

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования «Балтийский федеральный университет
имени Иммануила Канта»**
**Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий**

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Безопасность жизнедеятельности»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ 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 УК-11 Способен формировать нетерпимое отношение к проявлениям экстремизма, терроризма, коррупционному поведению и противодействовать им в профессиональной деятельности
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 УК-11.1 Понимает сущность феноменов экстремизма, терроризма и коррупции УК-11.2 Оценивает негативные последствия коррупционного поведения, экстремизма и терроризма
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.

<p>Краткая характеристика учебной дисциплины</p>	<p>Классификация строительных, конструкционных и декоративные 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 производ. Факторы; Принципы возникновения и классификация ЧС. Оценка, 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>
<p>Разработчики</p>	<p>Масленников П.В., кандидат биологических наук, доцент</p>

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования «Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта»
Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Основы военной подготовки»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ 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 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.
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)	<p>УК-8.1 Оценивает факторы риска, умеет обеспечивать личную безопасность и безопасность окружающих в повседневной жизни и в профессиональной деятельности</p> <p>УК-8.2 Оценивает степень потенциальной опасности чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов</p> <p>УК-8.3 Знает и может применять методы защиты в чрезвычайных ситуациях и в условиях военных конфликтов, формирует культуру безопасного и ответственного поведения</p> <p>УК-8.4 Применяет положения общевоинских уставов в повседневной деятельности подразделения, управляет строями, применяет штатное стрелковое оружие</p> <p>УК-8.5 Ведет общевойсковой бой в составе подразделения</p> <p>УК-8.6 Выполняет поставленные задачи в условиях РХБ заражения</p> <p>УК-8.7 Пользуется топографическими картами</p> <p>УК-8.8 Оказывает первую медицинскую помощь при ранениях и травмах</p> <p>УК-8.9 Имеет высокое чувство патриотизма, считает защиту Родины своим долгом и обязанностью.</p>
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> основные положения общевоинских уставов ВС РФ; <input type="checkbox"/> организацию внутреннего порядка в подразделении; <input type="checkbox"/> основные положения Курса стрельб из стрелкового оружия; <input type="checkbox"/> устройство стрелкового оружия, боеприпасов и ручных гранат. <input type="checkbox"/> предназначение, задачи и организационно-штатную структуру общевойсковых подразделений (мотострелкового отделения, взвода, роты); <input type="checkbox"/> основные факторы, определяющие характер, организацию и способы ведения современного общевойскового боя; <input type="checkbox"/> общие сведения о ядерном, химическом и биологическом оружии, средствах его применения; <input type="checkbox"/> правила поведения и меры профилактики в условиях заражения радиоактивными, отравляющими веществами и бактериальными средствами; <input type="checkbox"/> тактические свойства местности, их влияние на действия подразделений в боевой обстановке; <input type="checkbox"/> назначение, номенклатуру и условные знаки топографических карт;

	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> основные способы и средства оказания первой медицинской помощи при ранениях и травмах; <input type="checkbox"/> тенденции и особенности развития современных международных отношений, место и роль России в многополярном мире, основные направления социально-экономического, политического и военно-технического развития страны; <input type="checkbox"/> основные положения Военной доктрины РФ; <input type="checkbox"/> правовое положение и порядок прохождения военной службы. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> правильно применять и выполнять положения общевоинских уставов ВС РФ; <input type="checkbox"/> осуществлять разборку и сборку автомата (АК-74) и пистолета (ПМ), подготовку к боевому применению ручных гранат; <input type="checkbox"/> оборудовать позицию для стрельбы из стрелкового оружия; <input type="checkbox"/> выполнять мероприятия радиационной, химической и биологической защиты; <input type="checkbox"/> читать топографические карты различной номенклатуры; <input type="checkbox"/> давать оценку международным военно-политическим и внутренним событиям и фактам с позиции патриота своего Отечества; <input type="checkbox"/> применять положения нормативно-правовых актов. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> строевыми приемами на месте и в движении; <input type="checkbox"/> навыками управления строями взвода; <input type="checkbox"/> первичными навыками стрельбы из стрелкового оружия; <input type="checkbox"/> первичными навыками подготовки к ведению общевойскового боя; <input type="checkbox"/> навыками применения индивидуальных средств РХБ защиты; <input type="checkbox"/> первичными навыками ориентирования на местности по карте и без карты; <input type="checkbox"/> навыками применения индивидуальных средств медицинской защиты и подручных средств для оказания первой медицинской помощи при ранениях и травмах; <input type="checkbox"/> навыками работы с нормативно-правовыми документами.
Краткая характеристика учебной дисциплины	<p>Общевоинские уставы Вооруженных Сил Российской Федерации Строевая подготовка Огневая подготовка из стрелкового оружия Основы тактики общевойсковых подразделений Радиационная, химическая и биологическая защита Военная топография Основы медицинского обеспечения Военно-политическая подготовка Правовая подготовка</p>
Разработчики	<p>Саберов Р.А., ст.преподаватель, директор департамента организации образовательной деятельности; Самойлина В.Н., ст.преподаватель ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»; Фильченкова И.Ф., к.пед.н., доцент ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»; Храмова М.В., к.пед.н., доцент ОНК «Институт образования и гуманитарных наук».</p>

