

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович

Должность: ректор

Дата подписания: 29.11.2024 17:18:15

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

## АННОТАЦИИ К РАБОЧИМ ПРОГРАММАМ ДИСЦИПЛИН

по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн»,  
направленность (профиль) «Моушн-дизайн»

### АННОТАЦИЯ

#### рабочей программы учебной дисциплины Б1.О.01 «ФИЛОСОФИЯ»

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Краткое содержание дисциплины:** 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 23 зачетных единиц, 828 часов.

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

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

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

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

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

**Краткое содержание дисциплины:** Основные положения и принципы обеспечения безопасности. Основные закономерности адаптации организма человека к различным условиям. Антропогенные опасности. Социальные опасности. Природные опасности. Биологические опасности. Техногенные опасности. Экологические опасности.

Чрезвычайные ситуации (ЧС) и их классификация. Основы военной подготовки. Основы медицинского обеспечения. Военно-политическая и правовая подготовка.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Краткое содержание дисциплины:** Культура речи как наука. Аспекты изучения культуры речи. Нормированность и система функциональных стилей – основные признаки литературного языка. Нормативный аспект культуры речи. Грамматическая норма. Особенности употребления в речи форм имени существительного. Морфологическая норма. Особенности употребления в речи форм имени прилагательного и местоимения. Морфологическая норма. Особенности употребления в речи числительного и глагола. Синтаксическая норма как разновидность грамматической нормы. Коммуникативный аспект культуры речи. Ясность и точность как качества хорошей речи. Вербальные и невербальные средства общения. Национальный характер невербальных средств. Деловой этикет. Деловое письмо. Характеристика языка, стиля. Структуры документов. Риторика как наука о красноречии. Законы риторики.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Произведения, охраняемые и неохранные авторским правом.

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

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

Защита прав авторов и патентообладателей.

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

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

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

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

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

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

**Краткое содержание дисциплины:**

Введение в экспозиционный дизайн

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

История развития экспозиционного дизайна.

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

Технологии в дизайне экспозиции.

Компоновка экспозиционной части. Принципы оформления тематической выставки.

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

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

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

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

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

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

**Краткое содержание дисциплины:** Введение в дисциплину. Виды и жанры изобразительного искусства. История искусств первобытного общества. История искусств Древнего Египта. История искусств Древней Греции. История искусств Древнего Рима. История искусств Византии V- XII веков. История искусств стран Западной Европы средних веков. История искусств стран Западной Европы эпохи Возрождения. История искусств стран Западной Европы XVII - XVIII веков. История древнерусского искусства. История искусства Российского государства (вторая половина XV – начало XVII в.). История русского искусства первой половины XVIII века. История русского искусства второй половины XVIII века. История русского искусства первой половины XIX века. История русского искусства второй половины XIX века. История русского искусства конца XIX – начала XX века. Стиль модерн. История русского искусства конца XIX –

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

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

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

## АННОТАЦИЯ

### рабочей программы учебной дисциплины

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

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

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

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

**Краткое содержание дисциплины:** Становление и развитие дизайна, роль науки и техники в формообразовании. Виды современной дизайнерской деятельности. Формирование предметно-пространственной среды в эпоху ремесленного производства древних цивилизаций. Предметно-пространственная среда Древнего Египта. Формирование предметно-пространственной среды Древней Греции. Формирование предметно-пространственной среды Древнего Рима. Духовно-материальная культура Средневековья и эпохи Возрождения. Эпоха Средневековья. Переход к индустриальной цивилизации в эпоху Возрождения. Предметный мир эпохи Возрождения. Социально-экономические корни дизайна XIX века. Научно-технические открытия и изобретения XIX - начала XX веков и их роль в развитии дизайна. Первые всемирные промышленные выставки XIX века и их роль в развитии формообразования. Особенности промышленного развития России X-XIX веков. Ремесленное производство в России X-XVIII веков. Предметный мир России X-XVIII веков. Особенности промышленного развития России XIX-начала XX века. Проблемы художественно-промышленного образования. Силевые направления в индустриальном формообразовании XIX века. Художественный авангард в Европе XX века. Баухауз – первая школа художественного проектирования и конструирования. ВХУТЕМАС – ВХУТЕИН - отечественная школа дизайна. Истоки

отечественного дизайна. Развитие советского костюма в 1920-1940-е годы. Искусство выставочного дизайна в России 1920-1940-х годов. Возникновение промышленного дизайна в США. Развитие предвоенного дизайна в Западной Европе. Развитие дизайна после Второй мировой войны в Западной Европе. Особенности развития отечественного дизайна конца XX - начала XXI вв. Дизайн 1980-1990-х годов. Современный дизайн: особенности и тенденции.

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

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

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

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

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

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

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

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

Биологически обусловленная подструктура личности и влияние её элементов на формирование личности

Подструктура познавательных и эмоциональных процессов.

Особенности познавательных и эмоциональных процессов

Подструктура деятельности. Активность личности. Личность и деятельность

Социально обусловленная подструктура. Направленность личности

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

Образовательная система России.

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

Педагогический процесс.

Дидактика как теория обучения и образования личности.

Педагогика как теория воспитания.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

### **Б.О.14 «КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ»**

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

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

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

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

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

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

История возникновения метода дизайн-мышления. Принципы дизайн-мышления. Структура метода. Области применения. Этапы и фазы метода. Преимущества и

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

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

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

## **АННОТАЦИЯ** **рабочей программы учебной дисциплины** **Б1.О.15 «ГУМАНИТАРНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ КУЛЬТУРЫ»**

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

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

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

**Краткое содержание дисциплины:** Рождение западной философии. Интеллектуальная жизнь европейских народов в Античности и Средневековье. Основные проблемы философии природы и общества, основные подходы к их разрешению. Философия Нового Времени. Рождение европейского университета и других учебных заведений. Формирование системы наук. Проблема демаркации научного знания в Новейшее Время. Производство научного знания, современные институты образования и науки.

История культуры и культурная история. Появление культурных исследований. Задачи, методы, вопросы культурных исследований в прошлом и в современности. Исследования субкультур и мейнстримных культур. История религии. Критические и теоретические подходы к исследованиям общества и культуры. Исследования религии. Гендерные исследования. Постколониальные исследования. Теория культуры. Семиотика культуры. Дискурс-аналитические исследования. Фрейм-аналитические исследования.

История и содержание понятия медиа. Зарождение европейских исследований медиа. Ранние и современные подходы к пониманию медиа. Исследования письменности, литературы, театра, кино и телевидения. Аналоговые и цифровые медиа. Специфика цифровых медиа. Основные теории цифровых медиа. Современные проблемы и подходы к пониманию цифровых медиа.

Оппозиция элитарного и массового. История средств массовой коммуникации. История и содержание понятия популярной культуры. Подходы к периодизации истории популярной культуры. Междисциплинарное поле исследований поп-культуры. Источники поп-культуры. Современные направления поп-культурных исследований, основные вопросы и задачи. Поп-культура в различных странах мира, закономерности развития. Критические подходы к популярной культуре.

