

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования «Балтийский федеральный университет  
имени Иммануила Канта»**  
**Высшая школа медиа и дизайна**

**АННОТАЦИЯ УЧЕБНО-ТВОРЧЕСКОЙ ПРАКТИКИ**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

**АННОТАЦИЯ**  
 рабочей программы  
 Учебно-творческая 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	ПК–1 Способен владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ПК-1.1 Обладает знанием пластической анатомии на примере образцов классической культуры и живой природы; знанием основ построения геометрических предметов; основ перспективы; ПК-1.2 Изображает объекты предметного мира, пространство и человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции; Использует рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; владеет принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка. ПК-1.3 Пользуется методами изобразительного языка рисунка; базовыми основами профессионального мышления и графической культуры
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: - знать линейно-конструктивные построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка - стили проектной графики, характеристики материалов и методы достижения необходимого результата  Уметь: - составлять гармоничные цветовые сочетания, знать основные понятия природы и восприятия цвета - грамотно и поэтапно вести творческую работу от замысла к эскизу - систематизировать знания о теоретических основах, закономерностях, правилах и приёмах композиции для раскрытия образа и выражения идейного замысла в графическом произведении - применять полученные навыки в процессе идейно-поисковых и проектных зарисовок разной сложности на практике

	<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта</li> <li>- полным спектром художественных приёмов, процессом проектного рисования от поисковых до демонстративных изображений, навыками переложения теоретической базы в практический результат</li> <li>- чувством пропорции, ритма, меры и вкуса</li> <li>- приемами композиционной организации графического листа</li> </ul>
Краткая характеристика учебной дисциплины	<p>Вид практики: Учебная  Тип практики: Учебно-ознакомительная практика  Способ проведения практики: выездная / 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>
Разработчики	Миронов Б.К., профессор

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования «Балтийский федеральный университет  
имени Иммануила Канта»**  
**Высшая школа медиа и дизайна**

**АННОТАЦИЯ УЧЕБНО-ОЗНАКОМИТЕЛЬНОЙ ПРАКТИКИ**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> 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	УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде 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 ОПК-5. Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	УК-3.1. Демонстрирует способность работать в команде, проявляет лидерские качества и умения. УК-3.2. Демонстрирует способность эффективного речевого и социального взаимодействия, в том числе с различными организациями ОПК-1.1. Знает 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. ОПК-1.2. Использует научно-понятийный аппарат и понимает особенности определенных видов искусств и их места в структуре общей теории и истории искусства. ОПК-1.3. Использует полученные навыки в процессе разработки проектных идей. ОПК-5.1. Пользуется научно-понятийным аппаратом музейной сферы деятельности. ОПК- 5.2. Позиционирует себя как организатор, участник выставочных мероприятий, творческих конкурсов и пр. ОПК-5.3. Использует полученные навыки в процессе разработки проектных идей.
Знания, умения и навыки,	Знать

<p>получаемые в процессе изучения дисциплины</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- основные принципы командной работы.</li> <li>- о теоретических основах формообразования и основных проблемах в истории развития культуры и искусства, хронологические границы возникновения искусства в западноевропейских странах, российском государстве.</li> <li>- основные предпосылки и этапы развития культуры и искусства, а также специфику развития каждой из культур.</li> <li>- научно-понятийный аппарат музейной сферы деятельности, выставочной сферы деятельности.</li> </ul> <p>Уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- применять логические формы и процедуры.</li> <li>- оценивать собственную и чужую мыслительную деятельности.</li> <li>- демонстрировать способность эффективного речевого и социального взаимодействия, в том числе с различными организациями.</li> <li>- использовать научно-понятийный аппарат и понимает особенности определенных видов искусств и их места в структуре общей теории и истории искусства.</li> </ul> <p>Владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками анализа источников информации с целью выявления их противоречий и поиска достоверных суждений.</li> <li>- навыками социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде.</li> <li>- навыками, полученными в процессе разработки проектных идей.</li> <li>- навыками организатора, участника выставочных мероприятий, творческих конкурсов и пр.</li> </ul>
<p>Краткая характеристика учебной дисциплины</p>	<p>Вид практики: Учебная          Тип практики: Учебно-ознакомительная практика          Способ проведения практики: выездная / 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, Куканос О.С., старший преподаватель.</p>

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования «Балтийский федеральный университет  
имени Иммануила Канта»  
Высшая школа медиа и дизайна

**АННОТАЦИЯ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ  
ПРОЕКТНО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКИ**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

Калининград  
2023

## АННОТАЦИЯ

рабочей программы

Производственная проектно-технологическая практика

по направлению подготовки

54.03.01 «Дизайн»

профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация»

квалификация выпускника бакалавр

Цель изучения  
дисциплины

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.