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования «Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта»
Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Цифровая культура»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Цифровая культура» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	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.
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; 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; 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.
Краткая характеристика учебной дисциплины	Введение Авторское право Цифровая этика Преступления в сфере информационных технологий
Разработчики	Савкин Д.А., доцент ОНК «Институт высоких технологий»

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования «Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта»
Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Язык Python»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Язык Python» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	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.
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	<ul style="list-style-type: none"> · Знать основные принципы разработки программ с применением языка Python. · Уметь создавать современные программные и информационные решения. · Владеть практическими навыками программирования на основе языка Python
Краткая характеристика учебной дисциплины	Язык Python. Базовые типы данных. Функции. Модули. Классы, ООП. Стандартные библиотеки языка Python. Библиотеки Python для работы с данными, математикой и ИИ
Разработчики	Савкин Д.А., доцент ОНК «Институт высоких технологий»

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования «Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта»
Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Введение в искусственный интеллект»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Введение в искусственный интеллект» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	овладение систематизированными знаниями об основных моделях, методах, средствах и языках, используемых при разработке систем искусственного интеллекта.
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	<p>В результате освоения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> фундаментальные понятия и теории представления и обработки знаний; <input type="checkbox"/> теоретические основы проектирования интеллектуальных систем; <input type="checkbox"/> основные инструментальные средства искусственного интеллекта; <input type="checkbox"/> основные области применения интеллектуальных систем; <input type="checkbox"/> современные проблемы искусственного интеллекта и проектирования прикладных интеллектуальных систем. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> делать правильные выводы из сопоставления результатов теории и практики; <input type="checkbox"/> осваивать новые предметные области, теоретические подходы и практические методики; <input type="checkbox"/> работать на современном компьютерном оборудовании и с новыми программными системами; <input type="checkbox"/> эффективно использовать информационные технологии и компьютерную технику для достижения практически значимых результатов. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> навыками освоения больших объемов информации, представленной в традиционной и электронной форме; <input type="checkbox"/> навыками самостоятельной работы в лаборатории и Интернете; <input type="checkbox"/> культурой постановки и моделирования практически значимых задач; <input type="checkbox"/> навыками грамотной обработки результатов компьютерного моделирования и сопоставления их с теоретическими данными; <input type="checkbox"/> практикой исследования и решения теоретических и прикладных задач; <input type="checkbox"/> навыками теоретического анализа реальных задач, связанных с представлением и обработкой знаний.

Краткая характеристика учебной дисциплины	Интеллектуальные агенты Машинное обучение и его типы Модели нейронов в нейронных сетях Розенблата и импульсных сетях Виды нейронных сетей
Разработчики	Савкин Д.А., доцент ОНК «Институт высоких технологий»

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования «Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта»
Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Компьютерные сети»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Компьютерные сети» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	овладение систематизированными знаниями об основных моделях, методах, средствах и языках, используемых при разработке систем искусственного интеллекта.
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	<p>В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Основные понятия компьютерных сетей: типы, топологии, методы доступа к среде передачи. <input type="checkbox"/> Принципы пакетной передачи данных. <input type="checkbox"/> Понятие сетевой модели. <input type="checkbox"/> Протоколы, основные понятия, принципы взаимодействия, различия и особенности распространенных протоколов, установка протоколов в операционных системах. <input type="checkbox"/> Адресацию в сетях, организацию межсетевое воздействия. <p>Обучающийся должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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).
Краткая характеристика учебной дисциплины	Общие сведения о компьютерной сети Аппаратные компоненты компьютерных сетей Передача данных по сети. Сетевые архитектуры
Разработчики	Савкин Д.А., доцент ОНК «Институт высоких технологий»