Исследования игр как часть истории культуры. Проблема определения игры как культурного объекта и социокультурной практики. Классические работы Й. Хейзинги и Р. Кайуа. Выделение гуманитарных исследований игр в отдельное междисциплинарное поле. Исследования настольных игр. Исследования НРИ. Исследования LARP. Исследования традиционных игр. Аналоговые и цифровые игры.

Зарождение game studies. Литературоведческие подходы к исследованию видеоигр. Медиатеоретические подходы к исследованию видеоигр. Театроведческие и

киноведческие подходы к исследованию видеоигр. Game studies в Европе, Америках, России. Профессиональное образование в области гуманитарных исследований видеоигр.

Основные теоретические проблемы game studies сегодня. Теоретические и критические подходы к изучению цифровых игр. Постколониальная критика видеоигр. Гендерная критика видеоигр. Другие критические подходы и их ограничения. Применение методов социокультурных исследований к изучению цифровых игр.

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

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

## **АННОТАЦИЯ** **рабочей программы учебной дисциплины** **Б1.О.16 «ОСНОВЫ ДИЗАЙНА»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование у обучающихся общего представления о дизайне, как виде прикладного искусства, его роли в разработке дизайна интерфейсов, игровой и рекламной деятельности, изучение основных композиционных законов и средств в графическом дизайне, развитие композиционного мышления, знакомство с базовыми понятиями в дизайне, способами создания графического образа и владение базовыми практическими навыками его создания.

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

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

**Краткое содержание дисциплины:** Дизайн как вид изобразительного искусства. Основные понятия. Специфика художественного творчества в графическом дизайне. Виды дизайна.

Область профессиональных знаний дизайнера-графика. Сфера деятельности дизайнера-графика. Современные тенденции и средства дизайна.

Понятие композиции. Форма как основное изобразительное средство в дизайне. Равновесие в композиции. Композиционный центр. Основные элементы организации композиции: точка, линия, пятно. Понятие плоскости. Типы и формы композиции. Приёмы в композиции. Врезка, членение, наложение, группировка. Средства композиции. Контраст, нюанс, метр, ритм, масштаб.

Формообразование как процесс создания формы. Понятие форма. Принципы формообразования. Основные художественные средства построения композиции. Художественная специфика графических средств. Методы и средства исполнения графических средств. Фактуры, текстуры, орнамент. Принципы композиционно-художественного формообразования. Пластические композиционные средства. Зрительное восприятие формы дизайн-объектов. Приемы графического дизайна.

Понятие "природа цвета" и природа света. Цвет как средство выразительности и смыслов. Психологическое воздействие цвета. Цветовое видение, сравнения и контрасты. Значение и ценность хроматического цвета. Ахроматические цвета (черный, белый, серый). Восприятие цвета как реальность психофизиологическая. Понятие цветовой гармонии. Гармония как равновесие, симметрия сил. Контрастность. Выразительные характеристики формы и цвета. Цветовые контрасты. Субъективное отношение к цвету.

От рисунка к букве. Форма знаков как производное от инструмента. История шрифтовых форм. Классификация шрифтов. Пропорции внутри шрифта. Начертания шрифта. Кернинг. Гарнитур. Контрастность шрифта. Конструкция букв. Система знаков. Разработка шрифтовой композиции. Системы Дидо и Пика. Связь единиц измерения. Виды и форматы компьютерных шрифтов. Основные принципы и техника построения буквы в векторном редакторе. Анатомия знака. Морфология и эстетика шрифта. Понятия

стиля. Области и этапы, техники проектирования шрифтов. Эскизное проектирование шрифтов. Каллиграфия.

Теория визуальной коммуникации. Основы использования визуальной информации в современных сетевых технологиях. Многообразие средств визуальной коммуникации. Эскизное проектирование визуальных коммуникаций (модели, прототипы). Специфика инфографики в визуальных коммуникациях. Способы визуализации данных. Анализ данных и перевод их в графические схемы. Инструменты для создания инфографики. Создание анимированной инфографики. Знаковые системы. Плакат. Акцидентные и титульные шрифты. Слово и визуальная коммуникация. Шрифтовые приемы, акциденция в наборе, приемы верстки. Композиционные приемы акциденции. Модульная сетка, ее назначение. Виды модульных сеток. Техника создания модульной сетки. Понятие, виды и особенности верстки. Основные правила верстки.

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

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

## АННОТАЦИЯ рабочей программы учебной дисциплины Б1.О.17 «ТИПОЛОГИЯ ДИЗАЙНА»

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

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

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

**Краткое содержание дисциплины:** Студенты учатся работать в стиле выбранного дизайнера и выбранного художественного стиля. Тема помогает настроить художественный вкус, понять стилистику дизайнера.

Изучение приемов наложения и маски в работе над обложкой книги, подбор необходимой стилистики.

Изучение приема ритма и акцента для работы над диском или пластинкой.

Создать рисунок или фотомонтаж в технике «мизанабим». *Mise en abyme* (в переводе с французского – помещённый в бездну) – рекурсивная художественная техника, известная как «сон во сне», «рассказ в рассказе», «спектакль в спектакле», «фильм в фильме» или «картина в картине».

Работа с сеткой для верстки мобильного выставочного баннера, полиграфии.

Выберете произвольный предмет, который можно изобразить. Проанализируйте его форму (или часть формы), на какие другие объекты окружающего мира он может быть похож? Подберите объект-сравнение так чтобы он был похож на ваш предмет по своей форме, но совершенно далёк по смыслу. Дорисуйте изображение вашего предмета, так чтобы придать ему свойства объекта-сравнения.

Создайте изображение, состоящую из двух половин разных объектов, имеющих схожую форму. Ваша задача противопоставить различные по смыслу образы, объединив их в общую конструкцию.

Изучение приема «прозрачность» в работе над афишей или плакатом.

Изучение стилистики минимализма в работе над киноплакатом.

Изучение техники коллажа в работе над киноплакатом.

Изучение техники разрушения в работе над обложкой журнала.

Изучение принципов симметрии в работе над рекламными биллбордами.

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

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

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.О.18 «ИСТОРИЯ АНИМАЦИИ»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование у студентов цельного представления об истории развития анимационного кино.

