Особенности интернета как коммуникационной среды. Разновидности стратегий. Выбор целевой аудиторий на основании общей маркетинговой стратегии. Выбор каналов продвижения в зависимости от целей и задач клиента. Подбор каналов/инструментов для привлечения трафика под заданные цели цифрового маркетинга. Формулирование целей цифрового маркетинга для компаний. Автоматизация взаимоотношений с клиентами.

Инструменты для привлечения клиентов. Комбинирование контекстной рекламы и поискового продвижения. Принципы управления поисковым маркетингом.

Автоматизация поискового продвижения и контекстной рекламы. Возможности инструментов. Этапы осуществления компаний: планирование кампании, настройка таргетинга. Эффективное управление рекламной кампанией. Реклама на картах.

Возможности и принципы работы инструмента.

Понятие контекстной рекламы. Обзор рынка контекстной рекламы.

Ценообразование и основные принципы контекстной рекламы. Обзор систем контекстной рекламы. Модели оплаты контекстной рекламы. Измерение и повышение эффективности контекстных кампаний. Средства автоматизации рекламных компаний. Основные цели таргетированной рекламы в социальных сетях. Преимущества таргетированной рекламы.

Алгоритмы создания объявлений. Генерация меток. Автоматизированные системы таргетированной рекламы. Оценка эффективности. SEO в качестве инструмента маркетинга. Структура алгоритмов ранжирования. Структурный анализ тематического спроса. Методы продвижения. Инструменты отслеживания. Копирайтинг для сайта. Сайт как носитель

информации. Виды текстов для сайта. Понятия копирайтинг и рерайтинг. Структура продающего и seo текста. Тенденции развития направления SEO.

Медиапланирование медийной рекламы. Виды баннеров (форматы) и места размещения. Виды размещений с оплатой за результат (клик, lead). Ценообразование. Достигаемые цели медийной рекламы. Таргетинг и ретаргетинг. Виды. Партнерские программы Cost Per Action. Основные принципы рекламы на чужих площадках. Трафик с партнерских программ. Критерии выбора партнеров. Ведение статистики.

Понятие e-mail-маркетинга. Цели и задачи. Факторы, влияющие на доставку сообщений? Типы автоматических сообщений. Сегментация сообщений. Динамический контент. Аналитика эффективности. Увеличение эффективности e-mail-кампаний. Сплит тестирования. Правила ведения клиентской базы. Общие правила ведения рассылок. Универсальная структура продающих писем. Технология написания персонифицированных писем. Формула построения продающего письма sales letter.

Автоматизация E-mail маркетинга. Сервисы для рассылок. Универсальная структура продающих писем. Введение в SMM. Как работать с пользователями в социальных сетях. Аудитория Social Media. «Новый» потребитель: как привлечь и удержать его внимание. Разновидности социальных медиа. Инструменты Social Media. Управление онлайн репутацией. Скрытый маркетинг в социальных медиа. Вирусный маркетинг. Частые ошибки в работе. Тенденции развития SMM мониторинг Social Media. Задачи мониторинга среды. Инструменты и возможности. Инструменты для мониторинга действий пользователей на сайте и сбора статистики. Классификация систем аналитики. Принципы сбора веб-данных. Анализ отчетов и выработка мер по оптимизации страниц сайта. Интернет-магазин — особенности отслеживания. Внутренний поиск сайта — отслеживание запросов. Показатели эффективности: прямые и косвенные показатели, определение эффективности для разнородных критериев.

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.13 «КРОСС-КУЛЬТУРНЫЕ ОСОБЕННОСТИ В ВИЗУАЛЬНЫХ КОММУНИКАЦИЯХ»

Цель освоения дисциплины: формирование у обучающихся системы знаний в области кросс-культурных особенностей в визуальных коммуникациях.

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

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

Краткое содержание дисциплины: Модели коммуникации.

Традиционная модель коммуникации. Нелинейные модели коммуникации. Вербальная и невербальная коммуникация. Кросс-культурные коммуникации. Теории кросс-культурных коммуникаций Э. Холла, Г. Хофстеде, Э. Хирша. Визуальная коммуникация как средство межкультурной коммуникации.

Роль культуры в коммуникационном процессе. Социальные и культурные предпочтения. Культура как ключевой элемент межличностных и международных отношений. Особенности восприятия визуальных концепций в условиях межкультурной коммуникации.

Кросс-культурные особенности в визуальных коммуникациях.