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования «Балтийский федеральный университет
имени Иммануила Канта»**
**Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий**

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Физическая культура и спорт»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ 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>Знать: 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>Уметь: 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>Владеть: Методикой самостоятельно применять средства и методы физического воспитания, методами контроля состояния организма при физических нагрузках;</p>

	<p>Опытном ведения здорового образа жизни, участия в физкультурно-оздоровительной и спортивной деятельности.</p>
<p>Краткая характеристика учебной дисциплины</p>	<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>
<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»
Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Основы российской государственности»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ

рабочей программы дисциплины
«Основы российской государственности»

по направлению подготовки

54.03.01 «Дизайн»

профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация»

квалификация выпускника бакалавр

<p>Цель изучения дисциплины</p>	<p>формирование у обучающихся системы знаний, навыков и компетенций, а также ценностей, правил и норм поведения, связанных с осознанием принадлежности к российскому обществу, развитием чувства патриотизма и гражданственности, формированием духовно-нравственного и культурного фундамента развитой и цельной личности, осознающей особенности исторического пути российского государства, самобытность его политической организации и сопряжение индивидуального достоинства и успеха с общественным прогрессом и политической стабильностью своей Родины.</p> <p>Исходя из поставленной цели, для её достижения в рамках дисциплины можно выделить следующие задачи:</p> <ul style="list-style-type: none">- представить историю России в её непрерывном цивилизационном измерении, отразить её наиболее значимые особенности, принципы и актуальные ориентиры;- раскрыть ценностно-поведенческое содержание чувства гражданственности и патриотизма, неотделимого от развитого критического мышления, свободного развития личности и способности независимого суждения об актуальном политико-культурном контексте;- рассмотреть фундаментальные достижения, изобретения, открытия и свершения, связанные с развитием русской земли и российской цивилизации, представить их в актуальной и значимой перспективе, воспитывающей в гражданине гордость и сопричастность своей культуре и своему народу;- представить ключевые смыслы, этические и мировоззренческие доктрины, сложившиеся внутри российской цивилизации и отражающие её многонациональный, многоконфессиональный и солидарный (общинный) характер;- рассмотреть особенности современной политической организации российского общества, каузальную природу и специфику его актуальной трансформации, ценностное обеспечение традиционных институциональных решений и особую поливариантность взаимоотношений российского государства и общества в федеративном измерении;- исследовать наиболее вероятные внешние и внутренние вызовы, стоящие перед лицом российской цивилизации и её государственностью в настоящий момент, обозначить ключевые сценарии её перспективного развития;- обозначить фундаментальные ценностные принципы (константы) российской цивилизации (единство многообразия, суверенитет (сила и доверие), согласие и сотрудничество, любовь и ответственность, созидание и развитие), а также связанные между собой ценностные ориентиры российского цивилизационного развития (такие как стабильность, миссия, ответственность и справедливость).
<p>Компетенции, формируемые в</p>	<p>УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах</p>