**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 предмет. Мультипликация и анимация. Протоформы анимации

Зарождение экранной анимации. Эмиль Рейно

Первые кинофирмы. Ранние технологии. Анимация Эмиля Коля

Первые персонажи в истории анимации: творчество Эмиля Коля и Уинзора Маккея

Новые имена в американской анимации: братья Флейшер, Пол Терри, Джон Рэндольф Брей. Зарождение американской анимационной промышленности

Развитие анимации в Европе в довоенный период. Анимация европейского авангарда

Авангардная анимация в Европе 1910-х 1920-х годов

Появление и развитие кукольной мультипликации. Творчество Владислава Старевича в России и Европе

Ранние работы Уолта Диснея

Пути и формы освоения звука и цвета в анимации

Появление отечественной рисованной анимации

Цветные фильмы Уолта Диснея

Советская анимация 1930-х годов

Создание «Союзмультфильма»

Анимация в СССР в период Второй мировой войны и поствоенное время

Американская анимация 1940-х годов

Стилевая революция 1940-60-х годов. Эстетическое обновление американской анимации

Экспериментальная анимация 1930-х – 1940-х годов: Оскар Фишингер, Лен Лай, Гарри Смит

Норман Мак-Ларен и его новаторские идеи

Техника игольчатого экрана: Александр Алексеев и его последователи

Анимация Восточной и Западной Европы в послевоенный период

Западноевропейская анимация 1960-х – 1980-х годов. Франция

Западноевропейская анимация 1960-х – 1980-х годов. Франция и другие страны.

Социальные темы

Анимация Восточной Европы

Чехословацкая анимация

Компьютерные технологии и анимация

Польская анимация

Советская анимация в 1950-е годы

Эстетический поворот в советской анимации

Возрождение кукольной анимации в СССР

Советские мультфильмы для взрослых. «Веселая карусель» Мультипликационные циклы в СССР

Децентрализация анимации в СССР

Советская авторская анимация

Авторская отечественная анимация. Студия «Пилот»

Японская анимация

Новые направления анимации

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 3 зачетных единиц, 108 часа.

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

## **АННОТАЦИЯ** **рабочей программы учебной дисциплины** **Б1.О.19 «ТИПОГРАФИКА»**

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

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

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

**Краткое содержание дисциплины:** Понятие «типографика». От рисунка к букве. Форма знаков как производное от инструмента. Старая типографика. Новая типографика. Швейцарская типографика. Типографика постмодернизма Место типографики в графическом дизайне. Наборный шрифт. История развития наборного шрифта. Исторически сложившиеся типы шрифтов. Понятие гарнитуры и начертания. Компьютерный набор. Обзор литературы по типографике. Основные характеристики текстов.

Эволюция шрифтовых форм и их взаимосвязь с технологиями печати. Классификация современных наборных шрифтов. Анатомия знака. Морфология и эстетика шрифта. Основные правила и принципы набора.

Понятия стиля. Современная шрифтовая культура. Значение типографики, ее роль и место в графическом дизайне.

Шрифт, набор и верстка - как самостоятельные элементы композиции. Самодостаточность типографических средств и образная выразительность

Прописные и строчные буквы. Части букв. Контрформа буквы. Межбуквенное расстояние. Шрифт как инструмент. Основные группы шрифтов в зависимости от рисунка знаков. Текстовые и акцидентные шрифты. Пропорции внутри шрифта. Рисунок знаков и угол наклона. Насыщенность. Ширина знаков (плотность шрифта, пропорции шрифта). Контрастность шрифта. Оптический размер шрифта Качество шрифта. Оптические компенсации в шрифте. Выразительные средства шрифта. Графическая рифма в слове. Слово и визуальная коммуникация. Использование выразительных средств набора для создания фирменного знака. Цифры. Кавычки. Похожие знаки.

Буквенный знак. Плотность штриха. Вертикальный и горизонтальный штрихи. Круглые элементы буквы. Масштабность круглых элементов относительно штриха. Засечки. Виды засечек, их влияние и воздействие на образ. Сравнение и соотношение друг к другу. Плотность знака (узкий, широкий, жирный). Влияние размера знака на восприятие. Влияние массы буквы на восприятие. Контраст размеров, массы, цвета, фактуры штриха. Расположение буквы в рабочей плоскости листа.

Шрифтовая гарнитура как элемент композиции. Использование приёмов композиции. Буква статическая, динамическая. Трансформация статики в динамику. Трансформация буквы. Трансформация слова. Линия, пятно. Влияние чёрного цвета. Влияние белого цвета. Цветовая гамма в композиции. Движение буквы, слова, фразы.

Влево - вправо, вверх – вниз. Подъём - спуск, удаление - приближение, в центр - от центра. Использование ритма в слове в предложении. Композиционный строй слова, предложения. Вертикальный, горизонтальный, Диагональный, круговой. Объединение заданий. Использование движения, ритма, строя, цвета в композиции фразы. Прямолинейное решение, вертикальное, круговое. Построение фразы по кривой.

Форма буквы и её трансформация. Выделение основного элемента буквы. Отсечение элементов буквы. Выявление основных фрагментов. Придание образности. Вычленение внутрибуквенного пространства. Расслоение знака на составляющие элементы. Сопоставление фрагментов знаков различных гарнитур. Объединение различных элементов. Придание образности. Выворотка (инвертное графическое решение знака). Трансформация знака различными графическими приёмами (вырезание, отсечение, наложение, использование поворотов).

Применение типографики в проектировании слова, фразы. Расчленение слова на главное и второстепенное. Расчленение предложения на главное и второстепенное. Конструктивное объединение слова и предложения.

Использование образного применения шрифта с фото и изобразительными элементами. Использование фактуры и текстуры. Применение типографики в простых графических упражнениях. Логотип, наименование праздника, фамилия, тематическое слово. Применение типографических приёмов с использованием фотоизображения в постере, флаере, открытке, плакате. Создание сложной типографической композиции.

Классическая книжная типографика. Продолжается освоение базовых понятий типографики на примере классической книжной типографики. Правила набора. Слово-строка. Абзац. Полоса издания. Структура и основные элементы книги.

Типографика и полиграфические издания. Проект книжного сувенирного издания посредством типографических приёмов. Решение разворотов с применением типографики. Решение рабочей плоскости обложки без изобразительных элементов. Трансформация названия издания. Использование всех приёмов типографики при проектировании разворотов книги.

Что такое типографская /модульная сетка. Система организации объектов в пространстве, основанная на рядах и колонках определенного, строго заданного размера. Расположение единицы контента: текстовые блоки, заголовки, врезки и изображения.

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

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

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

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

### **Б1.О.20 «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование у студентов цельного представления об истории развития анимационного кино.

