

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«3-d моделирование (Autodesk Maya, ZBrush)»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «3-d моделирование (Autodesk Maya, ZBrush)» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Цель дисциплины - изучение законов и методов создания и редактирования различных растровых графических изображений с использованием программного комплекса Premiere Pro.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ОПК – 6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности ПК-10. Способность к созданию трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино (создание промежуточных высокодетализированных и финальных трехмерных компьютерных моделей средней детализации, создание текстурных координат, текстурных карт цвета, технических текстурных карт и масок для трехмерных моделей анимационного кино) ПК-11. Способность создавать визуальные эффекты и компьютерную графику в анимационном кино (разработка художественно-технических решений для создания визуальных эффектов, производство визуальных эффектов, анализ технологий, методов и приемов создания визуальных эффектов в компьютерно-анимационных проектах) ПК-12. Способность 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.
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ОПК-6.1. Выбирает современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства, для решения задач профессиональной деятельности. ОПК-6.2. Демонстрирует способность использовать цифровые ресурсы для решения задач профессиональной деятельности ПК-10.1. Ориентируется в принципах создания трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино. ПК-10.2. Обладает техническими навыками создания трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино средствами программного обеспечения. ПК-10.3. Учитывает при воплощении художественного замысла посредством создания трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино характер персонажа, анимационную стилистику, ритм анимационной сцены. ПК-11.1. Ориентируется в принципах создания визуальных

	<p>эффектов и компьютерной графики в анимационном кино.</p> <p>ПК-11.2. Обладает техническими навыками создания визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино средствами программного обеспечения.</p> <p>ПК-11.3. Разрабатывает художественно-технические решения для создания визуальных эффектов, исходя из анализа технологий, методов и приемов создания визуальных эффектов в компьютерно-анимационных проектах.</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>
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	<p>Знать: основные виды анимации как дизайнерского решения, этапы создания анимационного продукта;</p> <p>Уметь: применять полученные знания на практике;</p> <p>Владеть: навыками создания персонажей для анимационного проекта с использованием художественных и композиционных средств.</p>
Краткая характеристика учебной дисциплины	<p>Общие сведения. Интерфейс программы Adobe Maya</p> <p>Расширенный настройки. Работа со сценой</p> <p>Слайновое моделирование</p> <p>NURBS-кривые</p> <p>Полигональное моделирование</p> <p>Деформаторы объектов</p> <p>Текстурирование. Работа с материалами</p> <p>Освещение</p> <p>Визуализация</p> <p>Анимация</p> <p>Персонажная анимация</p> <p>Динамика</p> <p>Общие сведения о программе ZBrush. Интерфейс</p> <p>Основы цифрового скульптуринга</p> <p>Моделирование</p> <p>Маскирование</p> <p>Полигруппы</p> <p>Подобъекты</p> <p>Z-сферы</p> <p>Инструмент ZSketch</p> <p>ShadowBox и режущие кисти</p> <p>Продвинутые техники работы с кистями</p> <p>Полирисование и инструмент Spotlight</p> <p>Визуализация, свет и материалы</p>
Разработчики	Чурсинов С.Н., доцент.

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Авторское право»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Авторское право» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Целью изучения дисциплины «Авторское право» является формирование у обучающихся общего представления о системе правовой охраны творческих произведений правом интеллектуальной собственности, овладение подходами к правовому регулированию отношений в области права интеллектуальной собственности, выработка навыков пользования нормативными актами, включая международные акты.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	<p>УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений</p> <p>УК-11. Способен формировать нетерпимое отношение к коррупционному поведению</p>
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	<p>УК-2.1. Определяет совокупность взаимосвязанных задач и ресурсное обеспечение, условия достижения поставленной цели, исходя из действующих правовых норм.</p> <p>УК-2.2. Оценивает вероятные риски и ограничения, определяет ожидаемые результаты решения поставленных задач.</p> <p>УК-2.3. Использует инструменты и техники цифрового моделирования для реализации процессов проектирования.</p> <p>УК-11.1. Понимает социально-экономические причины коррупции, принципы, цели и формы борьбы с проявлениями коррупционного поведения.</p> <p>УК-11.2. Идентифицирует и оценивает коррупционные риски, демонстрирует способность противодействовать коррупционному поведению</p>
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	<p>Знать: понятие, задачи, общую характеристику правового регулирования деятельности с использованием объектов авторского права; основной массив нормативно-правовых актов и иной документации в области авторского права.</p> <p>Уметь: определять сферу применения законодательства об авторском праве в практической деятельности, разъяснять задачи и компетенцию органов и должностных лиц, осуществляющих деятельность в области авторского права, организовывать свою работу с использованием объектов авторского права в четком соответствии с действующим законодательством.</p> <p>Владеть: навыками применения нормативно-правовых актов в области авторского права в конкретных ситуациях.</p>

Краткая характеристика учебной дисциплины	Понятие и общая характеристика интеллектуальной собственности. Система источников права интеллектуальной собственности; Понятие и значение авторского права; Объекты авторского права; Субъекты авторского права; Личные неимущественные права автора и исключительные права правообладателя на объекты авторского права; Смежные права; Правовая охрана средств индивидуализации и объектов специальной правовой охраны; Договорные отношения в сфере интеллектуальной собственности; Защита авторских и смежных прав.
Разработчики	Белая О.В., кандидат юридических наук, доцент

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Анимационное движение 2D, 3D (продвинутый уровень)»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Анимационное движение 2D, 3D (продвинутый уровень)» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
<p>Цель изучения дисциплины</p>	<p>Целью изучения дисциплины «Анимационное движение 2D, 3D (продвинутый уровень)» является - подготовка специалистов в области анимации и компьютерной графики, способных создавать художественные короткометражные анимационные произведения в технологиях 2D и 3D графики.</p> <p>Задачи дисциплины:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– изучение выразительных средств компьютерной анимации, новых возможностей современных цифровых технологий;</li> <li>– овладение современными инструментами для решения разного рода технических задач, связанных с созданием анимационного фильма;</li> <li>– усвоение технологии и основных этапов создания анимационного фильма: разработку сценария анимационного фильма, создание предварительного проекта (аниматика) по утвержденному сценарию, разработку персонажей, составление проекта анимационного фильма; съемку (рендеринг) отдельных сцен анимационного фильма, звуковое оформление сцен анимационного фильма, разработку титров, окончательную съемку (рендеринг) фильма по отработанному сценарию;</li> <li>– приобретение умений формировать грамотный и полноценный сценарий анимационного фильма с использованием средств технологий анимации.</li> </ul>
<p>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</p>	<p>ПК-9 Способен воплощать художественный замысел посредством визуализации движения анимационного персонажа с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели (определение образа и характера движения анимационного персонажа)</p> <p>ПК- 10 Способен к созданию трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино (создание промежуточных высокодетализированных и финальных трехмерных компьютерных моделей средней детализации; создание текстурных координат, текстурных карт цвета, технических текстурных карт и масок для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино)</p> <p>ПК-11 Способен создавать визуальные эффекты и компьютерную графику в анимационном кино (разработка художественно-технических решений для создания визуальных эффектов; производство визуальных эффектов; анализ технологий, методов и приемов создания визуальных эффектов в компьютерно-анимационных проектах)</p> <p>ПК-12 Способен профессионально применять художественные материалы, техники и технологии, используемые в творческом</p>



	<p>процессе художника-аниматора при создании авторских произведений и произведений в области анимации и компьютерной графики</p> <p>ПК-14 Способен работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики</p>
<p>Результаты освоения образовательной программы (ИДК)</p>	<p>ПК-9.1. Ориентируется в принципах анимационного движения, различных анимационных техник.</p> <p>ПК-9.2. Обладает техническими навыками создания анимационного продукта средствами программного обеспечения.</p> <p>ПК-9.3. Учитывает при воплощении художественного замысла посредством визуализации движения анимационного персонажа с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели характер персонажа, анимационную стилистику, ритм анимационной сцены.</p> <p>ПК-10.1. Ориентируется в принципах создания трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино.</p> <p>ПК-10.2. Обладает техническими навыками создания трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино средствами программного обеспечения.</p> <p>ПК-10.3. Учитывает при воплощении художественного замысла посредством создания трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино характер персонажа, анимационную стилистику, ритм анимационной сцены.</p> <p>ПК-11.1. Ориентируется в принципах создания визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино.</p> <p>ПК-11.2. Обладает техническими навыками создания визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино средствами программного обеспечения.</p> <p>ПК-11.3. Разрабатывает художественно-технические решения для создания визуальных эффектов, исходя из анализа технологий, методов и приемов создания визуальных эффектов в компьютерно-анимационных проектах.</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-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 компьютерными технологиями в процессе самостоятельного изучения новых дизайнерских продуктов.</p>
<p>Знания, умения и навыки,</p>	<p>Знать: методы описания движения объектов природы по</p>

получаемые в процессе изучения дисциплины

законам физики;  
понятия и терминологию описания движения объектов природы по законам физики;  
способы описания геометрических и физических свойств объектов сцены;  
принципы расчета движения в анимации; физические основы движения;  
традиционные и современные средства и технологии создания анимации;  
основные принципы создания правдоподобной анимации движущихся объектов;  
основные принципы построения гармоничной композиции кадра в анимации;  
основные принципы создания раскадровки анимационного фильма;  
Уметь: собирать и интерпретировать данные о движении объектов природы по законам физики;  
применять параметры движения объектов природы по законам физики к объектам компьютерной графики;  
формулировать и систематизировать геометрические и физические свойства объектов сцены;  
использовать в творческой практике теоретические и практические знания, полученные в процессе обучения;  
анализировать композиционные решения выражения творческого замысла в существующих анимационных фильмах;  
анализировать в реальной жизни и передавать в анимации физические свойства движущихся объектов в точном соответствии с естественными законами движения;  
выделять ключевые фазы движения и творчески видоизменять их с целью получения нового креативного решения в передаче специфического движения анимируемого объекта.  
- использовать в творческой практике теоретические и практические знания, полученные в процессе обучения;  
планировать анимационное действие и заносить его в режиссерский лист;  
пользоваться тактовыми листами для передачи ритма действия в эпизоде анимационного фильма;  
Владеть: навыками настройки инструментальной среды в соответствии с полученной информацией о движении объектов по законам физики.  
навыками настройки параметров движения объектов компьютерной графики по законам физики;  
навыками настройки движения объектов по ключевым кадрам и по законам физики;  
такими навыками художника-аниматора, как понимание принципов движения и динамики, наблюдательность, чувство экранного времени;  
навыками создания правдоподобной анимации.  
такими навыками художника-аниматора, как понимание принципов движения и динамики, наблюдательность, чувство экранного времени.

	профессиональной терминологией в области анимационного искусства.
Краткая характеристика учебной дисциплины	<p>Раздел 1. Технологии анимации в OpenToonz  Тема 1. Базовое ознакомление с OpenToonz  Тема 2. Эффекты и движение в OpenToonz</p> <p>Раздел 2. Технологии анимации в Blender  Тема 1. Базовое ознакомление с редактором трёхмерной графики Blender  Тема 2. Основы моделирования. Текстурирование.</p>
Разработчики	Кечкина А.А., Сынгаевская А.А.

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Анимационное движение 2D»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

## АННОТАЦИЯ

рабочей программы дисциплины  
«Анимационное движение 2D»  
по направлению подготовки  
54.03.01 «Дизайн»  
профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация»  
квалификация выпускника бакалавр

<p>Цель изучения дисциплины</p>	<p>Целью освоения дисциплины «Анимационное движение 2D» является:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- формирование у студентов понимание сущности компьютерной анимации и движения объектов по законам физики;</li><li>- формирование у будущих специалистов твёрдых знаний и практических навыков в области планирования и создания анимации движущихся объектов;</li><li>- изучение основ технологического процесса создания рисованного движения с применением современных программных средств;</li><li>- рассмотрение технологических этапов создания анимационных фильмов.</li></ul> <p>Предметом изучения дисциплины являются принципы создания анимационного рисованного движения, а также технологические этапы создания рисованного фильма.</p> <p>Задачи дисциплины:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Изучить основы анимации по ключевым кадрам;</li><li>2. Сформировать у студентов представление об основных проблемах компьютерного моделирования движения объектов по законам физики;</li><li>3. Изучить базовые методы компьютерного моделирования физических процессов;</li><li>4. Получить практический навык создания рисованной анимации с применением современных программных средств;</li><li>5. Получить знания о специфике работы художника-аниматора и художника-фазовщика, уметь использовать в работе режиссерские и тактовые листы;</li><li>6. Уметь передавать в рисованном движении физические свойства анимируемых объектов, следовать естественным законам движения;</li><li>7. Получить знания о технологических этапах создания анимационных фильмов;</li><li>8. Уметь самостоятельно анализировать готовые решения, касающиеся анимации неодушевленных объектов и композиционного решения кадра в анимационных фильмах;</li><li>9. Уметь применять полученные знания на практике как при освоении последующих дисциплин, так и в будущей профессиональной деятельности.</li></ol>
<p>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</p>	<p>ПК-9 Способен воплощать художественный замысел посредством визуализации движения анимационного персонажа с помощью покадрового изменения положения</p>

	<p>частей компьютерной модели (определение образа и характера движения анимационного персонажа)</p> <p>ПК-11 Способен создавать визуальные эффекты и компьютерную графику в анимационном кино (разработка художественно-технических решений для создания визуальных эффектов; производство визуальных эффектов; анализ технологий, методов и приемов создания визуальных эффектов в компьютерно-анимационных проектах)</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-14 Способен работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики</p>
<p>Результаты освоения образовательной программы (ИДК)</p>	<p>ПК-9.1. Ориентируется в принципах анимационного движения, различных анимационных техник.</p> <p>ПК-9.2. Обладает техническими навыками создания анимационного продукта средствами программного обеспечения.</p> <p>ПК-9.3. Учитывает при воплощении художественного замысла посредством визуализации движения анимационного персонажа с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели характер персонажа, анимационную стилистику, ритм анимационной сцены.</p> <p>ПК-11.1. Ориентируется в принципах создания визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино.</p> <p>ПК-11.2. Обладает техническими навыками создания визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино средствами программного обеспечения.</p> <p>ПК-11.3. Разрабатывает художественно-технические решения для создания визуальных эффектов, исходя из анализа технологий, методов и приемов создания визуальных эффектов в компьютерно-анимационных проектах.</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-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 компьютерными технологиями в процессе самостоятельного изучения новых дизайнерских продуктов.</p>

Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины

Знать: методы описания движения объектов природы по законам физики;  
понятия и терминологию описания движения объектов природы по законам физики;  
способы описания геометрических и физических свойств объектов сцены;  
принципы расчета движения в анимации; физические основы движения;  
традиционные и современные средства и технологии создания анимации;  
основные принципы создания правдоподобной анимации движущихся объектов;  
основные принципы построения гармоничной композиции кадра в анимации;  
основные принципы создания раскадровки анимационного фильма;  
Уметь: собирать и интерпретировать данные о движении объектов природы по законам физики;  
применять параметры движения объектов природы по законам физики к объектам компьютерной графики;  
формулировать и систематизировать геометрические и физические свойства объектов сцены;  
использовать в творческой практике теоретические и практические знания, полученные в процессе обучения;  
анализировать композиционные решения выражения творческого замысла в существующих анимационных фильмах;  
анализировать в реальной жизни и передавать в анимации физические свойства движущихся объектов в точном соответствии с естественными законами движения;  
выделять ключевые фазы движения и творчески видоизменять их с целью получения нового креативного решения в передаче специфического движения анимируемого объекта.  
- использовать в творческой практике теоретические и практические знания, полученные в процессе обучения;  
планировать анимационное действие и заносить его в режиссерский лист;  
пользоваться тактовыми листами для передачи ритма действия в эпизоде анимационного фильма;  
Владеть: навыками настройки инструментальной среды в соответствии с полученной информацией о движении объектов по законам физики.  
навыками настройки параметров движения объектов компьютерной графики по законам физики;  
навыками настройки движения объектов по ключевым кадрам и по законам физики;  
такими навыками художника-аниматора, как понимание принципов движения и динамики, наблюдательность, чувство экранного времени;  
навыками создания правдоподобной анимации.