результате освоения дисциплины	
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	<p>УК-5.1 Демонстрирует толерантное восприятие социальных и культурных различий, уважительное и бережное отношение к историческому наследию и культурным традициям.</p> <p>УК-5.2 Находит и использует необходимую для саморазвития и взаимодействия с другими людьми информацию о культурных особенностях и традициях различных социальных групп.</p> <p>УК-5.3 Проявляет в своём поведении уважительное отношение к историческому наследию и социокультурным традициям различных социальных групп, опирающееся на знание этапов исторического развития России в контексте мировой истории и культурных традиций мира.</p> <p>УК-5.4 Сознательно выбирает ценностные ориентиры и гражданскую позицию; аргументировано обсуждает и решает проблемы мировоззренческого, общественного и личностного характера</p>
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	<p>Знать: основные способы научного поиска информации; фундаментальные достижения, изобретения, открытия и свершения, связанные с развитием русской земли и российской цивилизации, представлять их в актуальной и значимой перспективе;</p> <p>Уметь: развить в себе навык критического мышления и независимого суждения, позволяющего совершенствовать свои академические и исследовательские компетенции даже в соотнесении с резонансными и суггестивными проблемами и вызовами; находить и использовать необходимую для саморазвития, взаимодействия с другими людьми и решения поставленных задач информацию;</p> <p>навыками осознанного выбора ценностных ориентиров и гражданской позиции;</p> <p>Владеть: способностью к внимательному, объективному и цельному анализу поступающей общественно-политической информации, умению проверять различные мнения, позиции и высказывания на достоверность, непротиворечивость и конвенциональность;</p> <p>Знать: фундаментальные ценностные принципы российской цивилизации (такие как многообразие, суверенность, согласие, доверие и созидание), а также перспективные ценностные ориентиры российского цивилизационного развития (такие как стабильность, миссия, ответственность и справедливость</p> <p>- иметь представление о цивилизационном характере российской государственности, её основных особенностях, ценностных принципах и ориентирах; о ключевых смыслах, этических и мировоззренческих доктринах, сложившихся внутри российской цивилизации и отражающих её многонациональный, многоконфессиональный и солидарный (общинный) характер; о наиболее вероятных внешних и внутренних вызовах, стоящих перед лицом российской цивилизации и её государственностью в настоящий момент, ключевых сценариях перспективного развития России;</p> <p>Уметь: - адекватно воспринимать актуальные социальные и культурные различия, уважительно и бережно относиться к историческому наследию и культурным традициям;</p> <p>- проявлять в своём поведении уважительное отношение к историческому наследию и социокультурным традициям различных социальных</p>

	<p>групп, опирающееся на знание этапов исторического развития России в контексте мировой истории и культурных традиций мира;</p> <p>Владеть: навыками аргументированного обсуждения и решения проблем мировоззренческого, общественного и личного характера;</p> <ul style="list-style-type: none"> - развитым чувством гражданственности и патриотизма, навыками самостоятельного критического мышления. - навыками личной и массовой коммуникации, способностью к компромиссу и диалогу, уважительному принятию национальных, религиозных, культурных и мировоззренческих особенностей различных народов и сообществ;
Краткая характеристика учебной дисциплины	<p>Что такое Россия</p> <p>Российское государство-цивилизация</p> <p>Российское мировоззрение и ценности российской цивилизации</p> <p>Политическое устройство России</p> <p>Вызовы будущего и развитие страны</p>
Разработчики	Жданович Людмила Николаевна, к.и.н., доцент

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования «Балтийский федеральный университет
имени Иммануила Канта»
Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Основы предпринимательской деятельности»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ 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-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений УК-10. Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	УК-2.1 Демонстрирует знание правовых норм достижения поставленной цели деятельности УК-2.2 Формулирует в рамках поставленной цели совокупность задач, обеспечивающих ее достижение УК-2.3 Использует оптимальные способы для решения определенного круга задач, учитывая действующие правовые нормы и имеющиеся условия, ресурсы и ограничения 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»**
**Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий**

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Культурология»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Культурология» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Целью 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	Знать: основные термины, понятия и проблематику философии культуры. Уметь: анализировать проблемы и дискуссионные моменты современного культурно-философского знания Владеть: 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»**
**Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий**

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«История России»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «История России» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	формирование систематизированных знаний об основных закономерностях и особенностях всемирно-исторического процесса, целостной картины отечественной и мировой истории, учитывающей взаимосвязь всех ее этапов, их значимость для понимания современного места и роли России в мире.
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 важнейшие понятия и термины, основные события, явления и процессы отечественной и мировой истории; ключевые методологические, исторические и источниковедческие проблемы отечественной истории; признаки и характеристики, изучаемых в курсе политических, социальных, культурных процессов и явлений, связанных с отечественной и мировой историей; Уметь ориентироваться в историческом и этнокультурном пространстве мировой истории; использовать полученные знания для формирования собственной гражданской позиции и толерантно воспринимать социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия; Владеть навыками ведения научной полемики; методами критического анализа исторической информации.
Краткая характеристика учебной дисциплины	Тема 1. Основы методологии исторической науки. Древнейшие цивилизации человечества Тема 2. Особенности становления государственности в России и мире Тема 3. Русские земли в XII - XV веках и европейское Средневековье Тема 4. Россия в XVI – XVII веках в контексте развития европейской цивилизации Тема 5. Россия и мир в XVIII – XIX веках Тема 6. Россия (СССР) и мир в первой половине XX века Тема 7. СССР и мир во второй половине XX века.