**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.

**Краткое содержание дисциплины:** Мультипликация и анимация. Зарождение экранной анимации. Эмиль Рейно. Первые кинофирмы. Анимация Эмиля Коля. Первые персонажи в истории анимации: творчество Эмиля Коля и Уинзора Маккея. Новые имена в американской анимации: братья Флейшер, Пол Терри, Джон Рэндольф Брей. Зарождение американской анимационной промышленности. Развитие анимации в Европе в довоенный период. Анимация европейского авангарда. Авангардная анимация в Европе 1910-х 1920-х годов. Появление и развитие кукольной мультипликации. Творчество Владислава Старевича в России и Европе. Ранние работы Уолта Диснея. Пути и формы освоения звука и цвета в анимации. Появление отечественной рисованной анимации. Цветные фильмы Уолта Диснея. Советская анимация 1930-х годов. Создание «Союзмультфильма». Анимация в СССР в период Второй мировой войны и поствоенное время. Американская анимация 1940-х годов. Стилевая революция 1940-60-х годов. Эстетическое обновление американской анимации. Экспериментальная анимация 1930-х – 1940-х годов: Оскар Фишингер, Лен Лай, Гарри Смит. Норман Мак-Ларен и его новаторские идеи. Техника игольчатого экрана: Александр Алексеев и его последователи. Анимация Восточной и Западной Европы в послевоенный период. Западноевропейская анимация 1960-х – 1980-х годов. Франция. Западноевропейская анимация 1960-х – 1980-х годов. Франция и другие страны. Социальные темы. Анимация Восточной Европы. Чехословацкая анимация. Компьютерные технологии и анимация. Польская анимация. Советская анимация в 1950-е годы. Эстетический поворот в советской анимации. Возрождение кукольной анимации в СССР. Советские мультфильмы для взрослых. «Веселая карусель». Мультипликационные циклы в СССР. Децентрализация анимации в СССР. Советская авторская анимация. Авторская отечественная анимация. Студия «Пилот». Японская анимация. Новые направления анимации.

Искусственный интеллект. Знакомство и основы работы с нейросетями.

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

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

## АННОТАЦИЯ

### рабочей программы учебной дисциплины

### Б1.О.21 «ВИЗУАЛЬНОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ»

**Цель освоения дисциплины:** формирование у обучающихся компетенций в области визуального программирования, получение студентами знаний о средствах и графических языках визуального программирования, сформировать навыки применения различных средств визуального программирования.

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

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

**Краткое содержание дисциплины:** Введение в визуальное программирование

Программирование в Scratch

Программирование в GDevelop

Структура приложения среде Delphi

Технология программирования в среде Delphi

Языки программирования высокого уровня

Структурное программирование: общая характеристика языка C++

Структура программы на языке C++

Основные элементы языка C++

Операции и выражения языка C++

Операторы управления языка C++  
Указатели, ссылки, массивы языка C++  
Структурное программирование: типы данных, определяемые пользователем  
Модульное программирование: функции  
Модульное программирование: динамические данные  
Модульное программирование: файлы и потоки  
Инструменты для разработки программ на C#  
Программа на C#  
Объектно-ориентированное программирование в C#  
Коллекции C#  
Создание игр на C#. Unity. Фреймворк MonoGame  
Язык JavaScript. Базовые понятия программирования  
Переменные JavaScript  
Операторы JavaScript  
Простейшие функции JavaScript  
Знакомство с ключевыми объектами. Объектная модель документа DOM  
Свойства, методы, функции JavaScript  
Взаимодействие с пользователем в JavaScript  
Скриптовая анимация в JavaScript  
Язык визуального программирования Visual Prolog  
Основы работы с платформой .Net Framework  
Прикладные технологии платформы .Net Framework  
Технологии серверной части платформы .Net Framework  
Виды диаграмм UML  
Обзор CASE-средств для построения диаграмм UML

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 24 зачетные единицы, 864 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена в 1-6 семестрах, курсовая работа в 4, 6 семестрах и экзамена по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

### **Б1.О.22 «ИСТОРИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ»**

**Цель освоения дисциплины:** ознакомление студентов с концептуальными основами истории компьютерной графики, освоение информационно-коммуникативных процессов, связанных с формированием визуальной культуры и требованиями общества, выявление роли компьютерной графики в современных дизайн-технологиях, развитие навыков аналитического мышления и художественного видения, 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:** Становление развития компьютерной графики в контексте истории проектной культуры. Развитие компьютерной графики и ее связь с развитием технических средств. История технологий вывода. Важнейшие направления, имена и тенденции отечественных разработок компьютерной графической визуализации. ASCII Art как форма представления изображений.

Разработка первого компьютера «Вихрь» с ЭЛТ монитором и световым пером. Появление первой наглядной компьютерной игры – ОХО, или крестики-нолики. Рождение светового пера. Создание 21 центра системы SAGE. Создание первого цифрового сканера национальным институтом стандартов. Первый графопостроитель компании IBM. Появление векторного дисплея.

Рождение термина "компьютерная графика". Появление первой игры «Spacemar» на машине PDP-1. Создание программы компьютерной графики под названием "Блокнот" (Sketchpad). Создание компьютерной программы "Альбом" (Sketchpad). Разработка цифровой электронной чертежной машины DAC-1. Выпуск первого коммерческого графического терминала. Создание организован исследовательского центра компьютерной графики мирового масштаба. Создание компьютерной математической модели движения кошки. Создание серии мультимедий Poem Field.

Формирование теоретического и прикладного направления трехмерной машинной графики. Построение фрактала. Зарождение фрактальной графики. Создание растровых дисплеев. Выпуск ПК с дисплеями, имеющими элементы компьютерной графики. Создание одного из первых фильмов, использующих компьютерную анимацию (анимацию лица и рук). Появление лётных тренажеров, основанных на компьютерной графике.

Разработка IBM графического адаптера CGA, который стал графическим стандартом. Создание EGA (EnhancedGraphics Adapter) — стандарт мониторов и видеоадаптеров для IBM PC. Создание компанией Apple компьютеров Macintosh. Появление технологии Multimedia (Мультимедиа). Обработка звука и видеоизображения. VGA (VideoGraphics Array) — стандарт мониторов и видеоадаптеров. Появление цветного изображения. Компьютерная графика в кино. Появление графического интерфейса пользователя.

Расширение компьютерной графики. Создание OpenGL (OpenGraphics Library) — открытой графической библиотеки, графического API. Выпуск компанией Microsoft набора компонентов DirectX. Развитие возможностей по обработке видео, Web-дизайн. Создание технологий виртуальной реальности: 3D видеоизображений, технологии переноса данных с тела и др. объектов. Современные сферы деятельности, использующие возможности компьютерной графики.

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

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

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

### **Б1.О.23 «ОСНОВЫ РОССИЙСКОЙ ГОСУДАРСТВЕННОСТИ»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование у обучающихся системы знаний, навыков и компетенций, а также ценностей, правил и норм поведения, связанных с осознанием принадлежности к российскому обществу, развитием чувства патриотизма и гражданственности, формированием духовно-нравственного и культурного фундамента развитой и цельной личности, осознающей особенности исторического пути российского государства, самобытность его политической организации и сопряжение индивидуального достоинства и успеха с общественным прогрессом и политической стабильностью своей Родины.