	<p>такими навыками художника-аниматора, как понимание принципов движения и динамики, наблюдательность, чувство экранного времени.</p> <p>профессиональной терминологией в области анимационного искусства.</p>
Краткая характеристика учебной дисциплины	<p>Раздел 1. Теория анимации.</p> <p>Тема 1. Настройка сцены.</p> <p>Тема 2. Твердые тела.</p> <p>Тема 3. Ограничители.</p> <p>Тема 4. Мягкие тела.</p> <p>Раздел 2. Практика 2д анимации</p> <p>Тема 1. Расчет тайминга движущихся объектов</p> <p>Тема 2. Использование циклов в анимации. Анимация природных явлений.</p> <p>Тема 3. Этапы создания анимационного фильма.</p> <p>Тема 4. Основы создания раскадровки анимационного фильма.</p>
Разработчики	Кечкина А.А.



**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Анимационное движение 3D»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<p><b>АННОТАЦИЯ</b>  рабочей программы дисциплины  «Анимационное движение 3D»  по направлению подготовки  54.03.01 «Дизайн»  профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация»  квалификация выпускника бакалавр</p>	
<p>Цель изучения дисциплины</p>	<p>Целью освоения дисциплины «Анимационное движение 3D» является:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- формирование у студентов понимание сущности компьютерной анимации и движения объектов по законам физики;</li> <li>- формирование у будущих специалистов твёрдых знаний и практических навыков в области планирования и создания анимации движущихся объектов;</li> <li>- изучение основ технологического процесса создания рисованного движения с применением современных программных средств;</li> <li>- рассмотрение технологических этапов создания анимационных фильмов.</li> </ul> <p>Предметом изучения дисциплины являются принципы создания анимационного движения 3D, а также технологические этапы создания анимационного фильма.</p> <p>Задачи дисциплины:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Изучить основы 3D анимации по ключевым кадрам;</li> <li>2. Сформировать у студентов представление об основных проблемах компьютерного моделирования движения объектов по законам физики;</li> <li>3. Изучить базовые методы компьютерного моделирования физических процессов;</li> <li>4. Получить практический навык создания анимации 3D с применением современных программных средств;</li> <li>5. Получить знания о специфике работы художника-аниматора, уметь использовать в работе режиссерские и тактовые листы;</li> <li>6. Уметь передавать в анимированном движении физические свойства анимируемых объектов, следовать естественным законам движения;</li> <li>7. Получить знания о технологических этапах создания анимационных фильмов;</li> <li>8. Уметь самостоятельно анализировать готовые решения, касающиеся анимации неодушевленных объектов и композиционного решения кадра в анимационных фильмах;</li> <li>9. Уметь применять полученные знания на практике как при освоении последующих дисциплин, так и в будущей профессиональной деятельности.</li> </ol>
<p>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</p>	<p>ПК-10 Способен к созданию трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино (создание промежуточных высокодетализированных и финальных трехмерных компьютерных моделей средней детализации; создание</p>

	<p>текстурных координат, текстурных карт цвета, технических текстурных карт и масок для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино)</p> <p>ПК-11 Способен создавать визуальные эффекты и компьютерную графику в анимационном кино (разработка художественно-технических решений для создания визуальных эффектов; производство визуальных эффектов; анализ технологий, методов и приемов создания визуальных эффектов в компьютерно-анимационных проектах)</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-14 Способен работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики</p>
<p>Результаты освоения образовательной программы (ИДК)</p>	<p>ПК-10.1. Ориентируется в принципах создания трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино.</p> <p>ПК-10.2. Обладает техническими навыками создания трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино средствами программного обеспечения.</p> <p>ПК-10.3. Учитывает при воплощении художественного замысла посредством создания трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино характер персонажа, анимационную стилистику, ритм анимационной сцены.</p> <p>ПК-11.1. Ориентируется в принципах создания визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино.</p> <p>ПК-11.2. Обладает техническими навыками создания визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино средствами программного обеспечения.</p> <p>ПК-11.3. Разрабатывает художественно-технические решения для создания визуальных эффектов, исходя из анализа технологий, методов и приемов создания визуальных эффектов в компьютерно-анимационных проектах.</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-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 компьютерными технологиями в процессе самостоятельного изучения новых дизайнерских продуктов.</p>

<p>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</p>	<p>Знать: методы описания движения объектов природы по законам физики;  понятия и терминологию описания движения объектов природы по законам физики;  способы описания геометрических и физических свойств объектов сцены;  принципы расчета движения в анимации; физические основы движения;  традиционные и современные средства и технологии создания анимации;  основные принципы создания правдоподобной анимации движущихся объектов;  основные принципы построения гармоничной композиции кадра в анимации;  основные принципы создания раскадровки анимационного фильма;  Уметь: собирать и интерпретировать данные о движении объектов природы по законам физики;  применять параметры движения объектов природы по законам физики к объектам компьютерной графики;  формулировать и систематизировать геометрические и физические свойства объектов сцены;  использовать в творческой практике теоретические и практические знания, полученные в процессе обучения;  анализировать композиционные решения выражения творческого замысла в существующих анимационных фильмах;  анализировать в реальной жизни и передавать в анимации физические свойства движущихся объектов в точном соответствии с естественными законами движения;  выделять ключевые фазы движения и творчески видоизменять их с целью получения нового креативного решения в передаче специфического движения анимируемого объекта.  - использовать в творческой практике теоретические и практические знания, полученные в процессе обучения;  планировать анимационное действие и заносить его в режиссерский лист;  пользоваться тактовыми листами для передачи ритма действия в эпизоде анимационного фильма;  Владеть: навыками настройки инструментальной среды в соответствии с полученной информацией о движении объектов по законам физики.  навыками настройки параметров движения объектов компьютерной графики по законам физики;  навыками настройки движения объектов по ключевым кадрам и по законам физики;  такими навыками художника-аниматора, как понимание принципов движения и динамики, наблюдательность, чувство экранного времени;  навыками создания правдоподобной анимации.</p>
---	--

	<p>такими навыками художника-аниматора, как понимание принципов движения и динамики, наблюдательность, чувство экранного времени.</p> <p>профессиональной терминологией в области анимационного искусства.</p>
Краткая характеристика учебной дисциплины	<p>Раздел 1. Принципы работы в 3D анимации.</p> <p>Тема 1. Введение в 3D анимацию</p> <p>Тема 2. Действие законов физики в 3D анимации</p> <p>Тема 3. Принципы Диснеевской анимации.</p> <p>Тема 4. Создание объектов 3D анимации.</p> <p>Тема 5. Этапы производства 3D мультфильма.</p>
Разработчики	Сынгаевская А.А.

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Безопасность жизнедеятельности»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Безопасность жизнедеятельности» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Целью освоения дисциплины «Безопасность жизнедеятельности» является формирование представления о неразрывном единстве эффективной профессиональной деятельности с требованиями к безопасности и защищенности человека, формирование навыков безопасного поведения в повседневной жизни и в экстремальных условиях. В результате освоения ООП бакалавриата обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	УК-8. Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	УК-8.1. Оценивает факторы риска, умеет обеспечивать личную безопасность и безопасность окружающих в повседневной жизни и в профессиональной деятельности. УК-8.2. Знает и может применять методы защиты в чрезвычайных ситуациях и в условиях военных конфликтов, формирует культуру безопасного и ответственного поведения
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: -поражающие факторы стихийных бедствий, крупных производственных аварий и катастроф с выходом в атмосферу радиоактивных веществ (РВ) и аварийно-химически опасных веществ (АХОВ), современных средств поражения. Уметь: планировать мероприятия по защите производственного персонала и населения в чрезвычайных ситуациях и при необходимости принимать участие в проведении спасательных и других неотложных работ при ликвидации последствий чрезвычайных ситуаций. Владеть: методами повышения стрессоустойчивости. Способами управления эмоциями в экстремальных ситуациях.
Краткая характеристика учебной дисциплины	Классификация строительных, конструкционных и декоративных материалов и Введение. Основные понятия, термины и определения; Безопасность жизнедеятельности и природная среда. Экологические опасности. Классификация. Источники загрязнения среды обитания; Физиология и безопасность труда, обеспечение комфортных условий жизнедеятельности. Вредные и опасные произв. Факторы; Принципы возникновения и классификация ЧС. Оценка,

	<p>прогноз и мониторинг ЧС в РФ и за рубежом; ЧС природного и биолого-социального характера. Стихийные бедствия, виды, характеристика, основные повреждающие факторы. Действие человека при данных ЧС; ЧС техногенного характера. Аварии, взрывы, пожары, и др. Основные повреждающие факторы. Действие человека при данных ЧС; ЧС военного времени. Оружие массового поражения. Современная классификация. Действие населения при применении ОМП; Защита населения в чрезвычайных ситуациях. Единая государственная система предупреждения и ликвидации чрезвычайных ситуациях (РСЧС). Структура. Задачи. ГО РФ и различных государств. МЧС РФ. Эвакуация. Особенности, задачи; Управление безопасностью жизнедеятельности. Нормативно-техническая документация; Медико-биологические и психологические основы безопасности жизнедеятельности</p>
Разработчики	Масленников П.В., кандидат биологических наук, доцент



**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Выявление и типология целевой аудитории»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Выявление и типология целевой аудитории» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Цель дисциплины – подготовка дизайнера к самостоятельному выявлению целевой аудитории с целью лучшего понимания подбора инструментов и дизайнерских приемов в проектировании.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	УК-5.1. Имеет представление о межкультурном разнообразии общества в социально-историческом аспекте УК-5.2. Демонстрирует знания межкультурного разнообразия общества в этическом контексте УК.5.3. Умеет выстраивать взаимодействие с учетом национальных и социокультурных особенностей
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: принципы выявления целевой аудитории; этапы формирования портрета потребителя на основе собранных данных; основы критического мышления; - о постановке дизайн-концепции, включающей постановку целей и задач проектных идей; о технологиях проектирования различных объектов анимационного и медиа производства с учетом интересов целевой аудитории; - принципы построения дизайн-решения и этапы его разработки; особенности конструктивного решения, художественные и композиционные средства; используемые технологии и материалы с учетом интересов целевой аудитории; - о постановке дизайн-концепции, включающей постановку целей и задач проектных идей; о технологиях проектирования и конструирования предметов с учетом интересов целевой аудитории. - принципы построения дизайн-решения и этапы его разработки; особенности конструктивного решения, художественные и композиционные средства; используемые технологии и материалы с учетом интересов целевой аудитории. грамотно сортировать выводы, полученные при анализе проектов, синтезировать данные выводы и возможные решения в личный проект с учетом интересов целевой аудитории. Уметь: применять методы хранения и переработки информации; - синтезировать логически верные доводы в целях обоснования предлагаемой концепции с учетом интересов целевой аудитории;

	<p>Владеть: научно-понятийным аппаратом и пониманием особенностей определенных видов искусств и их места в структуре общей теории и истории искусства; основными методами и средствами получения информации.</p> <p>- научными и профессиональными терминами для грамотного изложения и обоснования концепции проектного решения с учетом интересов целевой аудитории.</p>
Краткая характеристика учебной дисциплины	<p>Целевая аудитория: определение, виды. Этапы определения ЦА</p> <p>Определения целевой аудитории</p> <p>Портрет целевой аудитории</p> <p>Сегменты целевой аудитории</p> <p>Интересы целевой аудитории</p> <p>Как найти целевую аудиторию</p> <p>ЦА товаров, услуг, рекламы</p> <p>Исследование ЦА</p>
Разработчики	Латышева Е.О., доцент.

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Живопись и колористика»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Живопись и колористика» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Целью освоения дисциплины «Живопись и колористика» является изучение предметного мира, внешних свойств и признаков вещей, материально-технических и изобразительных средств: техники и технологии живописи, последовательности в изобразительном процессе, изображения предметов в пространстве, изучение основ цветоведения и практическое применение полученных знаний и навыков в проектной и творческой деятельности.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ПК-2 Способен владеть основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ПК-2.1 Обладает знанием об основах композиционного и конструктивного построения, о конструировании цвета, о цветовых контрастах и основных группах цветовых гармоний. ПК-2.2 Использует основы академической живописи, цветоведения и колористики в контексте создания живописного произведения с учетом специфики различных техник и приёмов в живописи.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: основные этапы работы над академической постановкой: композиционное решение, пропорциональные, цветовые и тональные отношения изображаемых предметов в композиции. Уметь: используя полученные знания и практические навыки в технике и технологии живописи, выполнить поставленные задачи, как на аудиторных занятиях, так и самостоятельно. Полученные навыки уметь использовать в практической деятельности во всех областях дизайна. Владеть: основными методами работы с цветом: различные техники акварельной живописи и техники живописи гуашью. Методами целостного восприятия и изображения природы: тональные и цветовые отношения (колорит и воздушная перспектива).
Краткая характеристика учебной дисциплины	Живопись. Акварель. Живопись. Гуашь.
Разработчики	доцент Царенко Н.Е.

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Инклюзивное образование»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Инклюзивное образование» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Целью дисциплины является профессиональная подготовка студента к работе педагога через формирование комплексной интегральной системы знаний об особых образовательных потребностях и специальных условиях для получения образования обучающимися с ограниченными возможностями здоровья, педагогических технологиях инклюзивного образования; формирование практических умений, обеспечивающих реализацию дифференцированного подхода в образовании на основе учета социальных, возрастных, психофизических и индивидуальных особенностей, в том числе особых образовательных потребностей обучающихся.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	УК-9. Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах.
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	УК-9.1 Знает и может применять основные педагогические технологии инклюзивного образования. УК-9.2 Умеет определять основные формы, методы и технологии, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания обучающихся в условиях инклюзивного образования
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: - основные педагогические технологии инклюзивного образования. - психические и психофизические особенности обучающихся с условно нормативным уровнем развития и ограниченными возможностями развития; - особые образовательные потребности и специальные образовательные условия для разных групп обучающихся с ОВЗ; - нормы и специфику игровой, учебной деятельности обучающихся с условно нормативным развитием и с ограниченными возможностями развития. Уметь: - определять основные формы, методы и технологии, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания обучающихся в условиях инклюзивного образования. - создавать воспитательно-образовательную и развивающую среду для обучающихся с ОВЗ и условно нормативным уровнем развития в условиях инклюзивного образования; - организовывать индивидуальную и групповую деятельность с целью создания условий для их развития, обучения и воспитания.