Влияние кросс-культурных особенностей на создание и принятие визуальной концепции. Разработка критериев потенциального визуального и тестово-контекстного образа проекта. Построение эффективных кросс-культурных коммуникаций.

Кросс-культурные коммуникации как инструмент успешного бизнеса.

Кросс-культурный аспект рекламной коммуникации. Влияние кросс-культурных

особенностей на дизайн. Критерии культурных коммуникативных различий. Влияние межкультурной коммуникации на бизнес-среду.

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

Итоговый контроль по дисциплине: проводится по очной форме обучения в форме зачета оценкой с в первом семестре и очно-заочной форме по окончанию изучения курса.

АННОТАЦИЯ
рабочей программы учебной дисциплины
Б1.В.ДЭ.01 «КРИТИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ»

Цель освоения дисциплины: формирование у студентов способности к самостоятельному мышлению, что предполагает активное освоение навыков критического мышления, техник принятия решений, формирование практических навыков рационального и эффективного мышления.

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

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

Краткое содержание дисциплины: Содержание понятия «критическое мышление». Признаки критического мышления. Структура критического мышления и его функции. Модели критического мышления. Методы формирования критического мышления. Содержание понятий: «творчество» и «рефлексия». Методы стимулирования, функции, виды творческого и рефлексивного мышления.

Инструментарий критического мышления, необходимый для принятия решений. Модель ситуативных рамок принятия решений. Составление «рабочего листа» как методика оптимизации процесса выбора альтернатив. Личностные особенности и психологические установки как детерминанты процесса принятия решений. Роль коалиций в процессе принятия решений.

Понятие аргументации. Субъект, объект, структура, методы и приемы аргументации. Структура доказательства. Правила и ошибки тезиса, аргументов, демонстрации. Понятие, структура и виды опровержения. Схема убеждения. Внушение. Использование сознательных и подсознательных сторон психики. Тактика убеждения в зависимости от типа собеседника. Эристика.

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

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме экзамена в 3 семестре.

АННОТАЦИЯ
рабочей программы учебной дисциплины
Б1.В.ДЭ.01.02 «МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

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

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

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

Краткое содержание дисциплины: Правила построения мультимедиа ролика. Анимация. Видео. Аудио.

Понятие «Мультимедиа». Место мультимедиа в дизайне. История развития анимации. Исторически сложившиеся виды анимации. Понятие законов анимации и принципов построения мультимедиа роликов. Компьютерная анимация.

Законы анимации (сжатие, растяжение, подгонка и отказное

движение, сценичность, наложение действий, смягчение завершение действия, движение по дугам).

Правила тайминга. Расчет времени анимации, паузы – статика, ускорение.

Правила наложения звука в системе мультимедиа. Синхронность звука, ноты и движения в кадре.

Разработка сценария мультимедиа проекта.

Логическое и смысловое деление мультимедиа. Иерархическое соподчинение анимационных частей в мультимедиа проекте. Композиционные решения оформления экрана мультимедиа.

Литературный сценарий. Режиссерский сценарий. Разработка компоновок и раскадровок.

Эскизирование раскадровки.

Студенты осваивают элементарные навыки создания эскизов раскадровки, выявляющих структуру анимационного ролика, отражающих компоновку изображений и смену действий.

Работа над принципиальной раскадровкой мультимедиа роликом. Эскизирование. Образ мультимедиа ролика в целом и каждой статьи в частности. Расстановка акцентов на начальных полосах статей.

Выбор музыкального оформления мультимедиа проекта. Музыкальный ряд в системе мультимедиа создает атмосферу конечного произведения. Каждому жанру соответствует свой стиль музыкального оформления.

Рассматриваются виды анимации: традиционная, покадровая, компьютерная (2d– 3d) рассматриваются вопросы компоновки и тайминга анимации.

Основные особенности программы, при помощи которой происходит создание анимации. Как настроить программу. Рабочее поле.

Соотношение формы и характера героя. Целостный процесс создания персонажа под рисованный анимационный ролик. Профессиональный рисунок, преувеличение и привлекательность (Appeal) персонажа.

Композиция и художественный образ. Композиционное построение кадра. Теории композиционного проектирования: светотень, контраст, цвет, баланс, ритм, повторение, и плотность, масштаб.

Выразительные средства мультимедиа. Преувеличение (гипербола) в анимации. Визуальная коммуникация в системе мультимедиа. Использование выразительных средств анимации для передачи характера анимированного персонажа.