**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:** Основные данные о географии, ресурсах, экономике России. Население, культура, религии и языки в России. Многонациональность в России. Управление многонациональным государством, национальные и культурные права, национальные отношения. Современное положение российских регионов и их многообразие. Выдающиеся персоналии России: политические и государственные деятели, ученые, деятели культуры и примеры служения и самопожертвования во имя Родины. Ключевые испытания и победы России,

отразившиеся в ее современной истории. Главные тенденции развития науки и технологий в России. Россия как научно- исследовательская держава. Вклад России в различные научные отрасли и области, достижения в научном исследовании. Основные открытия и достижения в различных областях. Культурное наследие России. Знаменитые музеи, литературные произведения, художественные и музыкальные достижения. Выдающиеся сооружения и объекты инфраструктуры на территории РФ. Ценностные принципы российской цивилизации и российского общества: единство многообразия, суверенитет (сила и доверие), согласие и сотрудничество, любовь и ответственность, созидание и развитие. Определение цивилизационного подхода и его базовых категорий: цивилизация, прогресс, стадии развития, цикличность, «столкновение цивилизаций», многополярность, детерминизм, релятивизм, глобализация, «евразийство». Мироззрение: определение, теория вопроса и связанные концепты. Мироззрение как функциональная система: структура и влияние на общество. Мироззренческая система российской цивилизации. Ключевые мироззренческие позиции и понятия, связанные с российской идентичностью в историческом и федеративном контексте. Роль национальной идентичности и ценностей в развитии российской цивилизации. Мироззренческие позиции и элементы общественно-политической жизни: мифы, ценности и убеждения, потребности и стратегии. Значение коммуникационных практик и государственных решений в области мироззрения. Политика памяти и ее роль в формировании мироззренческой системы. Символическая политика и ее влияние на мироззренческие позиции. Мироззрение и государственные решения: взаимосвязь и влияние. Государственная система России: история и современное состояние. Структура публичной власти в России: основные органы и их функции. Конституционные принципы и разделение властей в России. Основы конституционного строя России: принципы и принципиальные положения. Роль принципа разделения властей в демократии. Особенности современного российского политического класса. Генеалогия ведущих политических институтов в России: их история, причины и следствия трансформации. Уровни организации власти в Российской Федерации. Институт президентства в России: его роль и функции. Государственные проекты в Российской Федерации: ключевые отрасли, кадры, социальная сфера. Культура Российской Федерации в глобализирующемся мире. Основные направления государственной культурной политики России. Значимость культурной политики для народа, государства и человечества. Развитие культуры как основа государственной безопасности и суверенитета. Геополитическая составляющая культуры. История и современность России на культурной карте мира. Глобальные тенденции и особенности современного мирового развития. Техногенные риски, экологические вызовы и экономические сдвиги в мире. Суверенитет государства и его роль в перспективных сценариях развития мирового порядка и российской цивилизации. Ценностные ориентиры для развития и процветания России. Солидарность, единство и стабильность в российском обществе в контексте цивилизационного развития. Компромисс, альтруизм и взаимопомощь как ключевые принципы российской политики. Ответственность и миссия как основы личностного и общественного развития. Справедливость и меритократия в современном российском обществе.

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

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

**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.

**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:** зачет на 1-6 семестрах.

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

**Цель освоения дисциплины:** формирование физической культуры личности и способности направленного использования разнообразных средств физической культуры и спорта для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей профессиональной деятельности, на приобретение студентами знаний, умений и навыков физкультурно-оздоровительной деятельности, проявляющихся в умении самостоятельно проводить занятия по укреплению здоровья,

совершенствованию физического развития и физической подготовленности, как в условиях учебной деятельности, так и в различных формах активного отдыха и досуга.

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

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

**Краткое содержание дисциплины:** 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.

Общезащитная 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:** зачет на 1-6 семестрах.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины Б1.О.ДЭ.01.03 «АДАПТИВНАЯ ГИМНАСТИКА»**

*адаптированная программа для обучающихся  
с ограниченными возможностями здоровья и обучающихся инвалидов*

**Цель освоения дисциплины:** формирование физической культуры личности, физического развития обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов; развитие способности направленного использования разнообразных средств физической культуры и спорта с учетом нозологии обучающегося для сохранения и укрепления здоровья, повышения адаптационных резервов организма, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей профессиональной деятельности; на

приобретение студентами знаний, умений и навыков физкультурно-оздоровительной деятельности, проявляющихся в умении самостоятельно проводить занятия по укреплению здоровья, совершенствованию физического развития и физической подготовленности, как в условиях учебной деятельности, так и в различных формах активного отдыха и досуга.

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

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

**Краткое содержание дисциплины:** 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.

Общезначительная 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:** зачет на 1-6 семестрах.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

### **Б1.О.ДЭ.01.04 «АДАПТИВНАЯ ОБЩЕФИЗИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА»**

*адаптированная программа для обучающихся*

*с ограниченными возможностями здоровья и обучающихся инвалидов*

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

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

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

**Краткое содержание дисциплины:** Формирование знаний по у студентов, освобожденных от практических занятий по данному курсу по состоянию здоровья на длительный срок, складывается из расширенного курса теоретической подготовки и самостоятельных занятий. Итогом теоретической подготовки является написание реферативной работы, защита которой происходит в период зачетно-экзаменационной сессии. В реферативной работе студент должен показать умение выявлять и формулировать актуальные для теории и практики физической культуры и спорта цели и задачи, анализировать учебную, научную и методическую литературу, материалы, отражающие практику физкультурно-спортивной деятельности, интерпретировать и оформлять результаты изучаемого материала, делать выводы и давать практические рекомендации по изучаемой теме.

Тема реферата выбирается на основе углубленного изучения по одному из разделов теоретического курса, предусмотренного учебной программой, или может быть выбрана в соответствии с интересами студента.

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

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета на 1-6 семестрах.

## АННОТАЦИЯ

### рабочей программы учебной дисциплины Б1.В.01 «АЛГОРИТМЫ В 3-D ГРАФИКЕ»

**Цель освоения дисциплины:** формирование у студентов знаний об алгоритмах трехмерной графики, приемах моделирования, практических навыков и умений использования современных графических редакторов и владение базовым набором компетенций в области 3D-моделирования.

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

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

**Краткое содержание дисциплины:** Введение в 3D графику

Методы трехмерной графики

Основные алгоритмы 3D моделирования

Интерфейс Blender 3D и инструментальные средства

Моделирование и лепка в среде Blender 3D

Анимация и визуализация в Blender 3D

Интерфейс Cinema 4D. Скульптинг

Анимация в Cinema 4D

Визуализация и другие эффекты в Cinema 4D

Workflow, MoGraph в Cinema 4D

Области применения и задачи, интерфейс Houdini Apprentice

Работа с основными узлами Houdini Apprentice

Инструменты моделлинга и процедурная геометрия Houdini Apprentice

Симуляция Houdini Apprentice

Работа с персонажами в Houdini Apprentice

Визуализация, освещение, композиция в Houdini Apprentice

Области применения и задачи, интерфейс Autodesk Maya

Работа с объектами

Модификаторы  
Иерархические связи между объектами  
Системы частиц и их взаимодействие  
Работа с текстурами и материалом  
Освещение и камеры. Физика объектов  
Работа с анимацией. Экспорт объектов в игровой движок  
Области применения и задачи, интерфейс ZBrush  
Краткий обзор функций программы ZBrush  
Способы 3D-моделирования в ZBrush  
Материалы, освещение и рендеринг  
Полезные инструменты и возможности ZBrush

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

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

## АННОТАЦИЯ рабочей программы учебной дисциплины Б1.В. 02 «РЕЖИССУРА»

**Цель освоения дисциплины:** формирование системы профессиональных знаний, умений и навыков в области режиссуры, необходимых для создания анимационных фильмов.