	Тема 8. Россия и мир в XXI веке
Разработчики	доцент Л.Н. Жданович

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования «Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта»
Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«История религий России»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «История религий России» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	получение знаний, умений и навыков, необходимых для понимания исторических основ становления и развития, а также современного состояния религиозных традиций в Российской Федерации, их вероучительных, культовых, культурных, ценностных и правовых характеристик, релевантных традиционным духовно-нравственным ценностям Российской Федерации, государственно-религиозных отношений в Российской Федерации.
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 Демонстрирует толерантное восприятие социальных и культурных различий, уважительное и бережное отношение к историческому наследию и культурным традициям.</p> <p>УК-5.2 Находит и использует необходимую для саморазвития и взаимодействия с другими людьми информацию о культурных особенностях и традициях различных социальных групп.</p> <p>УК-5.3 Проявляет в своём поведении уважительное отношение к историческому наследию и социокультурным традициям различных социальных групп, опирающееся на знание этапов исторического развития России в контексте мировой истории и культурных традиций мира.</p> <p>УК-5.4 Сознательно выбирает ценностные ориентиры и гражданскую позицию; аргументировано обсуждает и решает проблемы мировоззренческого, общественного и личностного характера</p>
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	<p>Знать: достижения современной исторической науки и смежных гуманитарных дисциплин, особенности российского исторического развития на общемировом фоне, строительства российской государственности на всех его этапах, наиболее существенные процессы в сфере экономической, социальной истории, развития духовной культуры, науки и просвещения.</p> <p>Уметь: объективно и научно оценивать существующие в историческом сознании стереотипы и мифы, причины их формирования, вклад России в развитие мировой цивилизации, педагогической мысли, ее роль в разрешении крупных международных конфликтов, влияние в мировой политике в целом; использовать компаративистский подход к оценке сходных процессов и явлений, таких как освоение новых территорий, строительство империи, складывание форм и типов государственности, организационных форм социума и др.</p> <p>Владеть: навыками осмысливать процессы, события и явления в России и мире в их динамике и взаимосвязи, руководствуясь принципом историзма, формулировать и аргументированно отстаивать патриотическую позицию по проблемам отечественной истории.</p>
Краткая характеристика учебной дисциплины	Историко-религиоведческий раздел Исторические аспекты формирования России как поликонфессионального государства-цивилизации

	Религиозные традиции России и традиционные русские духовно-нравственные ценности
Разработчики	Светлов Р.В. д.ф.н., профессор ОНК «Институт образования и гуманитар- ных наук»

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования «Балтийский федеральный университет
имени Иммануила Канта»
Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Философия»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины Философия» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Целью освоения дисциплины «Философия» 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»**
**Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий**

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Критическое мышление»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины Критическое мышление» 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»
Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Психология и педагогика»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Психология и педагогика» по направлению подготовки 3.01 «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	УК-9 Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах 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)	УК-9.1 Позволяет на основе совокупности ценностей, потребностей, мотивов, адекватных целям и задачам инклюзивного обучения, мотивировать себя на выполнение определенных профессиональных действий УК-9.2 Владеет навыками осуществления профессиональной деятельности на основе базовых дефектологических знаний с различным контингентом 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»**
**Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий**

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Основы коммуникации»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Основы коммуникации»» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	формирование научного представления о коммуникации, ее моделях, уровнях и видах, структуре коммуникационного процесса, специфике массовой коммуникации как вида деятельности, развитие умения грамотно использовать возможности коммуникации в профессиональной деятельности; развитие у студентов личностных качеств, направленных на создание эффективной коммуникации, а также формирование общекультурных компетенций в соответствии с требованиями образовательного стандарта.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде 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-3.1. Определяет стратегию сотрудничества для достижения поставленной цели. УК-3.2. Осуществляет обмен информацией с другими членами команды. осуществляет презентацию результатов работы команды УК-3.3. Адаптируется в профессиональном коллективе. УК-4.1. Грамотно и ясно строит диалогическую речь в рамках межличностного и межкультурного общения на русском и иностранном языке УК-4.2. Демонстрирует умение осуществлять деловую переписку на русском и иностранном языках с учетом социокультурных особенностей УК-4.3. Осуществляет выбор коммуникативных стратегий и тактик при ведении деловых переговоров.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: - основы стратегирования коммуникации и принципы поэтапного достижения стратегии. Уметь: - определить содержание стратегии, тактики и приемы ее реализации, построить коммуникацию в группе с помощью вербальных и невербальных средств. Владеть: - навыками построения стратегии коммуникации в группе и достижения поставленной цели, составляющими коммуникативную компетентность личности. Знать: - особенности межличностной устной и письменной коммуникации как вида коммуникации, применение средств реализации такого общения в диалоговой форме на русском и иностранном языках. Уметь:

