

АННОТАЦИЯ рабочей программы Производственная преддипломная практика по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Цель практики – подготовка студента к выполнению выпускной квалификационной работы, углубление и систематизация теоретических и практических знаний, полученных за время обучения в университете, а также приобретение практических навыков работы по специальности в реальных условиях выбранной организации, закрепление знаний, полученных при изучении специальных предметов.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	<p>УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач</p> <p>ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях</p> <p>ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p> <p>ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики</p> <p>ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности</p> <p>ПК-5 Способен формулировать изобразительными средствами, устно или письменно свой творческий замысел, аргументировано излагать идею авторского произведения и процесс его создания.</p> <p>ПК-12 Способен профессионально применять художественные материалы, техники и технологии, используемые в творческом процессе художника-аниматора при создании авторских произведений и произведений в области анимации и компьютерной графики</p> <p>ПК-13. Способен использовать в практической деятельности знания о порядке работы цехов и подразделений, обеспечивающих съемочный процесс на киностудии</p>

	<p>ПК-14 Способен работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики</p> <p>ПК-15 Способен организовывать подготовку к выпуску, производство и распространение рекламной продукции, включая текстовые и графические, рабочие и презентационные материалы в рамках традиционных и современных средств рекламы</p>
<p>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - процессы и технологии подготовки и реализации медиа- и анимационных проектов на различных платформах и для разной аудитории с применением выбранных техник, инструментов и средств. - методы и методику научного поиска; электронные библиотечные системы, компьютерные базы данных и другие источники информации о различных видах изобразительных, пластических искусств, анимации и компьютерной графики. - последовательность всех составляющих творческого процесса (от идеи через проектную деятельность к материализации этой идеи); приемы разработки концептуальных решений изобразительными средствами; теоретические и практические основы проектирования, этапы разработки и реализации проектных идей; (аналитические, композиционные, графические). - программное обеспечение для разработки эскизов объектов анимационного кино и компьютерной графики; технология процесса создания виртуальных объектов для анимационного кино; особенности и взаимосвязь этапов производства анимационного кино. - перечень информационных технологий, подходящий для решения задач профессиональной деятельности. - пользоваться различными программными ресурсами для реализации проектов по созданию медиа- и анимационного дизайна. - принципы работы съемочной группы в реальных условиях производственного процесса. <p>основные виды цифрового оборудования, используемые при создании и мультипликационных проектов.</p> <ul style="list-style-type: none"> - принципы и способы работы по видеомонтажу мультипликационных проектов. - подходы к понятию «реклама» и ее классификации, основные теории рекламирования, функции рекламы, роль рекламы в системе маркетинга. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - разрабатывать идею проекта, составлять и защищать проектную заявку, подбирать команду для реализации медиа- и анимационного проекта, работать с текстом в разных жанрах, записывать и монтировать звук в зависимости от поставленных целей и задач, работать с компьютерной графикой, снимать и монтировать видеоролики, создавать анимационный продукт, фотографировать в различных жанрах, писать сценарии, продюсировать и снимать короткометражный фильм, создавать музыкальные композиции и производить музыкальные клипы, создавать интернет-сайты, разрабатывать стратегию продвижения проекта и оценивать эффективность ее реализации, создавать прототип мобильного

приложения. Находить, обрабатывать и визуализировать открытые данные.

- планировать и реализовывать собственную исследовательскую деятельность, работать с литературой и информационными источниками, анализировать, видеть проблему исследования, формулировать гипотезы, осуществлять подбор соответствующих средств при проведении исследования, делать и формулировать выводы; ориентироваться в специальной литературе, пользоваться профессиональными понятиями и терминологией.
- производить отбор художественных и изобразительных средств в соответствии с творческой задачей для раскрытия образа и выражения идейного замысла; выполнять отдельные стадии (этапы) исследовательских и экспериментальных работ, связанных с решением художественных, стилистических и технологических задач; самостоятельно выбирать композиционные и технические средства для достижения оптимального решения.
- разрабатывать предварительные эскизы предметов, объектов окружения и реквизита анимационного кино и компьютерной графики в соответствии с художественным замыслом; создавать дополнительные специализированные эскизы для корректной реализации объектов в виртуальном пространстве.
- собирать, анализировать, синтезировать, интерпретировать и реализовывать явления и образы окружающей действительности, фиксировать свои наблюдения выразительными средствами для создания драматургической основы различных театрализованных или праздничных форм.
- ориентироваться в структуре цехов и подразделений, обеспечивающих съемочный процесс на киностудии.
- использовать различные компьютерные программы в процессе создания мультипликационных проектов.
- формулировать цели рекламы, выбирать вид и средства рекламирования.
- выбирать методы осуществления рекламной кампании, применять полученные знания для решения конкретных задач в сфере коммуникаций.