Суть классической анимации в том, что рисуются сначала «компоновки» — ключевые движения персонажа, потом движение фазуется (создаются промежуточные фазы движения), далее полученные рисунки прорисовываются (вгоняются в образ персонажа)

В классической анимации законы физики нарушаются ради усиления эффекта и выразительности. Свободное обращение с законами физики — важный инструмент анимации.

Изображение, слово, выразительность движения. В анимации движение - одно из основных средств выразительности.

Принципы создания трёхмерной графики и анимации.

Метод ключевых кадров, персонажная анимация, Метод морфинга.

Моделирование, динамика, визуализация.

Сочетание 2D анимации с 3D анимацией. Композиционное решение в рамках мультимедиа проекта. Организация пространства с помощью видео и анимации.

Смысловые образы в разработке мультимедиа проекта. Основные принципы стилеобразующей идеи. Правила и рекомендации использования средств анимационной выразительности в мультимедиа проекте.

Принципы анимации, дополнительные средства выразительности при создании принципиального концепта мультимедиа проекта.

Микширование звука. Отображение звуковой информации на экране. Настройка общей громкости звука клипа. Гармоничное взаимодействие звука и анимационного

изображения. Создание единой пластической формы звука и анимации.

Видеомонтаж и озвучивание. Программы Adobe Affter Effect и Premier

Профессиональное редактирование фото, видео, анимации и звука с использованием цифровых видеоэффектов.

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

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме экзамена в 3 семестре.

АННОТАЦИЯ
рабочей программы учебной дисциплины
Б1.В.ДЭ.02.01 «ПАЙПЛАЙН ПРОЕКТА»

Цель освоения дисциплины: формирование у обучающихся знаний, умений и практических навыков по вопросам организации и контроля рабочего процесса в дизайн-проектировании.

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

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

Краткое содержание дисциплины: Значение понятия «пайплайн». Назначение, состав, преимущества и особенности пайплайна. Генеральная стратегия развития продукта. Тактика следования стратегии развития продукта. Контроль выполнения пайплайнов. Преимущества управления с помощью пайплайнов.

Предварительна подготовка ПО. Практика на сфере: создание шарика с помощью кисти; смягчение переходов и добавление цвета; добавление рефлексов и наложение эффектов. Практика на материалах: подбирать подходящие референсы, обладающие разнообразными материалами. Эффект Френеля. Скетч предмета и разработка дизайна. Рисование света и добавление цветов. Финальный рендер. Риски использования пайплайна в рисовании.

Разработка общей концепции игры: сюжета, особенностей геймплея, главных игровых механик. Определение целевой аудитории. Анализ рынка и конкурентов. Выбор платформы для реализации. Выбор механизма монетизации (если это коммерческий продукт). Планирование сроков разработки. Расчет денежных, материальных и людских ресурсов для разработки. Выход на этапе препродакшена: концепция игры; жанр; сюжет и персонажей; основная игровая механика; геймплей; общий дизайн мира или одного из уровней; арты и эскизы; механизм монетизации.

Создание первого играбельного прототипа для демонстрации игровой механики, возможностей геймплея, общего дизайна будущей игры. Создание «вертикального фрагмента» игры. Создание преальфа-версии игры с реализацией полноценного сценария, большинства игровых механик и дизайна. Создание альфа-версии игры. Альфа-тестирование игры сотрудниками-тестировщиками. Бета-тестирование игры добровольцами из целевой аудитории. Выход на этапе продакшена: полностью готовый к выходу релиз, в котором устранены все выявленные ошибки.

Исправление ошибок после релиза финальной версии, выпуск патчей. Создание бонусного контента: DLC, дополнительных персонажей, локаций и т.д. Обновление текстур, моделей персонажей, добавление новых визуальных эффектов и т.д. Сервисная поддержка пользователей — например, в многопользовательских онлайн-играх. Выход на этапе постпродакшна: новая версия с вычищенными ошибками, обновленным дизайном, дополнительным контентом.