Компетенции,  
формируемые в результате  
освоения дисциплины

УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде  
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)  
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  
ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности  
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  
ПК-13. Способен использовать в практической деятельности знания о порядке работы цехов и подразделений, обеспечивающих съемочный процесс на киностудии



	ПК-14. Способен работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	<p>УК-3.1. Демонстрирует способность работать в команде, проявляет лидерские качества и умения.</p> <p>УК-3.2. Демонстрирует способность эффективного речевого и социального взаимодействия, в том числе с различными организациями</p> <p>ОПК-3.1. Понимает принципы построения дизайн-решения и знает этапы его разработки; ориентируется в особенностях конструктивного решения, художественных и композиционных средствах, используемых технологиях и материалах.</p> <p>ОПК-3.2. Выполняет эскизы средствами и способами проектной графики, чертежи и технич. эскизы проекта.</p> <p>ОПК-3.3. Применяет на практике знания о принципах построения дизайн-решения и этапов его разработки; об особенностях конструктивного решения, художественных и композиционных средствах; используемых технологиях и материалах.</p> <p>ОПК-4.1. Имеет представление о постановке дизайн-концепции, включающая постановку целей и задач проектных идей; о технологиях проектирования и конструирования предметов.</p> <p>ОПК-4.2. Знает принципы построения дизайн-решения и этапы его разработки; особенности конструктивного решения, художественные и композиционные средства, используемые технологии и материалы.</p> <p>ОПК-4.3. Анализирует выводы, полученные при анализе проектов-аналогов, синтезирует полученные результаты с целью создания собственного проектного решения</p> <p>ОПК-6.1. Выбирает современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства, для решения задач профессиональной деятельности.</p> <p>ОПК-6.2. Демонстрирует способность использовать цифровые ресурсы для решения задач профессиональной деятельности</p> <p>ПК-12.1. Обладает знанием о принципах применения художественных материалов, техниках и технологиях, используемые в творческом процессе художника-аниматора.</p> <p>ПК-12.2. Ставит цели и выявляет задачи и пути их решения, выполняет все этапы проектов, эффективно применяет новые технологии для решения профессиональных задач с учетом особенностей материалов, их формообразующих свойств, техник и технологий, используемых в творческом процессе художника-аниматора.</p> <p>ПК-13.1. Ориентируется в процессах производства анимационного и мультимедийного продукта в условиях реального предприятия.</p> <p>ПК-13.2. Взаимодействует с различными организационными и технологическими службами с пониманием их структур и субординации.</p> <p>ПК-14.1. Использует достижения мировых современных компьютерных технологий в проектной практике.</p> <p>ПК-14.2. Ориентируется в развивающемся контенте компьютерных технологий и программ в области анимации и мультимедийного дизайна, использует накопленный опыт пользования различными</p>

	компьютерными технологиями в процессе самостоятельного изучения новых дизайнерских продуктов.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- процессы и технологии подготовки и реализации медиапроектов на различных платформах и для разной аудитории с применением выбранных техник, инструментов и средств.</li> <li>- культуру и этику профессионального общения, способами коммуникации; социально-экономические факторы для повышения эффективности совместной профессиональной деятельности.</li> <li>- 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).</li> <li>- 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.</li> <li>- способы использования различных анимационных техник в процессе создания анимационных фильмов.</li> <li>- технологическую последовательность создания анимационных проектов.</li> <li>- методику компьютерного монтажа и создания специальных эффектов в цифровых программах.</li> <li>- технологические особенности традиционных и современных материалов для реализации анимационных проектов</li> <li>- принципы работы съемочной группы в реальных условиях производственного процесса.</li> </ul> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> <li>- 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</li> </ul>