Владеть:

- навыками создания медиа- анимационных проектов на различных платформах, выбора необходимого типа медиа для реализации проекта, построения коммуникации внутри команды проекта и его аудиторией, представления и защиты медиа- и анимационного проекта.
- способностью обобщать результаты исследований и опыта проектирования, формулировать научные выводы; участвовать в научно-практических конференциях; обосновывать и отстаивать собственные заключения в аудиториях разной степени профессиональной ориентации, адекватно оценивать мнение коллег при совместной работе.
- умением работы по представлению; разнообразными приемами работы с поиском оригинального композиционного решения; навыками эскизирования и проектирования; способностью обосновывать новизну собственных концептуальных решений.
- способностью использовать специализированные технические средства для создания эскизов объектов в соответствии с общей визуальной концепции проекта посредством поиска вспомогательных изображений (референсов).

	<ul style="list-style-type: none"> - навыками использования специализированного программного обеспечения с целью выполнения проектирования медиа- и анимационного дизайна. - навыками работы с явлениями и образами окружающей действительности, фиксирования своих наблюдений выразительными средствами для создания различных театрализованных или праздничных форм. - разнообразными цифровыми технологическими приемами в процессе создания проекта с применением анимационных технологий в компьютерных монтажных программах. - навыком взаимодействия с различными организационными и технологическими службами с пониманием их структур и субординации. - навыками создания анимационной и компьютерной графики с помощью современных компьютерных технологий. - методами и приемами осуществления эффективных рекламных кампаний - навыками принятия и реализации управленческих решений в сфере рекламной деятельности. - навыками проведения исследования финансового рынка и изучения предложений финансовых услуг, сбор информации по спросу на рынке финансовых услуг. - навыками самостоятельного поиска и привлечения новых клиентов целевого сегмента на основе личных контактов и контактов из централизованной базы потенциальных клиентов. - навыками получения информации об основных показателях финансовой ситуации клиента, мониторинга финансовых возможностей клиента.
<p>Краткая характеристика учебной дисциплины</p>	<p>Вид практики: Производственная Тип практики: Производственная преддипломная практика Способ проведения практики: стационарная Форма проведения практики: дискретно, путем выделения в календарном учебном графике непрерывного периода учебного времени для ее проведения Подготовительный этап Производственный этап Заключительный этап</p>
<p>Разработчики</p>	<p>Миронов Б.К., профессор</p>

АННОТАЦИЯ рабочей программы Производственная проектно-технологическая практика по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
<p>Цель изучения дисциплины</p>	<p>Целями освоения программы «Производственная проектно-технологическая практика» являются: содействие становлению профессиональной компетентности студента в области профессиональной проектно-дизайнерской деятельности на базе профильных предприятий региона, области и пр. Умение применять в реальной деятельности организации или предприятия умения и навыки, полученные в ходе изучения специальных дисциплин. Реализация творческой идеи в проектировании и выполнение проекта в материале. Развитие профессиональной культуры, укрепление профессиональных качеств специалиста. Формирование способностей к генерации дизайн-идеи, идеи анимационного продукта и к ее последовательной разработке на всех этапах проектирования: от эскизно-графического поиска композиционного замысла до создания проектной документации.</p>
<p>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</p>	<p>УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач</p> <p>УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде</p> <p>ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p> <p>ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики</p> <p>ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности</p> <p>ПК-12. Способен профессионально применять художественные материалы, техники и технологии, используемые в творческом процессе художника-аниматора при создании авторских произведений и произведений в области анимации и компьютерной графики</p> <p>ПК-13. Способен использовать в практической деятельности знания о порядке работы цехов и подразделений, обеспечивающих съемочный процесс на киностудии</p>

	ПК-14. Способен работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - процессы и технологии подготовки и реализации медиапроектов на различных платформах и для разной аудитории с применением выбранных техник, инструментов и средств. - культуру и этику профессионального общения, способами коммуникации; социально-экономические факторы для повышения эффективности совместной профессиональной деятельности. - последовательность всех составляющих творческого процесса (от идеи через проектную деятельность к материализации этой идеи); приемы разработки концептуальных решений изобразительными средствами; теоретические и практические основы проектирования, этапы разработки и реализации проектных идей; (аналитические, композиционные, графические). - программное обеспечение для разработки эскизов объектов анимационного кино и компьютерной графики; технология процесса создания виртуальных объектов для анимационного кино; особенности и взаимосвязь этапов производства анимационного кино. - способы использования различных анимационных техник в процессе создания анимационных фильмов. - технологическую последовательность создания анимационных проектов. - методику компьютерного монтажа и создания специальных эффектов в цифровых программах. - технологические особенности традиционных и современных материалов для реализации анимационных проектов - принципы работы съемочной группы в реальных условиях производственного процесса. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - разрабатывать идею проекта, составлять и защищать проектную заявку, подбирать команду для реализации медиапроекта, работать с текстом в разных жанрах, записывать и монтировать звук в зависимости от поставленных целей и задач, работать с компьютерной графикой, снимать и монтировать видеоролики, создавать анимационный продукт, фотографировать в различных жанрах, писать сценарии, продюсировать и снимать короткометражный фильм, создавать музыкальные композиции и производить музыкальные клипы, создавать интернет-сайты, разрабатывать стратегию продвижения проекта и оценивать эффективность ее реализации, создавать прототип мобильного приложения. Находить, обрабатывать и визуализировать открытые данные. - проводить предпроектные исследования для решения профессиональных художественно-творческих задач; презентовать эскизы, макеты, планы графического материала, обсуждать их с заказчиками, вносить корректировки; выступать в роли организатора, соавтора, исполнителя для работы в творческом коллективе в целях совместного достижения высоких качественных результатов деятельности в области анимации и компьютерной графики. - производить отбор художественных и изобразительных средств в соответствии с творческой задачей для раскрытия образа и

выражения идейного замысла; выполнять отдельные стадии (этапы) исследовательских и экспериментальных работ, связанных с решением художественных, стилистических и технологических задач; самостоятельно выбирать композиционные и технические средства для достижения оптимального решения.