	<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками выбора научно-обоснованных методов и технологий обучения, развития, воспитания исходя из уровня развития, особых образовательных потребностей обучающихся</li> <li>- навыками организации совместной и индивидуальной деятельности обучающихся на основе знания возрастных норм их развития, особых образовательных потребностей, в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов</li> </ul>
Краткая характеристика учебной дисциплины	<p>Теоретические и нормативно-правовые основы инклюзивного образования</p> <p>Инклюзивное образование детей с различными нарушениями развития</p> <p>Технологии психолого-педагогического сопровождения инклюзивного образования в образовательной организации</p>
Разработчики	Старовойт Н.В., кандидат педагогических наук, доцент.



**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Иностранный язык (английский)»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

## АННОТАЦИЯ

рабочей программы дисциплины  
«Иностранный язык (английский)»  
по направлению подготовки  
54.03.01 «Дизайн»  
профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация»  
квалификация выпускника бакалавр

Цель изучения  
дисциплины

Целью является:

- в области аудирования:

воспринимать на слух и понимать основное содержание несложных аутентичных профессионально-ориентированных текстов, публицистических (медийных) и прагматических текстов, относящихся к различным типам речи (сообщение, рассказ), а также выделять в них значимую/запрашиваемую информацию

- в области чтения:

понимать основное содержание несложных аутентичных специальных текстов, публицистических и прагматических текстов (информационных буклетов, брошюр/проспектов), блогов/веб-сайтов; детально понимать профессионально-ориентированные, публицистические (медийные) тексты, а также письма делового характера; выделять значимую/запрашиваемую информацию из прагматических текстов справочно-информационного характера

- в области говорения:

начинать, вести/поддерживать и заканчивать диалог-расспрос об увиденном, прочитанном, диалог-обмен мнениями и диалог-интервью/собеседование при приеме на работу, соблюдая нормы речевого этикета, при необходимости используя стратегии восстановления сбоя в процессе коммуникации (переспрос, перефразирование и др.); расспрашивать собеседника, задавать вопросы и отвечать на них, высказывать свое мнение, просьбу, отвечать на предложение собеседника (принятие предложения или отказ); делать сообщения и выстраивать монолог-описание, монолог-повествование и монолог-рассуждение

- в области письма:

вести запись основных мыслей и фактов (из аудиотекстов и текстов для чтения), а также запись тезисов устного выступления/письменного доклада по изучаемой проблематике; поддерживать контакты при помощи электронной почты, владеть формами деловой переписки; выполнять письменные проектные задания (письменное оформление презентаций, информационных буклетов, коллажей, постеров); владеть навыками подготовки текстовых документов в управленческой деятельности; владеть основами реферирования и аннотирования литературы по специальности.

Компетенции,  
формируемые в результате

УК-4. Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке

освоения дисциплины	Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	<p>УК-4.1. Владеет системой норм русского литературного языка при его использовании в качестве государственного языка РФ и нормами иностранного(ых) языка(ов), использует различные формы, виды устной и письменной коммуникации.</p> <p>УК-4.2. Использует языковые средства для достижения профессиональных целей на русском и иностранном(ых) языке(ах) в рамках межличностного и межкультурного общения.</p> <p>УК-4.3. Осуществляет коммуникацию в цифровой среде для достижения профессиональных целей и эффективного взаимодействия</p>
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	<p>Знать:</p> <p>правила чтения на государственном языке Российской Федерации и на иностранном языке;</p> <p>правила образования и употребления основных грамматических явлений;</p> <p>основные способы словообразования;</p> <p>лексику по пройденным темам;</p> <p>культуру и традиции стран изучаемого языка</p> <p>Уметь:</p> <p>бегло и фонетически корректно читать;</p> <p>переводить и пересказывать учебные и адаптированные тексты;</p> <p>Владеть:</p> <p>навыками пересказа текстов общего характера;</p> <p>навыками перевода и реферирования специального текста;</p> <p>навыками письменной речи;</p> <p>навыками понимания аудиотекстов и живой разговорной речи на иностранном языке</p>
Краткая характеристика учебной дисциплины	Мой характер (My Personality); Путешествие (Travel); Работа (Work); Язык (Language); Реклама (Advertising); Бизнес (Business); Дизайн (Design); Право (Law); Инженерия (Engineering)
Разработчики	Садовская Т.А., кандидат педагогических наук, доцент

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Иностранный язык (немецкий)»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Иностранный язык (немецкий)» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Целью обучения иностранному языку (немецкому) является овладения навыками чтения и перевода тематических и профессиональных текстов, а также способностью к общению для решения межличностных и межкультурных задач в иноязычной среде.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	УК-4. Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	УК-4.1. Владеет системой норм русского литературного языка при его использовании в качестве государственного языка РФ и нормами иностранного(ых) языка(ов), использует различные формы, виды устной и письменной коммуникации. УК-4.2. Использует языковые средства для достижения профессиональных целей на русском и иностранном(ых) языке(ах) в рамках межличностного и межкультурного общения. УК-4.3. Осуществляет коммуникацию в цифровой среде для достижения профессиональных целей и эффективного взаимодействия
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: правила чтения на государственном языке Российской Федерации и на иностранном языке; правила образования и употребления основных грамматических явлений; основные способы словообразования; лексику по пройденным темам; культуру и традиции стран изучаемого языка Уметь: бегло и фонетически корректно читать; переводить и пересказывать учебные и адаптированные тексты; Владеть: навыками пересказа текстов общего характера; навыками перевода и реферирования специального текста; навыками письменной речи; навыками понимания аудиотекстов и живой разговорной речи на иностранном языке
Краткая характеристика учебной дисциплины	Вводный курс. О себе. Моя семья; Мои друзья; Наш дом. Моя квартира ; Мой рабочий день; Мой выходной день; Хобби; Времена года. Погода; Моя будущая профессия; Мой отпуск. Я хочу посетить Германию (Австрию, Швейцарию); Что я ем и пью. Русская и немецкая кухня; Мой родной город

	Калининград; Дизайн и Архитектура
Разработчики	Потемина Т.А., кандидат педагогических наук, доцент

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«История искусств»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «История искусств» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Цель дисциплины - подготовка художника-дизайнера, владеющего знанием об общих и уникальных для каждого региона и страны историко-художественных, социальных и национальных свойствах искусства, умеющего анализировать как отдельные произведения искусства, так и процессы развития мирового искусства
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	<p>УК-5. Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах</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-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>
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	<p>УК-5.1. Анализирует социокультурные различия социальных групп, опираясь на знание этапов исторического развития России в контексте мировой истории, социокультурных традиций мира, основных философских, религиозных и этических учений.</p> <p>УК-5.2. Демонстрирует уважительное отношение к историческому наследию и социокультурным традициям Отечества.</p> <p>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.</p> <p>ОПК-1.2. Использует научно-понятийный аппарат и понимает особенности определенных видов искусств и их места в структуре общей теории и истории искусства.</p> <p>ОПК-1.3. Использует полученные навыки в процессе разработки проектных идей.</p> <p>ОПК-2.1. Владеет практическими навыками научных исследований.</p> <p>ОПК-2.2. Обладает самостоятельным практическим опытом</p>



	<p>проведения исследовательских работ. ОПК- 2.3. Применяет современные аналитические методы научных исследований и передовой опыт научных разработок.</p>
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	<p><b>Знать:</b> закономерности развития мирового художественного процесса; основные художественные стили; специфику развития изобразительного искусства, архитектуры, дизайна во времени и территориально; <b>Уметь:</b> относить произведения искусства к основным этапам развития культуры того или иного региона; анализировать художественный образ и определять художественные средства произведения искусства; <b>Владеть:</b> навыками в использовании знаний о художественных стилях и направлениях в проектной деятельности по созданию объектов средового дизайна.</p>
Краткая характеристика учебной дисциплины	<p>Первобытнообщинное искусство. Искусство Передней Азии. Искусство Древнего Востока. Искусство Древнего Египта. Эгейское искусство. Крито-микенская культура. Искусство Древней Греции. Эллинизм. Искусство Этрусков. Искусство Древнего Рима. Искусство Византии. Романское искусство. Готическое искусство. Искусство Проторенессанса. Искусство Раннего Возрождения. Живопись Италии XV в. Высокое Возрождение в Италии. Позднее Возрождение в Венеции. Северное Возрождение. Искусство Нидерландов. Искусство Германии и Франции. Искусство Западной Европы XVII века. Италия. Искусство Западной Европы XVII века. Фландрия. Искусство Западной Европы XVII века. Голландия. Искусство Западной Европы XVII века. Испания. Искусство Западной Европы XVII века. Франция. Искусство Западной Европы XVIII века. Англия. Развитие искусства Италии в XVIII в. Французский неоклассицизм 19в. Эстетическая программа романтизма. Реализм в искусстве Франции второй половины XIX века. Искусство импрессионизма. Искусство постимпрессионизма. Основные художественные направления в искусстве первой половины XX века. Общие условия развития культуры Древних славян. Пантеон древнеславянских богов. Русская цивилизация в Киевский период. Религиозный дуализм Русская культура и искусство в период Феодалной раздробленности. Искусство и культура Московского государства 14-15 вв. Искусство и культура Московского государства 16-17 вв. Искусство начала XVIII века. Петровское барокко. Искусство середины XVIII века. Елизаветинское барокко. Искусство конца XVIII века – начала XIX века. Русский классицизм. Русское искусство XIX века. Живопись, архитектура, скульптура. Русское искусство начала XX века. Живопись, архитектура, скульптура. Русское искусство середины XX века. Живопись, архитектура, скульптура.</p>
Разработчики	Куканос О.С., старший преподаватель

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«История религии»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «История религии» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Целью освоения дисциплины «История религии» является понимание студентами роли и сущности религии в обществе. К задачам дисциплины относятся: обучение студентов основным знаниям о происхождении и развитии религии, о её функциях в общественной жизни; формирование у студентов представления о роли религии в развитии духовной культуры в различных обществах, об исторической обусловленности развития религиозных систем на различных этапах развития человечества; формирование у студентов представления о результативности междисциплинарного подхода к феномену религии, о возможностях интеграции различных гуманитарных наук в интерпретации истории религии; закрепление навыков самостоятельной работы по изучению источников и литературы
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	УК-5. Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	УК-5.1. Анализирует социокультурные различия социальных групп, опираясь на знание этапов исторического развития России в контексте мировой истории, социокультурных традиций мира, основных философских, религиозных и этических учений. УК-5.2. Демонстрирует уважительное отношение к историческому наследию и социокультурным традициям Отечества. УК-5.3. Конструктивно взаимодействует с людьми с учетом их социокультурных особенностей в целях успешного выполнения профессиональных задач и социальной интеграции
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	<i>Знать:</i> - о роли религии в жизни человека и общества; признаках религиозной веры; особенностях религиозного отражения действительности; структуре и специфике религиозного сознания; сущности и видах культа; специфике связи религии с мистикой, мифологией, философией, идеологией; видах и специфике первобытных верований; о типологии религий; об основном содержании религиозных учений и специфических особенностей мировых религий. <i>Уметь:</i> - распознавать признаки религиозной веры; - различать монотеизм и политеизм; - отличать обрядовую и догматическую стороны религии; - оперировать основными понятиями вероучений; - отличать мировые религии от национальных;

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- выявлять различия в вероучениях мировых религий;</li> <li>- выявлять современные социальные функции религии;</li> <li>- вычленять составные элементы религиозного культа;</li> <li>- объяснять особенности религиозной психологии;</li> <li>- анализировать причины сохранения религиозности;</li> <li>- понимать причины развития свободомыслия в различные исторические эпохи.</li> </ul> <p><i>Владеть:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками разработки конкретных аспектов истории религии с использованием печатных и сетевых электронных ресурсов</li> </ul>
Краткая характеристика учебной дисциплины	Религия как общественное явление; Исторические формы религии; История и основы вероучения религий Востока; История иудаизма; Формирование христианства как мировой религии; Православие. Православная церковь в России: история и современность; Католицизм и протестантизм. Особенности вероучения, культа и церковной организации; Ислам: возникновение, вероучение, культ, право, этика, основные направления; Свободомыслие и атеизм в истории духовной жизни общества.
Разработчики	Манкевич Д.В., кандидат исторических наук, доцент

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Композитинг»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Композитинг» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Цель дисциплины - изучение законов и методов создания и редактирования различных растровых графических изображений с использованием программных комплексов Adobe After Effects, Nuke.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ПК-12. Способность 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-14 Способен работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ПК-12.1 Обладает знанием о принципах применения художественных материалов, техниках и технологиях, используемые в творческом процессе художника-аниматора. 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. 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.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: основные методы и приемы композитинга и их использование в программных комплексах Adobe After Effects, Nuke. Уметь: применять полученные знания на практике; Владеть: навыками композитинга, т.е. создание целостного изображения путём совмещения нескольких слоёв анимационного материала.
Краткая характеристика учебной дисциплины	Начало работы в Adobe After Effects Шейповая графика Модификаторы, эффекты и переходы Основы анимации Маскирование слоев Текст Выражения

	Шейповые переходы Вывод композиции Введение в тему создания спецэффектов в кино Работа с программным обеспечением Nuke
Разработчики	Чурсинов С.Н., доцент, Юшенков А.С.

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Критическое мышление»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**



<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины <b>«Критическое мышление»</b> по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Ключевой целью является развитие у обучающихся навыков анализа и синтеза, формулирования выводов, аргументации и обоснования оценок и суждений, принятия решений в различных сферах жизни, формирование общей экологии мышления.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	УК-1.1. Демонстрирует знание особенностей системного и критического мышления, аргументированно формирует собственное суждение и оценку информации, принимает обоснованное решение. УК-1.2. Применяет логические формы и процедуры, способен к рефлексии по поводу собственной и чужой мыслительной деятельности. УК-1.3. Анализирует источники информации с целью выявления их противоречий и поиска достоверных суждений
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: критерии постановки задач в соответствии в целью Уметь: анализировать информацию и работать с большим количеством источников информации Владеть: технологиями поиска решений поставленной задачи и анализа последствий возможных решений задачи
Краткая характеристика учебной дисциплины	Типология ошибок в аргументации и логических заблуждений. Эпистемологические, психологические и коммуникационные истоки заблуждений. Риторические приемы: манипулятивный потенциал в аргументации. Критическое мышление, противодействие манипулятивным технологиям и интерпретация текста. Стратегии построения критически аргументированного изложения авторской позиции
Разработчики	Корочкин Федор Федорович, к. филос. н., Васинева Полина Александровна, к. филос. н.