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

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

**Краткое содержание дисциплины:** Связь кинематографа и изобразительного искусства.

Технические навыки и приемы создания идеи фильма.

Понятие жанрового кино и авторского, режиссерское решение. Придумывание сценария фильма на заданные ключевые слова и игровые ситуации с целью научить мыслить нестандартно и непрямолинейно, а также для расширения ассоциативного ряда.

Выстраивание линий поведения заданных персонажей в заданных драматических ситуациях. Раскрытие образа персонажа через его погружение в предлагаемые обстоятельства.

Стиль, зависимость и связь с технологией. Теория и практические занятия.

Теория и практические занятия.

Ансамбль персонажей (для рассказа, фильма, пьесы).

Композиция кинокадра. Взгляд камеры. «Замкнутая» и «развернутая» композиция.

Линия горизонта. Объект в кадре.

Движение в кадре и движение камеры. Теория и практические занятия.

Черновая и чистовая раскадровка, эпизод и сцена. Лейаут. Технические навыки и приемы рисования раскадровки. Изучение того, как с помощью этих приемов переводить словесный сюжет в визуальные образы в связи со специфическими возможностями кинематографа (монтаж, панорамы и т.п.).

Что такое монтажная фраза. Монтажный ритм в сцене. Зависимость длины куска (протяженности показа) от его содержания. Последовательный и параллельный монтаж. Разновидности параллельного монтажа.

Создание собственной голосовой фонограммы на основе собственного сценария или отрывка из какого-либо литературного произведения.

Освоение различных анимационных технологий. Компьютерная, предметная и рисованная анимация. Изучение принципов работы, сходств и различий этих технологий.

Анимационный сюжет (1 - 1.5 минуты) на основе выбранного фрагмента (или монтажа фрагментов) голосовых фонограмм.

Создание ритмического этюда на основе заданного саундтрека с целью научить грамотно "превращать" абстрактный звуковой сигнал (образ) в визуальный.

Шумовое оформление. Звук в кадре и за кадром. Шумы синхронные и фоновые.

Диалоги. Образ и психосоматика. Создание собственной голосовой фонограммы на основе собственного сценария или отрывка из какого-либо литературного произведения. Запись диалогов под готовое изображение.

Режиссерская разработка авторского сценария.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 9 зачетных единиц, 324 часа.

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

## **АННОТАЦИЯ** **рабочей программы учебной дисциплины** **Б1.В.03 «МЕТОДИКИ ВИЗУАЛИЗАЦИИ»**

**Цель освоения дисциплины:** обучение студентов освоению компетенций в области методик визуализации, представляющей собой сферу практической деятельности, связанной с основами визуального восприятия человека и типами визуализации в зависимости от используемых данных.

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

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

**Краткое содержание дисциплины:** История визуализации данных. Основные понятия и определения визуального анализа данных. Цели и задачи визуализации данных. Основные концепции визуализации восприятия графиков. Группы методов визуализации.

Визуализаторы общего назначения. Графики. Диаграммы. Гистограммы. Статистика. Характеристики средств визуализации данных.

Методы геометрических преобразований. Отображение иконок. Методы, ориентированные на пиксели. Одномерный визуальный анализ данных. Двумерный визуальный.

Анализ данных. Многомерный анализ данных. Преобразование данных. Определение OLAP-систем. Способы аналитической обработки данных.

Способы описания данных. Древовидные визуализаторы. Методология интеллектуального анализа данных. Деревья принятия решений. Применения деревьев для визуализации ассоциативных правил. ROC-кривые. Кластеризация. Визуализация связей. Карты.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 5 зачетных единиц, 180 часа.

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

## **АННОТАЦИЯ** **рабочей программы учебной дисциплины** **Б1.В.04 «ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА МОНТАЖА»**

**Цель освоения дисциплины:** являются освоение творческих возможностей монтажа и существующих монтажных программ, поиск новых форм монтажа, анализ

монтажных соединений на телевидении и в кино и их практическое использование. Отработка на практике полученных базовых навыков работы.

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

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

**Краткое содержание дисциплины:** Значение термина «монтаж». Первооснова кинематографического монтажа в «Первый фильм» братьев Люмьер. Элементы монтажа в наскальных рисунках. Композиция и монтажное построение целенаправленного внимания зрителя в живописи. Принципы Российской школы монтажа. Кулешов и его вклад в кинематограф. От практики к теории. Открытия эффектов воздействия на зрителей. Формирование теории монтажа. Мышление человека, как прообраз экранного монтажа.

Освоение метода фиксации звука и изображения. Дикторский, актерский период. Экранное пространство как часть «видимого мира». Период журналистского начала. Повествовательный. Параллельный. Ассоциативный монтаж. Клиповый монтаж. Продюсерское ТВ. Современные монтажные поиски: многослойность, объемность, непредсказуемость, агрессия. Обзор технических средств монтажа.

Переход по действию. Перебивка. Параллельный монтаж. Резкая смена кадра. Совмещение. Рваный монтаж. Появление и уход в затемнение. Растворение. Круг. Вытеснение. Невидимая склейка.

Крупность плана. Деталь, ракурс, панорама. Монтаж по крупности плана. Кадр как художественное произведение. Композиционное построение кадра. Основные требования к монтажу. Единство направления движения. Монтаж по смещению осей. Монтаж по ориентации в пространстве. Монтаж по оптическим характеристикам. Монтаж по свету. Типология монтажных соединений.

Конструктивный монтаж. Художественный монтаж. Параллельный монтаж и его разновидности. Перекрестный монтаж. Ассоциативный монтаж. Линейные виды монтажа. Последовательность сборки. Нелинейный монтаж.

Виды внутрикадрового монтажа. Мизансцена, панорамы, тревеллинг. Типы и виды панорам, особенности восприятия, съемки и монтажа.

Основные принципы звукового монтажа. Аудиотреки. Изменение громкости звукового клипа. Микширование звука. Музыка, как иллюстрация. Вертикальный монтаж.

Интерфейс программы Adobe Premiere Pro CC. Переключение режимов интерфейса. Восстановление интерфейса в стандартное состояние. Подключение и эффективное применение нескольких мониторов. Инструменты визуального и технического контроля коррекции света и цвета. Инструменты коррекции цвета и света. Стандартные инструменты монтажа и дополнительные плагины. Линейные формы микширования и огибающие. Изменение пропорций, кадрирование, изменение скорости. Настройка медиаэкспорта. Работа с Adobe Media Encoder

СНХ, закадровый текст, интершум, музыка, звуковые эффекты. Иерархия дорожек, способы монтажа. Стандартные инструменты работы со звуком, программа Audition. Синергетика аудио-видеоизображения, взаимные дополнения. Косая склейка. Работа с библиотеками звуков. Модификация аудио файлов и звуковых дорожек.