Разработка идеи — проведение мозгового штурма, поиск у конкурентов или в других источниках, отбор лучших вариантов. 2D-моделирование — отрисовка двухмерной модели в трех проекциях, эскиза персонажа без фона и в «естественном окружении». 3D-моделирование — создание трехмерной модели, наложение цвета и текстур. Анимирование — создание виртуального скелета персонажа и его «оживление». Интеграция в игру —

настройка механик персонажа, добавление визуальных и звуковых эффектов. Тестирование персонажа — проведение плей-тестов, настройка игрового баланса, поиск и устранение ошибок, рекомендации по улучшению. Релиз — публикация персонажа в игровом дополнении или в онлайн-магазине, получение фидбэка от аудитории, анализ маркетинговых метрик, исправление оставшихся ошибок.

Процесс подготовки к созданию продукта. Отбор идей. Синопсис. Сценарий. Концепт. Сториборд. Разработка персонажей. Аниматик. Черновой звук. Анимационные тесты. Лэйаут. Фоны. Процесс производства. Анимация. Чистый звук. Прорисовка — фазовка — заливка — тени. Процесс постпродакшн. Композ. Музыка / Шумы.

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.В.ДЭ.02.02 «СОВРЕМЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ ДИЗАЙНА»

Цель освоения дисциплины: понимание студентами процессов развития дизайна, формирование целостных и многосторонних подходов к процессу создания дизайнерских проектов, формирование навыков анализа и учета различных факторов, влияющих на конечный результат проектирования.

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

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

Краткое содержание дисциплины: Место и роль дизайн-исследований в общем цикле дизайн-проектирования. Современное состояние, тенденции, перспективы дизайн-исследований. Проблемы как источник вдохновения и развития дизайна. Требования к проведению семинарских занятий, выполнению практических работ. Информационные источники, необходимые для изучения дисциплины.

Ключевые этапы в истории развития дизайна. Классические направления дизайна. Новые виды дизайна. Правила сбора информации, процесс анализа, классификация источников, значение анализа информации в общем объеме исследований. Сбор информации и классификация данных. Систематизация, сведение, сравнение результатов анализа. Выводы и рекомендации. Основные направления поиска информации. Разбор анализа и его роли в дизайн-исследованиях.

Классификация проблем, основные понятия и определения. Цели и задачи проекта и исследований, их формулирование. Основные составляющие проекта. Критический анализ, процесс, виды, методы. Объект дизайна: понятия инструментальной, адаптивной и коммуникативной функции продукта, трактовки функциональности. Примеры функционального анализа дизайна по различным параметрам. Понятия usability и sustainability. Аналитика примеров.

Создание Баухауза и ВХУТЕМАСа. Четыре базовых направления: практическое, организационное, педагогическое, теоретическое. Дизайн как интегративный вид эстетической деятельности, включающий такие аспекты как инженерный, экономический, социологический, экологический, эргономический.

Основные параметры качества – удобство, функциональность, надежность, дешевизна, конструктивность, технологичность и др. Эстетические параметры (красота, изящество, элегантность, гармония и пр.) как особый интегральный показатель совершенства.

Дизайн в условиях плановой экономики. Дизайн в условиях рыночной экономики. Стихийный характер взаимодействия дизайна и бизнес-сообщества. Дизайн сегодня как разработчик концепций развития любых сторон отечественной жизни – экономики,

политики и культуры. Повышение общественного статуса дизайнерской профессии. Состояние промышленного производства.

Традиционный индустриальный дизайн как обособленный вид проектно-художественной деятельности. Постиндустриальный дизайн – переход в категорию философии и эстетики средствами межпрофессиональной коммуникации.

Ценности знаковой функции. Переплетение глобальных и локальных тенденций в формировании предметно-пространственной городской среды. Качества транснационального пространства в современную эпоху глобализации.

Новые информационные технологии и интермедиальное пространство-время. Реальное и виртуальное пространство. Изменение внутренней структуры «Культурного пейзажа», смешение реальности и воображения. Воздействие чрезмерно экспансивной технологии на сферу бытия.

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
ФТД.В.01 «БРЕНДИНГ»

Цель освоения дисциплины: усвоение теоретических знаний в области разработки и применения брендов в организациях, приобретение умений их использования в профессиональной деятельности и формирования необходимых умений.

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

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

Краткое содержание дисциплины: Анализ поведения потребителя. Сегментирование. Выбор целевых сегментов. Определение желаемой позиции в сознании потребителей. Формирование имиджа бренда. Атрибуты и ценности бренда. Позиционирование: обретение желаемой позиции в умах потребителей.

Жизненный цикл бренда. Стратегии управления брендом на различных этапах жизненного цикла. Старение бренда: признаки, методы их выявления. «Вторая жизнь»: стратегии омоложения брендов. Ребрендинг. Рестайлинг. Фандрайзинг.