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Культурология»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Культурология» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	<b>Целью</b> освоения дисциплины «Культурология» является знакомство слушателей с историей культурологической мысли, категориальным аппаратом данной области знания, раскрытие сущности основных проблем современной культурологии, формирование представлений о месте культурологии в системе социально-гуманитарного знания.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	УК-5. Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах ОПК-8. Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	УК-5.1. Анализирует социокультурные различия социальных групп, опираясь на знание этапов исторического развития России в контексте мировой истории, социокультурных традиций мира, основных философских, религиозных и этических учений. УК-5.2. Демонстрирует уважительное отношение к историческому наследию и социокультурным традициям Отечества. УК-5.3. Конструктивно взаимодействует с людьми с учетом их социокультурных особенностей в целях успешного выполнения профессиональных задач и социальной интеграции ОПК-8.1 Пользуется основными терминами, понятиями и проблематикой современной культурной политики Российской Федерации. ОПК-8.2. Анализирует проблемы и дискуссионные моменты современного культурологического знания. ОПК-8.3. Способен к междисциплинарному взаимодействию и умеет сотрудничать с представителями других областей знания в ходе решения научно-исследовательских и прикладных задач.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	<b>Знать:</b> основные термины, понятия и проблематику философии культуры. <b>Уметь:</b> анализировать проблемы и дискуссионные моменты современного культурно-философского знания <b>Владеть:</b> способностью к междисциплинарному взаимодействию и умением сотрудничать с представителями других областей знания в ходе решения научно-исследовательских и прикладных задач
Краткая характеристика учебной дисциплины	Структура и состав современного культурологического знания; Культура как предмет изучения культурологии; Культура, общество, личность; Морфология культуры; Динамика культуры; Типология культуры; Место и роль России в мировой

	культуре; Основные тенденции развития современной культуры.
Разработчики	Башкирцева Ю.С., кандидат философских наук, доцент

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Массовые коммуникации и медиапланирование»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Массовые коммуникации и медиапланирование» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	<p>Цель освоения дисциплины: расширить и углубить представление студентов о специфике современных массовых коммуникаций на федеральном и региональном уровнях; сформировать представление о стратегиях, тактиках и способах медиапланирования, принятых в сфере рекламы и связей с общественностью; овладеть базовыми навыками составления медиаплана.</p> <p>Задачи изучения дисциплины (для студентов):  расширить и углубить представление студентов о специфике современных массовых коммуникаций на федеральном и региональном уровнях;  сформировать представление о стратегиях медиапланирования, принятых в сфере рекламы и связей с общественностью;  сформировать представление о тактиках медиапланирования, принятых в сфере рекламы и связей с общественностью;  сформировать представление о способах медиапланирования, принятых в сфере рекламы и связей с общественностью;  приобрести базовые навыки составления медиаплана;  развить навыки работы в микрогруппе в процессе реализации творческих проектов, составления презентации и подготовки к публичной защите проектов;  усовершенствовать навыки самоорганизации и самодисциплины;  освоить навык управления микрогруппой в процессе разработки и реализации творческих проектов.</p>
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	<p>УК-5.1. Имеет представление о межкультурном разнообразии общества в социально-историческом аспекте</p> <p>УК-5.2. Демонстрирует знания межкультурного разнообразия общества в этическом контексте</p> <p>УК-5.3. Умеет выстраивать взаимодействие с учетом национальных и социокультурных особенностей</p>
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	<p>знать:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) специфику современных массовых коммуникаций на федеральном и региональном уровнях;</li> <li>2) современные стратегии медиапланирования, принятые в сфере рекламы и связей с общественностью;</li> <li>3) тактики медиапланирования, принятые в сфере рекламы и связей с общественностью;</li> <li>4) способы медиапланирования, принятые в сфере рекламы и связей с общественностью;</li> </ol>

	<p>5) правила оформления медиаплана;  уметь:  1) характеризовать специфику медиакоммуникации на федеральном и региональном уровнях;  2) выбирать адекватные объекту стратегии медиапланирования;  3) выбирать адекватные объекту тактики медиапланирования;  4) выбирать адекватные объекту способы медиапланирования;  5) составлять каталог СМИ региона;  6) оформлять медиаплан;  7) осуществлять коммуникацию на русском и иностранном языках в соответствии с принятыми речевыми и этическими нормами;  8) работать в коллективе, выполняя обязанности разной степени сложности, в том числе и в роли руководителя;  владеть:  1) навыками планирования своей деятельности, самоорганизации и самодисциплины;  2) навыками планирования деятельности творческого коллектива;  3) навыками работы с проектной документацией (каталогом СМИ, медиапланом);  4) навыками межличностного общения и культуры речи;  5) навыками работы в микрогруппе в процессе реализации творческого проекта, составления презентации и подготовки к публичной защите проекта</p>
Краткая характеристика учебной дисциплины	1. СМИ в системе массовых коммуникаций 2. Российский рекламный рынок: структурно-функциональный анализ 3. Базовые модели медиастратегии рекламной кампании 4. Основные показатели медиапланирования 5. Особенности размещения рекламы в СМИ
Разработчики	Друкер М.М., старший преподаватель

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Модуль коммуникационный»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**



<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Модуль коммуникационный» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Цель освоения дисциплины (модуля) — овладение основами как бытовой, так и деловой коммуникации путем совершенствования навыков всех видов речевой деятельности (чтения, письма, говорения, слушания).
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	УК-6.1. Оценивает личностные ресурсы по достижению целей саморазвития и управления своим временем на основе принципов образования в течение всей жизни. УК-6.2. Критически оценивает эффективность использования времени и других ресурсов при реализации траектории саморазвития
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: основные стратегии выстраивания траекторий саморазвития Уметь: управлять своим временем и выстраивать траекторию саморазвития. Владеть: навыками саморазвития
Краткая характеристика учебной дисциплины	Коммуникативные модели. Виды и типы коммуникации. Человек в мире знаков: вербальная и невербальная коммуникация. Языковая норма. Психология коммуникации. Культура официально-деловой речи. Публичное выступление. Устная деловая коммуникация: средства и организация. Этические нормы делового общения. Условия успешности общения. Речевое взаимодействие
Разработчики	Остапенко Анжелика Анатольевна, кандидат филологических наук, доцент

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Модуль личностно-ориентированного совершенствования»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Модуль личностно-ориентированного совершенствования» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Целью освоения дисциплины является развитие навыков самостоятельного анализа различных видов информации, использования гуманитарных знаний и психологических технологий для личностного и профессионального роста. Формирование у студентов представлений о критическом мышлении, ценностях и морали, об эффективном личностном самосовершенствовании, междисциплинарной картине развития представлений о личности в человеческой культуре и цивилизации.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	УК-6. Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	УК-6.1 Применяет знание о своих ресурсах и их пределах (личностных, ситуативных, временных и т.д.), для успешного выполнения порученной работы. УК-6.2 Понимает важность планирования перспективных целей деятельности с учетом условий, средств, личностных возможностей, этапов карьерного роста, временной перспективы развития деятельности. УК-6.3 Критически оценивает эффективность использования времени и других ресурсов при решении поставленных задач, а также относительно полученного результата.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать научно-психологические основы выбора, процессуально-структурные компоненты психологического феномена «выбор», основные направления современной этики, базовые элементы и приемы, применяемые в подготовленной публичной речи. Уметь составлять перспективный план жизни, с учетом возможных препятствий, решать конфликтные ситуации, опираясь на знания о стратегиях поведения, аргументированно излагать свои моральные убеждения и составлять хорошее самостоятельное публичное выступление. Владеть приемами самооценки, эффективного общения и слушания, позитивного общения, конгруэнтного поведения, анализа собственных нравственных ценностей и поступков, подготовки, корректировки выступления.
Краткая характеристика учебной дисциплины	Мысль и слово: основы риторической культуры. Моральная культура личности в современном мире. Психология выбора и взаимоотношений. Тренинг личностного роста и профессионального успеха
Разработчики	доцент института гуманитарных наук Луговой Сергей Валентинович; доцент института гуманитарных наук Попова Варвара

	Сергеевна; доцент института образования Торопов Павел Борисович; доцент института образования Блаженко Анна Вячеславовна; доцент института образования Шахторина Екатерина Валентиновна;
--	--

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Модуль педагогический»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Модуль педагогический» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Цель дисциплины: создание условий для формирования базовых педагогических компетенций студентов непедагогических направлений подготовки, формирование понимания значимости профессии педагога для реализации профессиональных и личностных устремлений; обучение основам ведения педагогической деятельности, умениям проектировать современное образовательное пространство с учетом современных образовательных технологий в своей предметной области, основам педагогической рефлексии.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	УК-6. Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	УК-6.1. Оценивает личностные ресурсы по достижению целей саморазвития и управления своим временем на основе принципов образования в течение всей жизни. УК-6.2. Критически оценивает эффективность использования времени и других ресурсов при реализации траектории саморазвития
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: - принципы профессиональной этики; - роль педагогической деятельности в обществе; - социальные, возрастные, психофизические и индивидуальные особенности обучающихся; - современные методы и технологии обучения. Уметь: - выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития; - применять современные методы и технологии обучения в педагогической деятельности; - быстро находить, анализировать и синтезировать необходимую информацию в различных областях знаний; - осуществлять рефлексию своей педагогической деятельности в реальных условиях современной школы. Владеть: - навыками тайм-менеджмента и построения траектории саморазвития; - способностью анализировать, адаптировать и применять опыт ведущих педагогов-практиков Калининградской области; - навыками рефлексии своей педагогической деятельности
Краткая характеристика учебной дисциплины	Введение в педагогическую профессию. Психолого-педагогическое взаимодействие участников образовательного процесса. Инклюзивное образование в современном мире. Преподавание и воспитательная работа. Современные

	аспекты преподавания учебного предмета с практикумом. Методика предметного обучения с практикумом на базе школ г. Калининграда. Педагогическая дискуссионная площадка (образовательное событие)
Разработчики	Несына С.В, к.психол.н., доцент, Рогатюк Г.Ф., старший преподаватель

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Модуль предпринимательский»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**



<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Модуль предпринимательский» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Целью освоения дисциплины является формирование у обучающихся компетенций для организации и реализации предпринимательской деятельности в областях и сферах актуальных в рамках направления профессиональной подготовки
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	УК-6. Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	УК-6.1 Понимание роли предпринимательской деятельности в обществе и необходимости выстраивания и реализации траектории саморазвития УК-6.2 Способен выстраивать и реализовывать стратегию самообразовательной деятельности по формированию предпринимательского мышления УК-6.3 Выстраивает собственный образовательный маршрут и профессиональную карьеру с учетом полученных знаний в области предпринимательства
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: методы управления временем, подходы к выстраиванию и реализации траектории саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни. Уметь: применять методы управления временем, подходы к выстраиванию и реализации траектории саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни. Владеть: навыками управления временем, использования подходов к выстраиванию и реализации траектории саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни.
Краткая характеристика учебной дисциплины	Инновационное развитие и формирование команды для предпринимательства. Бизнес-идея, бизнес-модель, бизнес-план. Маркетинг и оценка рынка. Создание товара и его выведение на рынок. Экономика предпринимательского проекта и привлечение инвестиций.
Разработчики	Зонин.Н.А., к.э.н., доцент кафедры экономики и менеджмента, Кашавров Д.В., к.э.н., доцент кафедры экономики и менеджмента

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Освещение»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Освещение» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Основной целью изучения данной дисциплины является знакомство с основами профессий: осветитель, оператор светового пульта и художник по свету и овладение навыками работы с профессиональным и не профессиональным оборудованием, овладения навыками правильного расположения сценического освещения в условиях специализированных студий и т.д.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ПК-4. Способен владеть средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства, способен через чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, креативное композиционное и образное мышление выражать свой творческий замысел при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области анимации и компьютерной графики, используя специфику их выразительных средств
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ПК-4.1. Обладает знанием о средствах, техниках и технологиях изобразительного искусства. ПК-4.2. Применяет знания о средствах, техниках и технологиях изобразительного искусства для выражения творческого замысла при создании авторского произведения в области анимации, компьютерной графики. ПК-4.3. Обладает знанием о специфике выразительных средств анимации и компьютерной графики, использует знания для создания авторского произведения.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать - средства, техники и технологии изобразительного искусства. Уметь - применять знания о средствах, техниках и технологиях изобразительного искусства для выражения творческого замысла при создании авторского произведения в области анимации, кинографики, компьютерной графики с помощью освещения и световых эффектов. - настраивать освещение в студийных съемках, сценах театрального и анимационного кино и т.д. Владеть - навыками организации и контроль качества работ по настройке освещения в студийных съемках, сценах театрального и анимационного кино и т.д.
Краткая характеристика учебной дисциплины	Тема 1. Осветительное оборудование современной сцены. Тема 2. Приборы сценического освещения и их конструкция. Тема 3. Выносное освещение сцены. Внутрисценическое освещение и его назначение. Тема 4. Сценические световые эффекты и приборы для их