Работа с хромакеем и виртуальными фонами. Обзор эффектов и графических возможностей программы. Работа с масками, треккинг, полиэкранный, рип-проекция, кашированный кадр, мозаика. Создание монтажных переходов. Программы создания и вывода титров. Анимация статических изображений. Плоские и объемные объекты компьютерной графики внутри «реального» видеоряда.

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

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена в 6 семестре и по окончании изучения курса.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.В.ДЭ.01.01 «ИСТОРИЯ ОПТИЧЕСКИХ ПРИБОРОВ»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование у студентов цельного представления об истории развития оптических приборов, выявление роли оптики в современных дизайн-технологиях, расширение кругозора, повышение общей культуры.

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

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

**Краткое содержание дисциплины:** Природа света и световых явлений как основа физической оптики. Геометрическая оптика. Физиологическая оптика. Глаз как оптическая система. Волновая природа оптики. Оптика как наука сегодня. Назначение оптических приборов. Классификация оптических приборов. Визуальные приборы. Приборы, дающие оптическое изображение на экране.

Законы Евклида о прямолинейном распространении света, закон отражения света от зеркальной поверхности. Закон независимости световых пучков. Закон Снеллиуса о преломлении света на границе двух прозрачных сред. Корпускулярная теория света, развитая Ньютоном. «Трактат о свете» Гюйгенса. Теория о волновой природе света Томаса Юнга и Декарта. Эфир. Принцип Гюйгенса-Френеля. Гук: цвета тонких пленок. Метод зон Френеля. Теория Френеля о частичном увлечении светового эфира движущимися телами. Теория упругого эфира Клода Павье. Математическое описание волновой теории света и теории дисперсии Коши. Вклад Максвелла в оптическую теорию. Открытия в оптике в конце XIX и начале XX века.

Линзы античных времён. Изобретение очков как оптического прибора. Комбинации линз. Первые оптические наблюдательные приборы. Зарождение фотографии. Мениск, объектив Петцваля, ахроматический мениск и другие виды ранних образцов линз. Объективы переменного фокусного расстояния. Объективы плавного изменения фокусного расстояния. Объективы дискретного изменения фокусного расстояния. Первый микроскоп. Современные виды микроскопов. Изобретение бинокля. Телескоп. Оптический прицел. Оптический дальномер.

Начало истории: «волшебный фонарь» Христиана Гюйгенса. Проекторы. Диаскоп. Эпископ. Спектральные приборы. Спектрометр. Спектрограф. Фотоаппарат. Проекционный аппарат. Рождение мультимедийных технологий. Цифровое проекционное оборудование.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 2 зачетных единиц, 72 часа.

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

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.В.ДЭ.01.02 «ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ»**

**Цель освоения дисциплины:** создание условий для формирования и развития у студентов особого стиля мышления, для которого характерно понимание дизайнерского проектирования как творческого процесса, направленного на преобразование окружающей среды, понимание основных критериев гармонической вещи, чувства стиля, возможности продуктивно действовать в ситуациях новизны и неопределенности.

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

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

**Краткое содержание дисциплины:** Проектное мышление. Роль дизайна в современной культуре. Метод проектной деятельности в сфере дизайна. Цели проектирования в сфере дизайна. Проектный подход в сфере дизайна как средство и предмет. Признаки проекта в сфере дизайна. Основные отличия проектов в сфере дизайна от других видов творческой деятельности. Текущее состояние и мировые тенденции в области управления проектной деятельностью в сфере дизайна. Международные стандарты проектной деятельности в сфере дизайна. Сравнительный анализ подходов IPMA, РОД, PRINCE-2.

Основные понятия и принципы управления содержанием проекта в сфере дизайна. Этапы проектной деятельности в сфере дизайна. Процессы планирования и определения целей проекта в сфере дизайна. Формирование целей проекта в сфере дизайна. Принципы декомпозиции целей и создания иерархической структуры проекта в сфере дизайна. Построение модели проекта в сфере дизайна. Планирование реализации проекта в сфере дизайна. Методы и принципы завершения проекта в сфере дизайна. Реализация планов ведения проектной деятельности в сфере дизайна.

Понятие «дизайн-мышление». Отличительные особенности дизайн-мышления. Возникновение дизайн-мышления. Основные этапы развития дизайн-мышления. Международный опыт в области дизайн-мышления. Дизайн как способ мышления. Институт управления дизайном (DMI). У. Хэннон, США, 1975г. Школа HPID. Х. Платтнер и Д. Келли, США, 1980г. Описание методов и подходов, которые применяют архитекторы, проектировщики и урбанисты. Метод дизайн-мышления для бизнеса. Основание IDEO. Д. Келли, США, 1991г. Коллективный разум как инструмент развития бизнеса. Проектное мышление: генерирование инновационных идей. Дизайн-мышление как системный подход. Дизайн-мышление в России. Современное состояние метода дизайн-мышления.

Понятия «эмпатия», «процесс слушания», «слуховое восприятие». Правила эмпатического слушания. Методы сбора информации. Определение, как этап дизайн-мышления. Правила постановки проблемы. Методы обработки полученной информации. Поиск идей как этап дизайн-мышления. Способы генерирования идей. Понятие «прототип». Прототипирование как этап дизайн-мышления. Способы создания прототипов. Принципы создания макетов. Тестирование как этап дизайн-мышления. Способы получения обратной связи о созданных прототипах.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 2 зачетных единиц, 72 часа.

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

## **АННОТАЦИЯ** **рабочей программы учебной дисциплины** **Б1.В.ДЭ.02.01 «СЦЕНАРНОЕ МАСТЕРСТВО»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование у студентов представлений о специфике сценарной работы, формирование практических навыков создания сценария анимационного кино, видеоигр, мультимедиа произведений, телевизионных программ.

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

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

**Краткое содержание дисциплины:** Основные понятия сценарной драматургии. Особенности сценарного творчества. Составляющие основы сценарной драматургии. «Три кита» сценарной деятельности. Сюжетное построение. Образное решение сценарной

деятельности. Драматургический материал.

Три основных понятия драматургии. основополагающие элементы драматургического произведения. Драма как род литературы. Место и роль драматургии в области искусства. Три основных определения драмы и ее жанры. Понятие «художественное творчество». Теории драмы прошлых столетий как огромное достижение эстетической мысли человечества.

Воображение и творческая наблюдательность. Тренировка и воспитание воображения и творческой наблюдательности. Творческое наблюдение. Объект творческого наблюдения. Понятие творческого мышления. Этапы работы над творческим мышлением. Действие - драматургическая логика. Представленное действие. Постановочное действие. Словесное действие.