Бренд: функции, сущность, классификация (по сфере применения, по принадлежности). Общность и отличия бренда от торговой марки и товарного знака. Преимущества и недостатки, особенности брендингового подхода. Роль бренда в формировании имиджа в продукции. Идентичность бренда: понятие, функции (фирменная, символическая, индивидуализации). Структура идентичности бренда: расширенная и стержневая. Типы идентичности бренда.

Элементы бренда. Модель «Колесо бренда»: атрибуты, выгоды, ценности, индивидуальность, суть бренда. Атрибуты бренда: имя бренда, знаки и символы, логотип, слоган, штифтовое начертание, цветовые сочетания, звуки, упаковка и др. Коммуникационные роли элементов и атрибутов бренда, их взаимодействие и взаимовлияние.

Знание бренда: понятие, структура (узнавание о бренде, запоминание, воспоминание и знание отличительных характеристик, распознавание среди других брендов, лояльность к бренду, информативность различных параметров знания бренда).

Ситуационный анализ аудитории и моделей бренда. Выделение целевой группы коммуникации бренда: географические, демографические, социальные и психологические критерии целевой группы. Анализ коммуникативных особенностей СМИ и их аудиторий.

Модель «Колесо бренда». Модель «40». Модель «ДНК бренда». Сходство и различие моделей бренда. Технология построения брендов по моделям «Колесо бренда», «4D».

Конструирование бренда: понятие, назначение. Выбор «имени бренда». Уровни

восприятия имени, социальная мифологизация имен. Моделирование дизайна бренда, выявление визуальных ассоциаций бренда, исследования коммуникативных особенностей различных вариантов дизайна, семантическая структура тематического пространства. Структурирование коммуникации бренда и разработка других элементов бренда. Методы пре-теста элементов бренда.

Формы и средства коммуникации, их выбор. Возможности и ограничения различных форм личной и массовых форм маркетинговых коммуникации: реклама, директ-маркетинг, личная коммуникация. Возможности различных носителей: телевидение, радио, журналы, газеты, Интернет, формы личной и псевдоличной коммуникации.

Система управления брендами: понятие, основные элементы. Создание идеи бренда. Позиционирование бренда. Планирование стратегии продвижения бренда. Виды стратегий бренд-менеджмента. Особенности управления российскими брендами.

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

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме зачета в 1 семестре очной формы и в 3 семестре очно-заочной формы обучения.

АННОТАЦИЯ
рабочей программы учебной дисциплины
ФТД.В.02 «БИЗНЕС-АНГЛИЙСКИЙ»

Цель освоения дисциплины: развитие у магистрантов практических навыков использования английского языка для профессионального общения в сфере бизнеса и экономики, дать магистрам возможность проявить себя и добиться успеха, и применить полученные знания и умения на практике.

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

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

Краткое содержание дисциплины: что такое сфера бизнеса, возможные направления развития бизнеса, типы компаний, активная лексика по теме. Беседа о ведущих российских компаниях, отработка основных лексических единиц на английском языке на упражнениях, прослушивание английских текстов о типах компаний.

Профессии и качества, необходимые для успешной работы, популярные в современном мире профессии, рекламные объявления о приеме на работу, резюме, письмо о приеме на работу, собеседование. Изучение активной лексики по темам: наличие вакансий, как получить хорошую работу, анкета-заявление.

Национальные стандарты деловых переговоров. Самостоятельный поиск информации.

Теория: ведение деловой переписки и составление различных документов на английском языке. Языковые штампы, образцы деловых писем, контрактов и соглашений, список часто употребляемых сокращений, специальная терминология.

Возможности создания интернет-компаний, развитие электронного бизнеса, особенности электронной коммуникации, деловое электронное письмо.

Составление бизнес-планов, этикет и правила поведения в Интернете, возможные направления развития бизнеса в будущем.

Межличностные отношения, особенности работы в команде. Просмотр фильма и обсуждение его. Чтение текста, выполнение упражнений.

Главные особенности употребления делового стиля общения в английском языке. Манеры поведения и основные выражения во время деловых переговоров. Работа в группах. Разыгрывание ситуации деловых переговоров. Обсуждение проблемы в деловом кругу.

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

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме зачета во 2 семестре очной формы обучения и по окончанию изучения курса очно-заочной формы обучения.