	<p>воспроизведения. Светофильтры и средства их изготовления</p> <p>Раздел 2. Освещение и работа со светом в театре, кино и медиа</p> <p>Тема 5. Сценическое освещение в театральной студии</p> <p>Тема 6. Угол освещения на сцене</p> <p>Тема 7. Комбинирование углов освещения на сцене</p> <p>Тема 8. Театральный свет</p> <p>Тема 9. Настроение сцены</p> <p>Тема 10. Создание световых картин</p> <p>Тема 11. Киноосвещение и фотосовещение</p> <p>Тема 12. Особенности освещения в натурной кино и фото съёмке.</p> <p>Тема 13. Работа со светом в разных условиях.</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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Основы композиции»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Основы композиции» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Целью освоения дисциплины «Основы композиции» является формирование у студентов чувства равновесия и гармонии в композициях, созданных в пространстве листа (с ограниченной поверхностью) и объеме, используя приемы и свойства композиции. Знакомство со свойствами, и приемами, используемыми в графической и объемно пространственной композиции при создании гармоничного продукта дизайна, такими как: симметрия, асимметрия, статика, динамика, пропорции, масштаб, контраст, нюанс, ритм, цвет, фактура. Развитие навыков у студентов в практическом процессе создания формальных композиций.
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. ПК-2 Способен владеть основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями.
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. ПК-2.1 Обладает знанием об основах композиционного и конструктивного построения, о конструировании цвета, о цветовых контрастах и основных группах цветовых гармоний. ПК-2.2 Использует основы академической живописи, цветоведения и колористики в контексте создания живописного произведения с учетом специфики различных техник и приёмов в живописи.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: - способы участия и инициации креативных проектов, организация актуальных и социально значимых мероприятий. - поэтапность планового построения работы и пути его реализации.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- основы прямой, линейной и воздушной перспективы;</li> <li>- способы применения графической манеры при выполнении дизайнерского продукта.</li> <li>- правила и законы построения гармоничных цветовых сочетаний.</li> <li>- способы выявления и усиления образа по средствам формы и цвета;</li> </ul> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- чисто подать проект;</li> <li>- четко формулировать итог мыслительной и творческой деятельности;</li> <li>- отслеживать лаконичность и читаемость проектированного образа.</li> <li>- находить дополнительную литературу и другие информационные источники, относящиеся к проекту;</li> <li>- ставить и решать инновационные задачи;</li> <li>- эффективно применять новые технологии для решения профессиональных задач.</li> <li>- быстро и точно передавать силуэты объектов;</li> <li>- творчески выполнять задания в манерах рисунка.</li> <li>- применять правила колористического единства и воздушной перспективы в объемно-пространственной и плоскостной живописи и декоративных работах.</li> <li>- выполнять макет с различными цветовыми решениями, с различным назначением.</li> </ul> <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- этапами выполнения творческого задания в частном порядке и команде</li> <li>- коммуникабельностью;</li> <li>- правильностью постановки задач перед собой и коллегами для решения общей идеи;</li> <li>- обладать наличием комплекса информационно-технологических знаний;</li> <li>- различными техниками ведения тона;</li> <li>- свободно использовать различные виды графики;</li> <li>- навыками линейно-пятнового рисунка;</li> <li>- навыками выполнения задания на построение геометрических предметов с введением тона и применением воздушной перспективы;</li> <li>- способами работы с различными графическими материалами и инструментами.</li> <li>- навыками выполнения задания с учетом основных законов и методов создания художественного образа по средствам применения эмоционального воздействия цвета и грамотном использовании материала и метода работы в нем</li> <li>- гармоничностью цветовых сочетаний;</li> <li>- усилением эмоциональной яркости проекта.</li> </ul>
Краткая характеристика учебной дисциплины	<p>Раздел.1  Тема 1. «Уравновешенная формальная композиция».  Тема 2. «Не уравновешенная формальная композиция».  Раздел 2.  Тема 3. «Формальная композиция на динамическое равновесие»</p>

	<p>с выделением композиционного центра».</p> <p>Тема 4. «Формальная композиция на статическое равновесие».</p> <p>Раздел 3.</p> <p>Тема 5. «Формальные упражнения по членению плоскости на части с помощью линии и при использовании геометрических фигур».</p> <p>Тема 6. «Вариативная творческая организации натюрморта из предметов реквизита, стоящих вразброс на подиуме с передачей эмоционального состояния по заданной характеристике».</p> <p>Раздел 4.</p> <p>Тема 7. «Творческая композиция на основе организации натюрморта из предметов реквизита путём стилизации пластики предметов с привнесением свойства».</p> <p>Тема 8. «Творческая композиция в жанре городского пейзажа».</p>
Разработчики	Баёва Н.В., доцент.



**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Основы предпринимательской деятельности»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Основы предпринимательской деятельности» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Цель освоения дисциплины «Основы предпринимательской деятельности» – получение студентами комплексных знаний в области права, учета, налогообложения, финансов, маркетинга, менеджмента и приобретение практических навыков создания и развития собственного бизнеса.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	УК-10. Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	УК-10.1. Понимает базовые принципы экономического развития и функционирования экономики, цели и формы участия государства в экономике. УК-10.2. Применяет методы личного экономического и финансового планирования для достижения текущих и долгосрочных финансовых целей, использует финансовые инструменты для управления личными финансами (личным бюджетом), контролирует собственные экономические и финансовые риски
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: теоретические основы и основные понятия экономики применительно к предпринимательской деятельности; Уметь: применять знания основ экономики в сфере предпринимательской деятельности; выносить аргументированные суждения по экономическим вопросам; Владеть: основными методами экономического анализа в сфере предпринимательской деятельности; навыками самостоятельно находить необходимую экономическую информацию и делать выводы из нее; навыками анализа и оценки социально-экономических проблем и процессов в сфере предпринимательской деятельности.
Краткая характеристика учебной дисциплины	Теоретические основы предпринимательской деятельности; Организационно-правовые и организационно-экономические формы предпринимательской деятельности; Спрос как фактор активизации деятельности субъектов предпринимательства; Организация и развитие собственного дела; Конкуренция предпринимателей; Маркетинг; Сотрудничество в сфере предпринимательства. Посредническая предпринимательская деятельность; Расходы и доходы предприятия; Система экономических показателей, характеризующих финансовое состояние предприятия
Разработчики	Зверев Ю.М., кандидат географических наук, доцент

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Основы военной подготовки»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Основы военной подготовки» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	формирование знаний, умений и навыков, необходимых для становления обучающихся образовательных организаций высшего образования в качестве граждан способных и готовых к выполнению воинского долга и обязанности по защите своей Родины в соответствии с законодательством Российской Федерации.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	УК 8 - Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов.
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	УК 8.4 - Применяет положения общевоинских уставов в повседневной деятельности подразделения, управляет строями, применяет штатное стрелковое оружие. УК 8.5 - Ведет общевойсковой бой в составе подразделения. УК 8.6 - Выполняет поставленные задачи в условиях РХБ заражения. УК 8.7 - Пользуется топографическими картами. УК 8.8 - Оказывает первую медицинскую помощь при ранениях и травмах. УК 8.9 - Имеет высокое чувство патриотизма, считает защиту Родины своим долгом и обязанностью.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	<b>Знать:</b> основные положения общевоинских уставов ВС РФ; организацию внутреннего порядка в подразделении; основные положения Курса стрельб из стрелкового оружия; устройство стрелкового оружия, боеприпасов и ручных гранат; предназначение, задачи и организационно-штатную структуру общевойсковых подразделений (мотострелкового отделения, взвода, роты); основные факторы, определяющие характер, организацию и способы ведения современного общевойскового боя; общие сведения о ядерном, химическом и биологическом оружии, средствах его применения; правила поведения и меры профилактики в условиях заражения радиоактивными, отравляющими веществами и бактериальными средствами; тактические свойства местности, их влияние на действия подразделений в боевой обстановке; назначение, номенклатуру и условные знаки топографических карт; основные способы и средства оказания первой медицинской помощи при ранениях и травмах; тенденции и особенности развития современных международных отношений, место и роль России в многополярном мире, основные направления социально-экономического, политического и военно-технического развития страны; основные положения Военной доктрины РФ;

	<p>правовое положение и порядок прохождения военной службы.</p> <p><b>Уметь:</b> правильно применять и выполнять положения общевойсковых уставов ВС РФ; осуществлять разборку и сборку автомата (АК-74) и пистолета (ПМ), подготовку к боевому применению ручных гранат; оборудовать позицию для стрельбы из стрелкового оружия; выполнять мероприятия радиационной, химической и биологической защиты; читать топографические карты различной номенклатуры; давать оценку международным военно-политическим и внутренним событиям и фактам с позиции патриота своего Отечества; применять положения нормативно-правовых актов.</p> <p><b>Владеть:</b> строевыми приемами на месте и в движении; навыками управления строями взвода; первичными навыками стрельбы из стрелкового оружия; первичными навыками подготовки к ведению общевойскового боя; навыками применения индивидуальных средств РХБ защиты; первичными навыками ориентирования на местности по карте и без карты; навыками применения индивидуальных средств медицинской защиты и подручных средств для оказания первой медицинской помощи при ранениях и травмах; навыками работы с нормативно-правовыми документами.</p>
<p>Краткая характеристика учебной дисциплины</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Общевойсковые уставы Вооруженных Сил Российской Федерации, их основные требования и содержание.</li> <li>2.Внутренний порядок и суточный наряд.</li> <li>3.Общие положения Устава гарнизонной и караульной службы.</li> <li>4.Строевые приемы и движение без оружия.</li> <li>5.Основы, приемы и правила стрельбы из стрелкового оружия.</li> <li>6.Назначение, боевые свойства, материальная часть и применение стрелкового оружия, ручных противотанковых гранатометов и ручных гранат.</li> <li>7.Выполнение упражнений учебных стрельб из стрелкового оружия.</li> <li>8.Вооруженные Силы Российской Федерации их состав и задачи. Тактико-технические характеристики (ТТХ) основных образцов вооружения и техники ВС РФ.</li> <li>9.Основы общевойскового боя.</li> <li>10. Основы инженерного обеспечения.</li> <li>11. Организация воинских частей и подразделений, вооружение, боевая техника вероятного противника.</li> <li>12. Ядерное, химическое, биологическое, зажигательное оружие.</li> <li>13. Радиационная, химическая и биологическая защита.</li> <li>14. Местность как элемент боевой обстановки. Измерения и ориентирование на местности без карты, движение по азимутам.</li> <li>15. Топографические карты и их чтение, подготовка к работе.</li> <li>16. Медицинское обеспечение войск (сил), первая медицинская помощь при ранениях, травмах и особых случаях.</li> <li>17. Россия в современном мире. Основные направления социально-экономического, политического и военно-технического развития страны.</li> <li>18. Военная доктрина Российской Федерации. Законодательство Российской Федерации о прохождении военной службы.</li> </ol>

Разработчики	Балыко Сергей Владимирович, к.п.н.; Кужелев Александр Александрович, к.т.н.; Рак Евгений Николаевич; Жуков Борис Валерьевич
--------------	--

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Основы рекламы в медиа пространстве»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Основы рекламы в медиа пространстве» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Целью дисциплины является способствование усвоению студентами специальных знаний, принципов и методов дизайна рекламных сообщений на основе использования в реализации психотехнологий рекламной деятельности бизнес-субъектов, необходимых для формирования профессиональной компетентности дизайнера.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	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
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	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: теоретические основы принципов критического мышления; основные современные источники информации; разницу между медиапространством и инфошумом, истоки социального и культурного различия социальных групп, слоев, классов, сформированные в процессе культурного взаимодействия на протяжении истории человеческой цивилизации, - подходы к понятию «реклама» и ее классификации, основные теории рекламирования, функции рекламы, роль рекламы в системе маркетинга. Уметь: применять методы хранения и переработки информации; - взаимодействовать с понятиями, категориями, сформированными в искусствоведческой науке, учитывая межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах; - формулировать цели рекламы, выбирать вид и средства рекламирования - выбирать методы осуществления рекламной кампании, применять полученные знания для решения конкретных задач в сфере коммуникаций Владеть: научно-понятийным аппаратом и пониманием особенностей определенных видов искусств и их места в



	<p>структуре общей теории и истории искусства; основными методами и средствами получения информации.</p> <p>Знать:</p> <p>Уметь:</p> <p>Владеть: способами продуктивного взаимодействия с представителями различных социальных групп с учетом межкультурного разнообразия.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- методами и приемами осуществления эффективных рекламных кампаний - навыками принятия и реализации управленческих решений в сфере рекламной деятельности</li> <li>- навыками проведения исследования финансового рынка и изучения предложений финансовых услуг, сбор информации по спросу на рынке финансовых услуг;</li> <li>- навыками самостоятельного поиска и привлечения новых клиентов целевого сегмента на основе личных контактов и контактов из централизованной базы потенциальных клиентов;</li> <li>- навыками получения информации об основных показателях финансовой ситуации клиента, мониторинга финансовых возможностей клиента.</li> </ul>
Краткая характеристика учебной дисциплины	<p>Вводная часть. Общее понятие о рекламном дизайне.</p> <p>Копирайт.</p> <p>Креатив и проблемы визуализации.</p> <p>Графический дизайн и его место в рекламе.</p> <p>Интернет-пространство</p> <p>Медиа пространство</p> <p>Фокус – группа. Оценка и прогнозирование работы дизайнера.</p>
Разработчики	Латышева Е.О., доцент

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Перспектива»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Перспектива» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Целью изучения дисциплины «Перспектива» является подготовка высококвалифицированных специалистов в области дизайна, способных 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
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	<b>Знать:</b> - основы перспективы и теорию теней; основы построения геометрических предметов; способы линейного построения объектов; конструкцию светотени - профессиональную методику выполнения графической работы <b>Уметь:</b> - воссоздавать формы предмета по чертежу (в трех проекциях) и изображать ее в изометрических и свободных проекциях; использовать теоретические положения перспективного рисунка в профессиональной практике <b>Владеть:</b> - способом аналитического и критического мышления для создания графических чертежей.

Краткая характеристика учебной дисциплины	Теоретические основы перспективных сокращений. Практическое применение теоретических основ перспективных сокращений
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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Пиар-технологии в массовой коммуникации»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Пиар-технологии в массовой коммуникации» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Целью освоения дисциплины является формирование у обучающегося комплекса знаний, умений и навыков, позволяющих организовывать коммуникацию с общественными организациями, обществом и индивидами, в сфере культуры и искусства, науки и образования в целях реализации культурной политики государства по созданию, сохранению и распространению культурных ценностей. Задачи: - изучить понятийно-категориальный аппарат деятельности, связанной с организацией внешних коммуникаций организаций и проектов в сфере культуры и искусства; - ознакомить с особенностями PR в сфере культуры и искусств; - изучить правила речевого этикета и ведения диалога; - устанавливать, поддерживать и развивать межличностные и деловые отношения.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	УК-5.1. Имеет представление о межкультурном разнообразии общества в социально-историческом аспекте УК-5.2. Демонстрирует знания межкультурного разнообразия общества в этическом контексте УК-5.3. Умеет выстраивать взаимодействие с учетом национальных и социокультурных особенностей
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Иметь представление: о постановке дизайн-концепции, включающей постановку целей и задач проектных идей; о технологиях проектирования и конструирования предметов. Знать: - цели и задачи проектов в рамках PR-деятельности - принципы построения дизайн-решения и этапы его разработки; особенности конструктивного решения, художественные и композиционные средства; используемые технологии и материалы. Уметь: - проводить аналитическую работу, чтобы эффективно ориентироваться в рамках, имеющихся у PR-объекта ресурсов и ограничений. Владеть: - способностью использовать информацию аналитического характера, чтобы продуцировать и использовать PR-инструменты в массовой коммуникации.

	- грамотно сортировать выводы, полученные при анализе проектов, синтезировать данные выводы и возможные решения в личный проект.
Краткая характеристика учебной дисциплины	Тема 1. PR как особая область знаний, особая сфера деятельности в работе менеджера в сфере культуры. Тема 2. Коммуникативное пространство как сфера PR-деятельности. Тема 3. Социологические исследования аудитории в PR. Тема 4. Форма подачи новостных материалов и основные каналы PR- коммуникации, значимые при работе в сфере культуры. Тема 5. Менеджмент новостей и конструирование новостной информации. Тема 6. Имиджевая работа в PR. Тема 7. Антикризисный PR.
Разработчики	кандидат филологических наук, доцент Шкуркина Ю.А.