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

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования «Балтийский федеральный университет  
имени Иммануила Канта»**  
**Высшая школа медиа и дизайна**

**АННОТАЦИЯ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРЕДДИПЛОМНОЙ ПРАКТИКИ**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> 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>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</p>

	<p>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>Результаты освоения образовательной программы (ИДК)</p>	<p>ОПК-2.1. Владеет практическими навыками научных исследований.</p> <p>ОПК-2.2. Обладает самостоятельным практическим опытом проведения исследовательских работ.</p> <p>ОПК- 2.3. Применяет современные аналитические методы научных исследований и передовой опыт научных разработок.</p> <p>ОПК-3.1. Понимает принципы построения дизайн-решения и знает этапы его разработки; ориентируется в особенностях конструктивного решения, художественных и композиционных средствах, используемых технологиях и материалах.</p> <p>ОПК-3.2. Выполняет эскизы средствами и способами проектной графики, чертежи и технический эскизы проекта.</p> <p>ОПК-3.3. Применяет на практике знания о принципах построения дизайн-решения и этапов его разработки; об особенностях конструктивного решения, художественных и композиционных средствах; используемых технологиях и материалах.</p> <p>ОПК-4.1. Имеет представление о постановке дизайн-концепции, включающая постановку целей и задач проектных идей; о технологиях проектирования и конструирования предметов.</p> <p>ОПК-4.2. Знает принципы построения дизайн-решения и этапы его разработки; особенности конструктивного решения, художественные и композиционные средства, используемые технологии и материалы.</p> <p>ОПК-4.3. Анализирует выводы, полученные при анализе проектов-аналогов, синтезирует полученные результаты с целью создания собственного проектного решения</p> <p>ОПК-6.1. Выбирает современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства, для решения задач профессиональной деятельности.</p> <p>ОПК-6.2. Демонстрирует способность использовать цифровые ресурсы для решения задач профессиональной деятельности</p> <p>ПК-5.1. Применяет в процессе создания авторского произведения широкий спектр изобразительных средств.</p> <p>ПК-5.2. Владеет достаточным словарным запасом специализированной лексики для формирования и аргументированного изложения идеи авторского произведения.</p> <p>ПК-12.1 Обладает знанием о принципах применения художественных материалов, техниках и технологиях, используемые в творческом процессе художника-аниматора.</p> <p>ПК-12.2 Ставит цели и выявляет задачи и пути их решения, выполняет все этапы проектов, эффективно применяет новые технологии для решения профессиональных задач с учетом особенностей материалов, их формообразующих свойств, техник и технологий, используемых в творческом процессе художника-аниматора.</p>

ПК-13.1. Ориентируется в процессах производства анимационного и мультимедийного продукта в условиях реального предприятия.

ПК-13.2. Взаимодействует с различными организационными и технологическими службами с пониманием их структур и субординации.

ПК-14.1 Использует достижения мировых современных компьютерных технологий в проектной практике.

ПК-14.2 Ориентируется в развивающемся контенте компьютерных технологий и программ в области анимации и мультимедийного дизайна, использует накопленный опыт пользования различными компьютерными технологиями в процессе самостоятельного изучения новых дизайнерских продуктов.

ПК-15.1. Ориентируется в вопросах оценки качества дизайнерской продукции, которая должна характеризоваться максимальным учетом потребностей и требований современного дизайна и специальных дисциплин.

ПК-15.2. Пользуется техническими приемами с целью организации и подготовки к выпуску рекламной продукции.

ПК-15.3. Знает и пользуется различными способами распространения рекламной продукции.

Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины

Знать:

- 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.

основные виды цифрового оборудования, используемые при создании и мультипликационных проектов.



- принципы и способы работы по видеомонтажу мультимедийных проектов.
- подходы к понятию «реклама» и ее классификации, основные теории рекламирования, функции рекламы, роль рекламы в системе маркетинга.

Уметь:

- 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 мультимедийных 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).

- 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.

Краткая характеристика учебной дисциплины

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
Разработчики	Миронов Б.К., профессор