- разрабатывать предварительные эскизы предметов, объектов окружения и реквизита анимационного кино и компьютерной графики в соответствии с художественным замыслом; создавать дополнительные специализированные эскизы для корректной реализации объектов в виртуальном пространстве.
- создать целостную концепцию монтажа проекта прикладной анимации с применением современных инструментов.
- связать воедино идею и ее анимационное воплощение с применением цифровых компьютерных технологий.
- пользоваться широким диапазоном средств классической и современной компьютерной анимации с учетом авторской позиции, и трактовки темы.
- ориентироваться в структуре цехов и подразделений, обеспечивающих съемочный процесс на киностудии.

Владеть:

- навыками создания медиапроектов на различных платформах, выбора необходимого типа медиа для реализации проекта, построения коммуникации внутри команды проекта и его аудиторией, представления и защиты медиапроекта.
- способностью работать во взаимодействии с работодателями, заказчиками, соавторами, исполнителями в пространстве единых задач и единого художественного замысла в целях совместного достижения высоких качественных результатов деятельности; обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений; профессиональной терминологией в области дизайна; умением выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета.
- умением работы по представлению; разнообразными приемами работы с поиском оригинального композиционного решения; навыками эскизирования и проектирования; способностью обосновывать новизну собственных концептуальных решений.
- способностью использовать специализированные технические средства для создания эскизов объектов в соответствии с общей визуальной концепции проекта посредством поиска вспомогательных изображений (референсов).
- разнообразными цифровыми технологическими приемами в процессе создания проекта с применением анимационных технологий в компьютерных монтажных программах.
- навыком взаимодействия с различными организационными и технологическими службами с пониманием их структур и субординации.

Краткая характеристика учебной дисциплины

Вид практики: Производственная
 Тип практики: Производственная проектно-технологическая практика
 Способ проведения практики: стационарная
 Форма проведения практики: дискретно, путем выделения в календарном учебном графике непрерывного периода учебного времени для ее проведения
 Подготовительный этап
 Производственный этап

	Заключительный этап
Разработчики	Миронов Б.К., профессор

АННОТАЦИЯ рабочей программы Учебно-ознакомительная практика по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Цель учебной практики по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности – углубленное изучение музейного дела на базе музеев региона (Калининградский областной музей изобразительных искусств, Историко-художественный музей г. Калининграда, Музейный комплекс мирового океана, Музей янтаря г. Калининграда, Союз художников, выставочные галереи и т.д.), также рекомендовано изучение столичных музеев (г. Москвы, г. Санкт-Петербурга, Московской, Ленинградской областей).
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	<p>УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач</p> <p>УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде</p> <p>ОПК-1. Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода</p> <p>ОПК-5. Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p>
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	<p>Знать</p> <ul style="list-style-type: none"> - особенности системного и критического мышления - аргументированно формировать собственное суждение и оценку информации. - принимает обоснованное решение. - основные принципы командной работы. - о теоретических основах формообразования и основных проблемах в истории развития культуры и искусства, хронологические границы возникновения искусства в западноевропейских странах, российском государстве. - основные предпосылки и этапы развития культуры и искусства, а также специфику развития каждой из культур. - научно-понятийный аппарат музейной сферы деятельности, выставочной сферы деятельности. <p>Уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> - применять логические формы и процедуры. - оценивать собственную и чужую мыслительную деятельности. - демонстрировать способность эффективного речевого и социального взаимодействия, в том числе с различными организациями. - использовать научно-понятийный аппарат и понимает особенности определенных видов искусств и их места в структуре общей теории и истории искусства. <p>Владеть</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - навыками анализа источников информации с целью выявления их противоречий и поиска достоверных суждений. - навыками социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде. - навыками, полученными в процессе разработки проектных идей. - навыками организатора, участника выставочных мероприятий, творческих конкурсов и пр.
Краткая характеристика учебной дисциплины	<p>Вид практики: Учебная</p> <p>Тип практики: Учебно-ознакомительная практика</p> <p>Способ проведения практики: выездная / стационарная</p> <p>Форма проведения практики: дискретно, путем выделения в календарном учебном графике непрерывного периода учебного времени для ее проведения</p> <p>Подготовительный этап</p> <p>Производственный этап</p> <p>Заключительный этап</p>
Разработчики	Миронов Б.К., профессор, Куканос О.С., старший преподаватель.