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Программное обеспечение: Adobe Animate»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**



<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Программное обеспечение: Adobe Animate» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Цель дисциплины - изучение законов и методов создания и редактирования различных растровых графических изображений с использованием программного комплекса Adobe Animate.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ПК-12. Способность 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-14 Способность работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ПК-12.1 Обладает знанием о принципах применения художественных материалов, техниках и технологиях, используемые в творческом процессе художника-аниматора. 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. 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.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: основные методы и приемы композитинга и их использование в программе Adobe Animate; Уметь: применять полученные знания на практике; Владеть: навыками композитинга, т.е. создание целостного изображения путём совмещения нескольких слоёв анимационного материала
Краткая характеристика учебной дисциплины	Знакомство с программой Закрепление знаний интерфейса Работа с риггингом собственного персонажа Техническое создание элементов ригга при развороте персонажа. Липсинг персонажа в рамках программы. Позинг персонажа в рамках перекладки и технической составляющей программы, эмоции.

	<p>Разработка фона и взаимодействие программы Adobe Animate с Adobe Illustrator. Работа с камерой.</p> <p>Знакомство с анимацией в программе, что такое твины, разница между твинами и как работает компьютерная перекладка.</p> <p>Анимация поворота персонажа в программе.</p> <p>Походка персонажа.</p> <p>Эмоциональный отыгрыш персонажа в рамках перекладки и возможностей программы.</p> <p>Разработка пропса и взаимодействие с персонажем относительно ригга.</p> <p>Эффекты внутри программы.</p> <p>Дополнительные материалы к программе, дополнительные плагины, Магнитная анимация.</p>
Разработчики	Чурсинов С.Н., доцент.

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Программное обеспечение Adobe Audition»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Программное обеспечение Adobe Audition» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Цель дисциплины - изучение законов и методов создания и редактирования различных растровых графических изображений с использованием программного комплекса Adobe Audition.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	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-14 Способность работать с современными компьютерными технологиями и программами в области обработки звука
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ПК-12.1 Обладает знанием о принципах применения художественных материалов, техниках и технологиях, используемые в творческом процессе художника-аниматора. 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. 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.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: основные методы и приемы работы со звуком и их использование в программе Adobe Audition; Уметь: применять полученные знания на практике; Владеть: навыками редактирования аудиоконтента
Краткая характеристика учебной дисциплины	Основы программы Adobe Audition Работа в режиме редактирования Работа в многорожечном режиме Работа с циклическими и волновыми файлами Использование фильтров шумопонижения Редактирование голосов Микширование и эффекты реального времени Использование инструментов выравнивания программы Использование инструментов автоматизации в программе Audition Оптимизация звуковых файлов для Internet

	Интеграция программ Adobe Audition и Adobe Premiere Pro
Разработчики	Чурсинов С.Н., доцент.

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Программное обеспечение Adobe Premiere Pro»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Программное обеспечение Adobe Premiere Pro» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Цель дисциплины - изучение законов и методов создания и редактирования различных растровых графических изображений с использованием программного комплекса Premiere Pro.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ПК-12. Способность 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-14 Способен работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ПК-12.1 Обладает знанием о принципах применения художественных материалов, техниках и технологиях, используемые в творческом процессе художника-аниматора. 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. 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.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: Особенности системного и критического мышления; Основные приемы и методы видеомонтажа и их применение к анимационному проекту; Уметь: Применять логические процедуры к процессу создания мультимедийного и анимационного дизайн-проекта Применять полученные знания на практике. Владеть: Методами анализа источников информации, оценки противоречий источников Навыками видеомонтажа для создания анимационного проекта
Краткая характеристика	Основы монтажа. Интерфейс программы. Основные принципы

учебной дисциплины	<p>работы</p> <p>Базовые инструменты монтажа. Эффекты перехода. Вывод фильма</p> <p>Продвинутый видеомонтаж. Работа с секвенциями</p> <p>Работа со звуком</p> <p>Цветокоррекция</p> <p>Создание и анимация титров.</p> <p>Эффекты</p> <p>Корректирующие слои. Маски</p> <p>Анимация эффектов Motion и Opacity.</p> <p>Форматы виртуальной реальности 180 и 360.</p>
Разработчики	Чурсинов С.Н., доцент.



**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Программное обеспечение Illustrator»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Программное обеспечение Illustrator» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Цель дисциплины - изучение законов и методов создания и редактирования различных растровых графических изображений с использованием программного комплекса Illustrator.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ОПК – 6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности ПК-14 Способен работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ОПК-6.1. Выбирает современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства, для решения задач профессиональной деятельности. ОПК-6.2. Демонстрирует способность использовать цифровые ресурсы для решения задач профессиональной деятельности 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.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: Особенности системного и критического мышления Современные информационные технологии и программные средства создания дизайн-проектов Уметь: Применять логические процедуры к процессу создания мультимедийного и анимационного дизайн-проекта Использовать цифровые ресурсы при создании мультимедийного и анимационного дизайн-проекта Владеть: Методами анализа источников информации, оценки противоречий источников Современными программными средствами создания мультимедийного и анимационного дизайн-проекта
Краткая характеристика учебной дисциплины	Векторная. Цветовые модели Интерфейс программы Adobe Illustrator Работа с примитивами Работа с цветом

	Вспомогательные элементы интерфейса Эффекты трансформации. Сложные формы Инструмент Перо Градиент. Переходы Слои. Маски отсечения Экспорт
Разработчики	Чурсинов С.Н., доцент.

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Программное обеспечение Photoshop»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Программное обеспечение Photoshop» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Цель дисциплины - изучение законов и методов создания и редактирования различных растровых графических изображений с использованием программного комплекса Photoshop.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ОПК – 6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности ПК-14 Способен работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ОПК-6.1. Выбирает современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства, для решения задач профессиональной деятельности. ОПК-6.2. Демонстрирует способность использовать цифровые ресурсы для решения задач профессиональной деятельности 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.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: Особенности системного и критического мышления Современные информационные технологии и программные средства создания дизайн-проектов Уметь: Применять логические процедуры к процессу создания мультимедийного и анимационного дизайн-проекта Использовать цифровые ресурсы при создании мультимедийного и анимационного дизайн-проекта Владеть: Методами анализа источников информации, оценки противоречий источников Современными программными средствами создания мультимедийного и анимационного дизайн-проекта
Краткая характеристика учебной дисциплины	Виды компьютерной графики. Цветовые модели Интерфейс программы Adobe Photoshop Техника выделения областей изображения Создание многослойного изображения

	Работа со слоями многослойного изображения Техники рисования. Рисование с помощью графического планшета Работа с фильтрами Система управления цветом Анимация в Adobe Photoshop Сохранение результата в различных форматах
Разработчики	Чурсинов С.Н., доцент.

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Проектирование»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

## АННОТАЦИЯ

рабочей программы дисциплины  
«Проектирование»  
по направлению подготовки  
54.03.01 «Дизайн»  
профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация»  
квалификация выпускника бакалавр

Цель изучения  
дисциплины

Цель освоения дисциплины:

- подготовка специалистов, способных самостоятельно решать сложные многокомпонентные художественные задачи в области анимации и компьютерной графики, имеющие прикладное значение и ориентированные на реального заказчика; выполняемые в соответствии с каким-либо историко-культурным, социальным или бизнес заказом.

- получение студентами теоретических знаний и практических навыков в области технологии мультимедиа, интерактивной компьютерной графики, программно-аппаратной организации мультимедиа-компьютеров, а также освоение методов создания анимированных графических файлов, в том числе учебного характера, flash-анимированных роликов и компьютерного видеомонтажа.

- совершенствование практических умений и навыков в области компьютерного монтажа, ознакомление с широким диапазоном анимационных технологий и возможностью применения анимации в современных цифровых программах.

- подготовка специалистов в смежных творческих областях (комиксы).

Задачи изучения дисциплины:

– совершенствование профессиональных знаний и навыков в процессе работы над сложными комплексными заданиями как учебного, так производственного характера;

– выработка умения студентов творчески работать в условиях многозадачности, высокой степени неопределённости и инновационности исходных целей и задач;

– выработка умения студентов самостоятельно формулировать цель, вырабатывать стратегию и тактику творческого процесса, выбирать эффективные технические и творческие средства для реализации художественного замысла, находить адекватное и выразительное художественно-образное решение;

– выработка умения студентов самостоятельно выбирать художественные, технические средства и форму реализации поставленной задачи;

– формирование у студента естественной потребности к самообразованию творческому развитию, профессиональному росту; – понимание социальной значимости профессии, осознание своего места в современном профессиональном пространстве.

- ознакомление слушателей с основами классической и современной цифровой анимации;

- изучение основных принципов монтажа и создание цифровых эффектов в компьютерных программах;



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- формирование профессиональных навыков, обеспечивающих самостоятельное выполнение слушателями анимационных упражнений в различных технологиях;</li> <li>- знакомство с опытом ведущих мастеров в области прикладной анимации;</li> <li>- формирование углубленных знаний о практике работы медиаспециалиста в качестве продюсера, менеджера, режиссера, во время разработки и производства медиапроектов различной степени сложности с использованием платформ, которые соответствуют целям и задачам проекта.</li> <li>- развитие навыков сбора, анализа, структурирования информации для подготовки и реализации проекта.</li> <li>- развитие навыков работы со специальным оборудованием и программными средствами во время производства проектов на разных платформах.</li> <li>- формирование навыков индивидуальной и групповой работы при подготовке медиа-проектов.</li> <li>- формирование понимания всей технологической цепочки создания медиапроекта от разработки идеи до реализации проекта на разных платформах.</li> </ul>
<p>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</p>	<p>УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде</p> <p>УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни</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 – 5 Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p> <p>ПК-4 Способен владеть средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства, способен через чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, креативное композиционное и образное мышление выражать свой творческий замысел при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в</p>

	<p>области анимации и компьютерной графики, используя специфику их выразительных средств</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-8 Способен осуществлять поиск идеи и формирование творческого замысла компьютерно-анимационного проекта (разработка концепции, поиск выразительных средств, создание образов, разработка композиционных решений)</p> <p>ПК-9 Способен воплощать художественный замысел посредством визуализации движения анимационного персонажа с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели (определение образа и характера движения анимационного персонажа)</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-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>Результаты освоения образовательной программы (ИДК)</p>	<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>УК-6.1. Оценивает личностные ресурсы по достижению целей саморазвития и управления своим временем на основе принципов образования в течение всей жизни.</p> <p>УК-6.2. Критически оценивает эффективность использования времени и других ресурсов при реализации траектории саморазвития</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</p>

идей; о технологиях проектирования и конструирования предметов.

ОПК-4.2. Знает принципы построения дизайн-решения и этапы его разработки; особенности конструктивного решения, художественные и композиционные средства, используемые технологии и материалы.

ОПК-4.3. Анализирует выводы, полученные при анализе проектов-аналогов, синтезирует полученные результаты с целью создания собственного проектного решения

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.

ПК-4.1. Обладает знанием о средствах, техниках и технологиях изобразительного искусства.

ПК-4.2. Применяет знания о средствах, техниках и технологиях изобразительного искусства для выражения творческого замысла при создании авторского произведения в области анимации, компьютерной графики.

ПК-4.3. Обладает знанием о специфике выразительных средств анимации и компьютерной графики, использует знания для создания авторского произведения.

ПК-5.1. Применяет в процессе создания авторского произведения широкий спектр изобразительных средств.

ПК-5.2. Владеет достаточным словарным запасом специализированной лексики для формирования и аргументированного изложения идеи авторского произведения.

ПК-8.1. Разрабатывает концепцию компьютерно-анимационного проекта.

ПК-8.2. Осуществляет поиск выразительных средств для создания художественных образов.

ПК-8.3. Разрабатывает композиционные решения, исходя из объема ранее полученной в процессе обучения информации.

ПК-9.1. Ориентируется в принципах анимационного движения, различных анимационных техник.

ПК-9.2. Обладает техническими навыками создания анимационного продукта средствами программного обеспечения.

ПК-9.3. Учитывает при воплощении художественного замысла посредством визуализации движения анимационного персонажа с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели характер персонажа, анимационную стилистику, ритм анимационной сцены.

ПК-12.1 Обладает знанием о принципах применения художественных материалов, техниках и технологиях, используемые в творческом процессе художника-аниматора.

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,

	<p>техник и технологий, используемых в творческом процессе художника-аниматора.</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 компьютерными технологиями в процессе самостоятельного изучения новых дизайнерских продуктов.</p> <p>ПК-15.1. Ориентируется в вопросах оценки качества дизайнерской продукции, которая должна характеризоваться максимальным учетом потребностей и требований современного дизайна и специальных дисциплин.</p> <p>ПК-15.2. Пользуется техническими приемами с целью организации и подготовки к выпуску рекламной продукции.</p> <p>ПК-15.3. Знает и пользуется различными способами распространения рекламной продукции.</p>
<p>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- процессы и технологии подготовки и реализации медиа- и анимационных проектов на различных платформах и для разной аудитории с применением выбранных техник, инструментов и средств.</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>- изобразительные средства анимационного языка.</li> <li>- этапы готовности реализации художественного замысла с помощью изобразительных средств анимационного языка.</li> <li>- основные термины и направления режиссерской работы по созданию мультипликационного проекта.</li> <li>- основные принципы и методы разработки сценария мультипликационного проекта.</li> <li>- способы использования различных техник и материалов в процессе создания анимационных фильмов.</li> </ul>

- технологию проведения подготовительного процесса при создании анимационных сцен и эпизодов мультфильма и методику сбора подготовительного материала.
- технологические особенности аудиовизуальной индустрии.
- наиболее распространенные методы одушевления анимационных персонажей и движущихся элементов окружающей среды (волны, облака, огонь и т.д.) графическими и живописными методами.
- 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.
- основные виды цифрового оборудования, используемые при создании и мультипликационных проектов.
- 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.
- о постановке дизайн-концепции, включающая постановку целей и задач проектных идей; о технологиях проектирования различных объектов анимационного и медиа производства.
- принципы построения дизайн-решения и этапы его разработки; особенности конструктивного решения, художественные и композиционные средства; используемые технологии и материалы.
- принцип получения оптической иллюзии движущегося изображения на уровне воспроизведения.
- основные принципы и законы анимации на уровне воспроизведения.
- средства создания различных видов анимации.
- технологический процесс производства анимации для телепрограмм различных жанров, рекламы и клипов на уровне воспроизведения.
- технологический процесс производства анимации для телепрограмм различных жанров, рекламы и клипов на уровне воспроизведения.
- технологический процесс производства анимационного контента для телепрограмм различных жанров, рекламы и клипов на уровне анализа.
- технологический процесс производства анимационного контента для телепрограмм различных жанров, рекламы и клипов на уровне интерпретации.

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.