Тема в сценарном искусстве. Понятие идеи как основной главной мысли автора и ее первичность в творчестве. Постановка проблемы – первооснова конфликта. Конфликт и виды конфликтов. Идеино-художественная основа как фундамент сценарного материала. Определение темы и идеи общеизвестных классических произведений.

Понятие композиции произведения. Современная композиция и ее особенности. Композиционные схемы. Основные составляющие композиции. Экспозиция. Основное действие как часть экспозиции. Методические требования к выстраиванию эпизодов. Кульминация – наивысшая точка выражения идей. Продумывание развязки-финала действия. Событийный ряд: исходное событие, основное событие, центральное событие, главное событие, финальное событие. Соотношение событийного ряда и композиционной структуры.

Сюжет и фабула. Прием и ход. Ход как авторская позиция с точки зрения фабульного прочтения. Критерии отбора материала: идейность, художественные достоинства, возможность пластического решения на сцене, ярко выраженный конфликтный характер. Подбор материала из разных публицистических и литературных материалов. Методы сбора документального материала.

Функции монтажа. Виды монтажа. Последовательный монтаж. Параллельный монтаж. Ассоциативный монтаж. Метод конфликтной организации материала. Монтаж как метод «собираания образа».

Изобразительные средства языка. Тропы (эпитет, сравнение, метафора, метонимия, аллегория, олицетворение). Полисемия, синонимы, эвфемизмы, антонимы.

Литературный язык – письменная форма сценария театрализованного действия. Понятие стиля. Деловая, научная, публицистическая, художественная стилистика. Стилизация – основа пародии.

Реклама и ее задачи. Два вида информации, касающейся рекламируемого объекта. Драматургическая формула создания рекламы.

Развитие игрового сторителлинга. Особенности игрового сценария. Типы игровых сценариев. Наиболее важные элементы игрового сюжета. Кульминация в игровом сценарии. Композиционное построение игрового сценария. Приемы и методы работы над материалом к сценарию. Сценарный ход. Конфликт: структура и строение. Персонажи: их типы, арки и мотивация. Работа с внутриигровыми текстами. Сценарный документ и прототипирование.

Приемы создания «живого», трехмерного характера героя. Драматургические методики по созданию объемных персонажей. Психология, социология и физиология как система трехмерности характера. Выстраивание системы персонажей в сценарии: главный, второстепенный, эпизодические герои. Их задачи и функции, смысловая нагрузка. Разбор трех измерений характера на примере героев различных фильмов и книг. Создание трехмерного героя собственного сценария студента.

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

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой в 4 семестре и экзамен по окончанию изучения курса.

**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:** блок 1, 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:** 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: 7 зачетных единиц, 252 часов.**

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой в 4 семестре и экзамен по окончанию изучения курса.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.В.ДЭ.03.01 «ПАЙПЛАЙН»**

**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:** блок 1, часть, формируемая участниками образовательных отношений, элективная дисциплина.

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

**Краткое содержание дисциплины:** Введение в дисциплину

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.

Предварительная 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 постпродакшена: 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. Синописис. 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.

Что такое AAA-пайплайн, какие задачи он решает. Художественная и техническая часть пайплайна. Пять этапов AAA-пайплайна, вариации пайплайна. Драфт (формы и силуэт) — упрощенная версия всей модели. Сетка: легкая LowPoly, супердетализированные HighPoly и MidPoly. Развертка модели на плоскость. Запечка — перенос детализации с HighPoly на LowPoly. Текстуры - этап покраски LowPoly модели. Подача модели.

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

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена в 5 семестре и экзамен по окончанию изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

### **Б1.В.ДЭ.03.02 «ВИДЕОГРАФИКА»**

**Цель освоения дисциплины:** обучение студентов выполнению всех этапов проектирования видеороликов и овладению приемами практических навыков видеосъемки и режиссуры монтажа.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, 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:** 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 видеографики.

Раскадровка: общие принципы. Этапы разработки раскадровки. Исследование. Пользовательские сценарии. Структура раскадровки. Определение стилистики. Дизайн концепция. Введение в монтаж. Виды видеомонтажа. Техники монтажа. Подготовка материалов для видео.

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

Саунд-дизайн. Оборудование для записи звука. Типы звука аудиовизуальных произведений: интершум, речь и музыка. Способы взаимодействия всех типов в одном кадре. Методы применения техники переозвучивания. Обработка и сведение звука. Микшер аудиодорожек. Звуковые эффекты. Работа с текстом и титрами в целом.

Типы источников света, основные принципы освещения. Осветительное оборудование. Способы моделирования освещения. Классическое киношное и картинное освещение. Виды хромакея. Работа с хромакеем.

Начальные этапы разработки сценария. Сторителлинг. Введение в сценарную драматургию. Стилистика. Средства выразительности. Элементы фотофильма. Композиционные элементы. Разработка логической и физической структуры фотофильма. Спецэффекты и переходы. Понятие рендера. Рендер эффектов. Цветовые схемы и макеты дизайна. Применение типографики.

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

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена в 5 семестре и экзамен по окончании изучения курса.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## АННОТАЦИЯ

### рабочей программы учебной дисциплины

### ФТД.В.03 «ОБЩЕСТВЕННЫЙ ПРОЕКТ «ОБУЧЕНИЕ СЛУЖЕНИЕМ»

**Цель освоения дисциплины:** формирование компетенций и достижение следующих результатов обучения по программе.

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

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-1, УК-2, УК-3, УК-5, УК-9.

**Краткое содержание дисциплины:** Значение социально ориентированных некоммерческих организаций (НКО) в решении социальных проблем и улучшении благосостояния общества, достижения социальных целей и улучшения качества жизни различных групп людей. Особенности социально ориентированных НКО: миссия и цели, безвозмездность, зависимость от донорской поддержки, волонтерство и гражданская активность, сотрудничество и партнёрство НКО, использование инноваций и технологий. Социально ориентированный проект имеет свои особенности, которые отличают его от других типов проектов: решение социальных проблем или улучшение благосостояния определённой группы людей, сообщества или общества в целом; учёт интересов и потребностей различных стейкхолдеров и заинтересованных сторон; сотрудничество с другими НКО, государственными учреждениями, бизнес-сектором и прочими; измерение и оценка социального воздействия; гибкость и адаптивность; коммуникация и информирование общественности. Исследование социального

окружения, определение целей и задач, выявление заинтересованных сторон, разработка стратегии и плана действий, привлечение ресурсов, разработка системы оценки и мониторинга. Разработка социального проекта требует тщательного анализа и планирования. Важно помнить, что каждый проект уникален и требует индивидуального подхода. Методы реализации: участие заинтересованных сторон, командная работа, обмен знаниями и опытом. Инструменты проектной деятельности: проектный цикл, план проекта и графики работ, матрица ответственности, мониторинг и оценка. Планирование эксперимента. Прототипирование. Рефлексия и уроки, извлечённые из проекта.

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

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