- 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.
- 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.
- разрабатывать сценарий мультипликационного проекта; составлять режиссерскую раскадровку (партитуру) по самостоятельно составленному сценарию.
- создать целостную концепцию, связать воедино идею и ее анимационное воплощение, свести к минимуму элемент случайности в выполнении работы.
- изображать персонаж во взаимосвязи с фоновой средой, освещением и с учетом его стилистических и графических особенностей.
- 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.
- 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.
  - качественно выполнять макет с учетом технологических особенностей лабораторного оборудования; ориентироваться в современных технологических тенденциях.
  - синтезировать логически верные доводы в целях обоснования предлагаемой концепции.
  - воспроизводить знания о принципе получения оптической иллюзии движущегося изображения.
  - анализировать анимационные фильмы с точки зрения использования в них основных принципов анимации.
  - перечислять необходимые инструменты, программы и средства для создания различных видов анимации.
  - воспроизводить последовательность этапов технологического процесса производства анимационного телевизионного контента.
  - применять знания о принципе получения оптической иллюзии движущегося изображения.
  - использовать знания принципов анимации для создания собственных проектов.
  - создавать покадровую анимацию.
  - создавать эскизы, зарисовки, раскадровку фильма, режиссерский сценарий; составлять экспликацию.
  - воспроизводить последовательность этапов технологического процесса производства анимационного телевизионного контента.
  - грамотно выразить режиссерскую идею для создания качественного анимационного контента.
  - использовать технологию производства анимации для реализации собственных проектов.

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 медиапроекта.
- 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"> <li>- разнообразными цифровыми технологическими приемами в процессе создания проекта с применением анимационных технологий в компьютерных монтажных программах.</li> <li>- навыками работы с явлениями и образами окружающей действительности, фиксирования своих наблюдений выразительными средствами для создания различных театрализованных или праздничных форм.</li> <li>- навыками формирования творческого замысла компьютерно-анимационного проекта.</li> <li>- разнообразными технологическими приемами в процессе создания анимационного движения персонажа и окружающей среды в анимационном фильме.</li> <li>- разнообразными цифровыми технологическими приемами в процессе создания проекта с применением анимационных технологий в компьютерных монтажных программах.</li> <li>- навыками создания анимационной и компьютерной графики с помощью современных компьютерных технологий.</li> <li>- методами и приемами осуществления эффективных рекламных кампаний - навыками принятия и реализации управленческих решений в сфере рекламной деятельности.</li> <li>- навыками проведения исследования финансового рынка и изучения предложений финансовых услуг, сбор информации по спросу на рынке финансовых услуг.</li> <li>- навыками самостоятельного поиска и привлечения новых клиентов целевого сегмента на основе личных контактов и контактов из централизованной базы потенциальных клиентов.</li> <li>- навыками получения информации об основных показателях финансовой ситуации клиента, мониторинга финансовых возможностей клиента.</li> <li>- научными и профессиональными терминами для грамотного изложения и обоснования концепции проектного решения.</li> <li>- навыком создания эскизов, зарисовок, раскадровки фильма, режиссерского сценария; составления экспликации.</li> <li>- навыком самостоятельно выполнять функции специалистов смежных профессий (сценарист, художник-постановщик, аниматор, звукорежиссер, компоузер, монтажер, и др.) для создания собственных анимационных проектов.</li> </ul>
<p>Краткая характеристика учебной дисциплины</p>	<p>Раздел 1. Анимация</p> <p>Художественный стиль. Взаимоотношение персонажа и фона. Одушевление литературного отрывка.</p> <p>Художественная идея фильма</p> <p>Эскизирование. Поиск изобразительного языка, колорит и атмосфера будущего фильма.</p> <p>Использование персонажей в прикладной анимации</p> <p>Музыкальная зарисовка</p> <p>Традиционная сказка</p> <p>Коммерческая анимация</p> <p>Прикладная анимация</p> <p>Экспериментальная/авторская анимация</p> <p>Раздел 2. Монтаж</p> <p>Теория и практика монтажа.</p>



	<p>Специфика работы в компьютерных монтажных программах. Изучение различных анимационных технологий и методик создания прикладных анимационных проектов.</p> <p>Раздел 3. Мультимедийные технологии  Основные понятия  Графической информации и мультимедийных технологий.  Органы чувств и виды информации.  Характеристика, возможности и области  Применения мультимедийных приложений.  Мультимедийные технологии и средства массовой и межличностной коммуникации.  Аппаратные средства мультимедийных технологий.  Основы цифрового аудио в мультимедийных технологиях  Сущность видеозаписи в Мультимедийных технологиях.  Основы цифрового видео. Видеозапись и компьютерный видеомонтаж</p> <p>Раздел 4. Производство музыкального клипа  Музыкальное видео как одна из форм культуры.  Основные элементы музыкального клипа  Бюджетирование музыкального клипа  Подготовительный период (пре-продакшн) и съемочный период (продакшн)  Презентация сметы проекта.  Монтажно-тонировочный период (пост-продакшн)  Питчинг проектов.  Производство музыкального клипа</p> <p>Раздел 5. Создание комикса  Графическая разработка авторского комикса на заданную тему.  Разработка чернового варианта анимационного произведения на тему графического комикса.  Разработка чистового варианта анимационного произведения на тему графического комикса.</p> <p>Раздел 6. Рекламно-информационное обеспечение анимационного произведения  Введение. История развития рекламы как формы коммуникации.  Краткое содержание данного блока дисциплины, работы, цели, задачи.  Особенности проведения рекламной кампании для продвижения на рынке произведений кино и анимации.</p> <p>Раздел 7. Создание комплексного информационного произведения  Специфика конкретного коммерческого проекта.</p>
Разработчики	Дубровина М.С.

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Психология и педагогика»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Психология и педагогика» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Целями освоения дисциплины «Психология и педагогика» является: Повышение общей психолого-педагогической культуры; Формирование целостного представления о психологических (индивидуально-личностных, темпераментных, характерологических) особенностях человека; Умение самостоятельно мыслить, адекватно оценивать свои возможности и предвидеть последствия своих действий; Самостоятельно находить выход из сложных жизненных ситуаций.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ОПК-7. Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ОПК-7.1. Ориентируется в основных категориях педагогической деятельности в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования ОПК-7.2 Умеет спроектировать учебный процесс в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: социальные факторы, блокирующие реализацию индивидуально-творческих потенций, влияние ближайшего социального окружения на выявление творческих способностей ребенка, фактор коллективного воспитания как препятствие творческому спонтанному поведению личности, формирование конформизма в условиях обучения; Уметь: влиять на профессиональную деятельность и уровень творческой составляющей личности, применять на практике психолого-педагогические факторы, способствующие актуализации творческого потенциала: ожидания взрослых, характеристики образовательной среды; Владеть: навыками реализации педагогических навыков.
Краткая характеристика учебной дисциплины	Психология как наука. Структура психики. Основные психические процессы; Психология личности; Психология общения; Невербальные и вербальные средства общения. Способы понимания общения; Педагогика как наука; Воспитание как педагогический процесс
Разработчики	Зелко А.С., кандидат педагогических наук, доцент

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Психология и социология массовых коммуникаций»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Психология и социология массовых коммуникаций» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Целью изучения дисциплины «Психология и социология массовых коммуникаций» является ознакомление студентов с системой массовых коммуникаций как социальным институтом, получение представления о психологических особенностях, процессах массовой коммуникации, а также выявление значимости массовых коммуникаций в социальных процессах. <b>Задачи</b> - изучить основные концепции функционирования массовой коммуникации в социуме; - дать представления об основных типах социальных коммуникаций, раскрыть специфику их воздействия на индивидуальное и массовое сознание; - обозначить специфику информационного влияния массовых коммуникаций на индивида, социум, общественное мнение; - проанализировать новые теоретические и практические направления исследования средств массовой информации, специфику и основные разновидности коммуникативных технологий.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	УК-5.1. Имеет представление о межкультурном разнообразии общества в социально-историческом аспекте УК-5.2. Демонстрирует знания межкультурного разнообразия общества в этическом контексте УК-5.3. Умеет выстраивать взаимодействие с учетом национальных и социокультурных особенностей
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	<b>Знать:</b> содержание основных концепций, теоретических позиций и основополагающих понятий, которые используются представителями мировой и отечественной науки в этой области; знать основные нормативно-правовые акты, регулирующие деятельность СМИ, <b>Уметь:</b> анализировать различные ситуации с точки зрения коммуникационного процесса; применять основные подходы в изучении аудиторий и рейтингов популярности СМИ; <b>Владеть:</b> владеть навыком информационно-аналитической работы; владеть социологическими и психологическими приемами

	изучения механизмов восприятия сообщений массовой коммуникации.
Краткая характеристика учебной дисциплины	<p>Тема 1. Введение в социологию и психологии массовой коммуникаций</p> <p>Тема 2. Характеристика отдельных видов средств массовой коммуникации</p> <p>Тема 3. Массовое сознание как объект деятельности массовой коммуникации Общественное мнение как состояние массового сознания</p> <p>Тема 4. Формы и методы массово-коммуникативного воздействия на аудиторию в процессе функционирования массовой коммуникации</p> <p>Тема 5. Реклама в средствах массовой коммуникации.</p> <p>Тема 6. Взаимодействие средств массовой коммуникации и органов государственной власти</p>
Разработчики	кандидат филологических наук, доцент Шкуркина Ю.А.

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Реклама и пиар в сети интернет»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Реклама и пиар в сети интернет» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Цель освоения дисциплины: сформировать у бакалавров представление об основных тенденциях в развитии механизмов смм - продвижения, а также о современных теоретических подходах к изучению PR -деятельности в сети Интернет, актуализация значимости междисциплинарного знания в области медиа-исследований. Освоить навыки использования стилистических разновидностей текстов и Интернете в качестве концептуальной рамки для анализа процессов, происходящих в сфере медиа. Задачи изучения дисциплины: Задачи курса: - проанализировать рекламу как составляющую современной цивилизации; - систематизировать основные понятия рекламоведения, используемые в теории и практике рекламы и PR в Интернете; - охарактеризовать основные направления Интернет-рекламы и PR в различных сферах жизнедеятельности; - обобщить и классифицировать технологии проведения рекламы и PR в Интернете; - дать представление о теоретических и практических затруднениях, возникающих в деятельности PR-специалиста; - раскрыть роль и значение деятельности PR-специалиста на современном этапе развития рекламы; - показать перспективы развития рекламы и PR-деятельности в сети Интернет.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	УК-5.1. Имеет представление о межкультурном разнообразии общества в социально-историческом аспекте УК-5.2. Демонстрирует знания межкультурного разнообразия общества в этическом контексте УК.5.3. Умеет выстраивать взаимодействие с учетом национальных и социокультурных особенностей
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать - концепции массовой коммуникации; роль аудитории в развитии современной теории массовой коммуникации; понятие коммуникации; обосновывать свою мировоззренческую и профессиональную позицию, апеллируя к концепциям медиа и медиаисследованиям - основные подходы коммуникативистики к исследованию Интернет-пространства; основные направления эмпирических



	<p>исследований конвергентных медиа; особенности современных рекламных и PR инструментов в Интернете.</p> <p>Уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- использовать информационные технологии для поиска информации и идей на иностранном и русском языках</li> <li>- применять теоретические подходы и концепции для интерпретации эмпирических кейсов; выделять основные типы современных медиа сообществ; творчески использовать теоретические знания для формирования рекламных и PR-кампаний в Интернет-среде.</li> </ul> <p>Владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- терминологией; анализом современных теорий массовой коммуникации</li> <li>- навыками анализа медиа ресурсов с применением различных методов и стратегий (кейс-стади, визуальные, этнографические, сравнительные исследования); с навыками самостоятельной создания мультимедийного документа научной либо профессиональной тематики; навыками эффективной презентации результатов в различных типах аудиторий.</li> </ul>
<p>Краткая характеристика учебной дисциплины</p>	<p>Тема 1. Цели и задачи коммуникации через Интернет. Виды контента в соответствии с подвидами задач.</p> <p>Тема 2. Определение smm. Виды социальных сетей. Каналы digital маркетинга. Smm стратегии продвижения. Варианты коммуникации в зависимости от стратегии.</p> <p>Тема 3. Стили текстов. Оформление постов: фото, видео, шаблоны.</p> <p>Тема 4. Работа с негативом. Скрипты коммуникативных тактик.</p> <p>Тема 5. Анализ smm стратегий личного бренда, бренда компании, товара или услуги.</p>
<p>Разработчики</p>	<p>доцент Остапенко А.А.</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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Рисунок»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Рисунок» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Целью освоения дисциплины «Рисунок» является приобретение графических навыков, развитие зрительной памяти, формирование у студентов объемно-пространственного мышления посредством аналитического рисунка. Это является важнейшим фактором получения знаний, умений, навыков по предмету, способствует формированию мировоззрения будущего дизайнера. По мере изучения дисциплина «Рисунок» предполагает развитие творческих способностей, приобретение профессиональных художественных знаний и навыков, осознание себя в качестве творческой самобытной единицы.
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: стили проектной графики, характеристики материалов и методы достижения необходимого результата; Владеть: полным спектром художественных приёмов, процессом проектного рисования от поисковых до демонстративных изображений, навыками переложения теоретической базы в практический результат; Уметь: применять полученные навыки в процессе идейно-поисковых и проектных зарисовок разной сложности.
Краткая характеристика учебной дисциплины	Конструктивный рисунок натюрморта из геометрических тел. Тоновый рисунок натюрморта. Рисунок архитектурного элемента. Рисунок элементов головы человека. Рисунок головы человека. Рисунок анатомической модели Гудона
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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Скетчинг»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Скетчинг» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Целью изучения дисциплины «Скетчинг» является: показать образное, эмоциональное содержание работы, добиться высокого уровня технического исполнения; выявление индивидуального авторского стиля в пластическом моделировании, изучение свойств нового материала и использование их в своей работе
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 ПК-2 Способен владеть основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями.
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. ПК-2.1 Обладает знанием об основах композиционного и конструктивного построения, о конструировании цвета, о цветовых контрастах и основных группах цветовых гармоний.ПК-2.2 Использует основы академической живописи, цветоведения и колористики в контексте создания живописного произведения с учетом специфики различных техник и приёмов в живописи.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: стили проектной графики, характеристики материалов и методы достижения необходимого результата; Владеть: полным спектром художественных приёмов, процессом проектного рисования от поисковых до демонстративных изображений, навыками переложения теоретической базы в практический результат; Уметь: применять полученные навыки в процессе идейно-поисковых и проектных зарисовок разной сложности.

Краткая характеристика учебной дисциплины	Особенности работы с архитектурными формами; Особенности работы с пластичными формами; Создание стилистических образов методом использования разных графических приёмов; Перспектива; Масштаб; Особенности профессиональных графических приёмов; Методы поиска альтернативных графических приёмов; Мировые тенденции проектной графики в архитектуре.
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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Скульптура»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Скульптура» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Целью освоения дисциплины «Скульптура» является развитие абстрактного мышления и воображения, пространственного восприятия, выработка профессионального мировоззрения, своего собственного творческого метода. Развитие умения выразить свою концепцию в трехмерном пространстве, отобразив любую форму видимого или воображаемого мира за рамками плоскостных проекций. Формирование профессиональной компетентности дизайнера посредством создания академических скульптурных композиций.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ПК-3 Способен обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ПК-3.1 Обладает знанием о законах, правилах, приемах и средствах скульптуры, художественно-композиционной организации трехмерного пространства. ПК-3.2 Владеет техникой круглой скульптуры и рельефа; умеет работать с различными скульптурными изобразительными инструментами, пластическими материалами; ПК-3.3 Обладает знанием о характерных особенностях пластических материалов, их свойствах, прочностных характеристиках, в том числе прочности в сухом состоянии, необходимой формовочной влажности.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: - об основных этапах работы в скульптурном и пластическом моделировании; основные этапы работы над скульптурной, пластической постановкой: композиция, построение, пропорции, перспектива; - законы, правила, приемы и средства скульптуры, художественно-композиционную организацию трехмерного пространства; Владеть: - навыками самостоятельного создания скульптурного или пластического произведения, с использованием художественных и композиционных средств; - техникой круглой скульптуры и рельефа; умением и навыком работы с различными скульптурными изобразительными инструментами, пластическими материалами; Уметь: - применять полученные знания в проектной и творческой деятельности. - применять полученные навыки в процессе создания скульптурного или пластического произведения.



Краткая характеристика учебной дисциплины	Тема 1. Фактура. Тема 2. Точка и линия в пространстве. Высокий рельеф. Тема 3. Куб, шар и конус в объёме. Тема 4. Лепка головы и плечевого пояса. Тема 5. Лепка частей лица.
Разработчики	Чепкасова Н.Ю., доцент.

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Техника графики»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Техника графики» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Цель курса - 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.
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 Знает пластическую анатомию на примере образцов классической культуры и живой природы; основы построения геометрических предметов; основы перспективы. ПК-1.2 Изображает объекты предметного мира, пространство и человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции. ПК – 1.3 Использует рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; владеет принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка. ПК-1.4 Пользуется методами изобразительного языка рисунка; базовыми основами профессионального мышления и графической культуры.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Иметь представление: - о графическом производстве как о дизайнерском проекте; - о методах и способах критической оценки собственных работ; - о многообразии способов создания графического произведения; Знать: - основные виды авторской графики, как продукта дизайнерского решения; - технологии и техники исполнения графической композиции в материале (карандаш, уголь, сангина, соус, пастель, тушь, акварель, гуашь, смешанная техника). Владеть: навыками формирования этапов создания графического произведения с использованием художественных и композиционных средств; - техниками офорта, в том числе: травленный штрих, акватинта, сухая игла, офорт (меццо-тинто), офорт (мягкий лак). Техникой линогравюры (черно-белая). Уметь:

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- применять полученные знания на практике.</li> <li>- критически оценивать собственные успехи и недостатки, выбирать средства самосовершенствования.</li> </ul>
Краткая характеристика учебной дисциплины	<p>Тема 1. Офорт. Травленный штрих.</p> <p>Тема 2. Офорт. Акватинта.</p> <p>Тема 3. Офорт. Сухая игла.</p> <p>Тема 4. Линогравюра (черно-белая).</p> <p>Тема 5. Оформление, экспонирование и хранение офорта.</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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Физическая культура и спорт»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Физическая культура и спорт» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Целью дисциплины является формирование физической культуры личности и способности направленного использования разнообразных средств физической культуры, спорта и для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей жизни и профессиональной деятельности, систематическое физическое самосовершенствование.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	УК-7 Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	<p>УК-7.1. Определяет личный уровень сформированности показателей физического развития и физической подготовленности.</p> <p>УК-7.2 Владеет технологиями сохранения здоровья и поддержания работоспособности средствами физической культуры и спорта с учетом физиологических особенностей организма и условий реализации профессиональной деятельности</p> <p>УК-7.3 Осуществляет выбор средств и методов физической культуры и спорта для собственного физического развития, коррекции здоровья и восстановления работоспособности, соблюдает и пропагандирует нормы здорового образа жизни в социальной и профессиональной деятельности.</p>
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	<p><b>Знать:</b>  Роль физической культуры и спорта в развитии личности, подготовке к профессиональной деятельности, влияние физической культуры на укрепления здоровья.  Основные средства и методы физического воспитания.  Методы оценки и контроля физического развития и физической подготовленности.</p> <p><b>Уметь:</b>  Использовать средства и методы физической культуры для профессионально-личностного развития, физического самосовершенствования и самовоспитания, формирования здорового образа и стиля жизни;  Выполнять комплексы упражнений оздоровительной, адаптивной (лечебной) физической культуры и профессионально прикладной направленности.</p> <p><b>Владеть:</b>  Методикой самостоятельно применять средства и методы физического воспитания, методами контроля состояния</p>

	<p>организма при физических нагрузках;  Опыт ведения здорового образа жизни, участия в физкультурно-оздоровительной и спортивной деятельности.</p>
Краткая характеристика учебной дисциплины	<p>Физическая культура и спорт в общекультурной и профессиональной подготовке студентов.  Универсиады. История комплексов ГТО и БГТО. Новый Всероссийский физкультурно-спортивный комплекс.  Социально-биологические основы физической культуры.  Основы здорового образа жизни студента.  Лечебная физическая культура и спорт как средство профилактики и реабилитации при различных заболеваниях.  Психофизиологические основы учебного труда и интеллектуальной деятельности. Средства физической культуры в регулировании работоспособности.  Физическая подготовка в системе физического воспитания.  Спорт. Классификация видов спорта. Особенности занятий индивидуальным видом спорта или системой физических упражнений.  Современные оздоровительные системы физических упражнений.  Методические основы самостоятельных занятий физическими упражнениями.  Профессионально-прикладная физическая подготовка студентов. Физическая культура и спорт в профессиональной деятельности специалиста.  Основы судейства соревнований базовых видов спорта.</p>
Разработчики	<p>Воронин Денис Иванович, к.п.н., доцент, Томашевская Ольга Борисовна, к.п.н., доцент, Соболева Лилия Леонидовна, 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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Выявление и типология целевой аудитории»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**



<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Философия» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	<b>Целью освоения дисциплины «Философия»</b> является изучение всеобщих законов бытия и мышления, взаимосвязей материи и сознания, необходимых для объяснения развития природы, общества, сознания на основе системной методологии
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	УК-5. Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	УК-5.1. Анализирует социокультурные различия социальных групп, опираясь на знание этапов исторического развития России в контексте мировой истории, социокультурных традиций мира, основных философских, религиозных и этических учений. УК-5.2. Демонстрирует уважительное отношение к историческому наследию и социокультурным традициям Отечества. УК-5.3. Конструктивно взаимодействует с людьми с учетом их социокультурных особенностей в целях успешного выполнения профессиональных задач и социальной интеграции
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: основные этапы развития и современное состояние философской мысли; - место философии в системе современного гуманитарного знания; Уметь: анализировать философские тексты - критически анализировать плоды чужого и собственного философского творчества; - сотрудничать с представителями других областей знания в ходе решения исследовательских задач; - ставить и решать собственные перспективные исследовательские задачи; Владеть: - навыками использования фундаментальных философских категорий и знаний, необходимых для решения научно-исследовательских и практических задач; - навыками корректного участия в философской дискуссии.
Краткая характеристика учебной дисциплины	Основные этапы развития философии. Бытие и сознание. Теория познания. Общество как саморазвивающаяся система. Человек в мире культуры
Разработчики	Корнилов С.В., д.ф.н., 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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Цветовосприятие в рекламе»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Цветовосприятие в рекламе» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Цель дисциплины – подготовка дизайнера, владеющего знанием по применению цвета в проектах и маркетинге в зависимости от характера бренда, типа продукта и поставленной цели.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ПК-4 Способен владеть средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства, способен через чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, креативное композиционное и образное мышление выразить свой творческий замысел при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области анимации и компьютерной графики, используя специфику их выразительных средств
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ПК-4.1. Обладает знанием о средствах, техниках и технологиях изобразительного искусства. ПК-4.2. Применяет знания о средствах, техниках и технологиях изобразительного искусства для выражения творческого замысла при создании авторского произведения в области анимации, компьютерной графики. ПК-4.3. Обладает знанием о специфике выразительных средств анимации и компьютерной графики, использует знания для создания авторского произведения.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: теоретические основы принципов мышления и развития ассоциативно мыслительной деятельности; основные предпосылки и этапы развития социума и культуры, а также специфику развития на различных континентах; о значении информации в развитии современного общества; - основные этапы работы с цветом: цветовая композиция, построение, пропорции, воздушная перспектива, цветовые и тональные отношения, колорит. Уметь: применять методы хранения и переработки информации; Владеть: научно-понятийным аппаратом и пониманием особенностей определенных видов искусств и их места в структуре общей теории и истории искусства; основными методами и средствами получения информации. - навыками формирования этапов создания анимационного и медиа произведения с использованием художественных и композиционных средств.
Краткая характеристика учебной дисциплины	Компоненты цвета. Основные теории восприятия цвета Истоки возникновения цветовых ассоциаций Данные исследований цветового восприятия у людей европейской части.

	Психологические состояния, влияющие на восприятие цвета. Маркетинговые исследования и факты восприятия цвета. Модель типологии цвета в маркетинге.
Разработчики	Латышева Е.О., доцент

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Выявление и типология целевой аудитории»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины «Элективные курсы по физической культуре и спорту» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Целью дисциплины является формирование физической культуры личности и способности направленного использования разнообразных средств физической культуры, спорта и для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей жизни и профессиональной деятельности, систематическое физическое самосовершенствование.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	УК-7 Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	<p>УК-7.1. Определяет личный уровень сформированности показателей физического развития и физической подготовленности.</p> <p>УК-7.2 Владеет технологиями сохранения здоровья и поддержания работоспособности средствами физической культуры и спорта с учетом физиологических особенностей организма и условий реализации профессиональной деятельности</p> <p>УК-7.3 Осуществляет выбор средств и методов физической культуры и спорта для собственного физического развития, коррекции здоровья и восстановления работоспособности, соблюдает и пропагандирует нормы здорового образа жизни в социальной и профессиональной деятельности.</p>
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	<p><b>Знать:</b></p> <p>Методы оценки и контроля физического развития, функционального состояния и физической подготовленности. Разнообразие средств и методов физической культуры и спорта, систем физических упражнений.</p> <p>Влияние физической культуры на сохранение и укрепление здоровья, профилактику профессиональных заболеваний и вредных привычек.</p> <p><b>Уметь:</b></p> <p>Использовать разнообразные средства и методы физической культуры и спорта для профессионально-личностного развития, физического самосовершенствования и самовоспитания, формирования здорового образа и стиля жизни.</p> <p><b>Владеть:</b></p> <p>Методами контроля состояния организма при физических нагрузках, опытом участия в физкультурно-оздоровительной и спортивной деятельности и пропаганды здорового образа жизни.</p>

<p>Краткая характеристика учебной дисциплины</p>	<p>Общефизическая подготовка с основами атлетической гимнастики  Атлетическая гимнастика. Плавание. Начальное обучение. Спортивное плавание. ОФП с основами волейбола. Волейбол. ОФП с основами с баскетбола. Баскетбол. Мини – футбол. ОФП с основами с бадминтона. Бадминтон. ОФП с основами настольного тенниса. Настольный теннис. ОФП с основами ритмической гимнастики. Ритмическая гимнастика. ОФП с основами микс-аэробики. Микс-аэробика. ОФП + с основами самообороны. Самооборона. Рукопашный бой. ОФП с основами танцевального фитнеса. Танцевальный фитнес. Общефизическая подготовка. Легкая атлетика. Специальная медицинская группа. Специальная медицинская группа с основами программы «Сквер-данс».</p>
<p>Разработчики</p>	<p>Воронин Денис Иванович, к.п.н., доцент, Томашевская Ольга Борисовна, к.п.н., доцент, Соболева Лилия Леонидовна, 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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Цифровые инструменты профессиональной деятельности»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**



<b>АННОТАЦИЯ</b> рабочей программы дисциплины <b>«Цифровые инструменты профессиональной деятельности»</b> по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Модуль ставит своей целью создать условия для эффективного формирования и развития общекультурных компетенций в программе подготовки выпускника высшего образования. Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи: - Способствовать пониманию возможностей применения современных информационных технологий для решения задач, возникающих в сфере профессиональной деятельности. - Формировать навыки использования современных информационных систем в своей профессиональной области.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ОПК – 6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ОПК-6.1. Выбирает современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства, для решения задач профессиональной деятельности. ОПК-6.2. Демонстрирует способность использовать цифровые ресурсы для решения задач профессиональной деятельности
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: - основные положения современных теорий информационного общества; предпосылки и факторы формирования информационного общества; содержание, объекты и субъекты информационного общества; основные закономерности развития информационного общества; характерные черты информационного общества, его связь с предшествующими типами обществ; особенности процессов информатизации различных сфер деятельности; возможности информационно-коммуникационных технологий для личностного развития и профессиональной деятельности; - основные принципы разработки программ с применением языка Python; - фундаментальные понятия и теории представления и обработки знаний; теоретические основы проектирования интеллектуальных систем; основные инструментальные средства искусственного интеллекта; основные области применения интеллектуальных систем; современные проблемы искусственного интеллекта и проектирования прикладных интеллектуальных систем; основные понятия компьютерных сетей: типы, топологии, методы доступа к среде передачи; принципы пакетной передачи данных, понятие сетевой модели,

протоколы, основные понятия, принципы взаимодействия, различия и особенности распространенных протоколов, установка протоколов в операционных системах, адресацию в сетях, организацию межсетевого воздействия.

Уметь:

- понимать и правильно использовать терминологию современных теорий информационного общества; самостоятельно оценивать и анализировать различные точки зрения на особенности информационного общества и пути его развития; исследовать закономерности развития и использования информационно-коммуникационных технологий в конкретной прикладной области;

- создавать современные программные и информационные решения; делать правильные выводы из сопоставления результатов теории и практики; осваивать новые предметные области, теоретические подходы и практические методики; работать на современном компьютерном оборудовании и с новыми программными системами; эффективно использовать информационные технологии и компьютерную технику для достижения практически значимых результатов;

- Эффективно использовать аппаратные и программные компоненты компьютерных сетей при решении различных задач; работать с протоколами разных уровней (на примере конкретного стека протоколов: TCP/IP, IPX/SPX).

Владеть:

практическими навыками решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности;

- практическими навыками программирования на основе языка Python;

- навыками освоения больших объемов информации, представленной в традиционной и электронной форме; навыками самостоятельной работы в лаборатории и Интернете; культурой постановки и моделирования практически значимых задач; навыками грамотной обработки результатов компьютерного моделирования и сопоставления их с теоретическими данными; практикой исследования и решения теоретических и прикладных задач; навыками теоретического анализа реальных задач, связанных с представлением и обработкой знаний.

Краткая характеристика учебной дисциплины	Цифровая культура Язык Python Введение в искусственный интеллект Компьютерные сети
Разработчики	Савкин Д.А., доцент Мищук Б.Р., к.ф.-м.н., доцент

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«История России»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Основы коммуникации»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

**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 ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Стратегии личностно-профессионального развития»**

**Шифр: 54.03.01**

**Направление подготовки: Дизайн**

**Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**