	<p>- определить характер делового общения, построить деловую письменную коммуникацию с помощью вербальных и невербальных средств.</p> <p>Владеть:</p> <p>- навыками ведения деловых переговоров, навыками планирования и реализации стратегии и тактик во время проведения деловых переговоров.</p>
Краткая характеристика учебной дисциплины	<p>Введение в теорию коммуникации. Узкое и широкое понимание коммуникации. Структура коммуникативного акта.</p> <p>Современные модели коммуникации, их особенности. Виды коммуникации.</p> <p>Вербальная и невербальная коммуникация</p> <p>Коммуникативные стратегии и тактики.</p> <p>Успешная и эффективная коммуникация.</p> <p>Деловая коммуникация: особенности, формы, виды. Система деловых документов</p> <p>Деловое общение в сфере математики.</p>
Разработчики	Суворова Н.А., доцент

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования «Балтийский федеральный университет
имени Иммануила Канта»
Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий

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 освоения дисциплины	УК-4. Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)

<p>Результаты освоения образовательной программы (ИДК)</p>	<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. 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</p>
<p>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</p>	<p>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</p>
<p>Краткая характеристика учебной дисциплины</p>	<p>Мой характер (My Personality); Путешествие (Travel); Работа (Business); Дизайн (Design); Право (Law); Инженерия</p>
<p>Разработчики</p>	<p>Садовская Т.А., кандидат педагогических наук, доцент</p>

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования «Балтийский федеральный университет
имени Иммануила Канта»**
**Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий**

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Иностранный язык (немецкий)»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ 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»
Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Основы композиции»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ 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. - основы прямой, линейной и воздушной перспективы;

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

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Рисунок»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ 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»**
**Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий**

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Живопись»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины Живопись» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Целью освоения дисциплины «Живопись» 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	Царенко Н.Е., доцент

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования «Балтийский федеральный университет
имени Иммануила Канта»
Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Компьютерная графика»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Компьютерная графика» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	изучение законов и методов создания различных видов графической продукции с использованием аппаратных и программных компьютерных средств.
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	Иметь представление: о графической работе как о дизайнерском проекте; Знать: основные виды графической продукции, как дизайнерское решение; Владеть: навыками формирования этапов дизайн-проекта графической работы с использованием художественных и композиционных средств; Уметь: применять полученные знания на практике. Иметь представление: о способах повышения мастерства владения компьютерными дизайнерскими программами; Знать: назначение и область применения основных программ для компьютерной графики; Уметь: применять приобретенные знания на практике Иметь представление: о требованиях к дизайн-проекту; Владеть: составлением спецификаций требований к дизайн-проекту; Уметь: выдвигать возможные решения задач или подходы к выполнению дизайн-проекта.
Краткая характеристика учебной дисциплины	Раздел 1. Растровая графика. Программа Adobe Photoshop Раздел 2. Векторная графика. Программа Adobe Illustrator
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»
Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий

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;
- формирование профессиональных навыков, обеспечивающих

	<p>самостоятельное выполнение слушателями анимационных упражнений в различных технологиях;</p> <ul style="list-style-type: none"> - знакомство с опытом ведущих мастеров в области прикладной анимации; - 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. - развитие навыков сбора, анализа, структурирования информации для подготовки и реализации проекта. - развитие навыков работы со специальным оборудованием и программными средствами во время производства проектов на разных платформах. - формирование навыков индивидуальной и групповой работы при подготовке медиа-проектов. - формирование понимания всей технологической цепочки создания медиапроекта от разработки идеи до реализации проекта на разных платформах.
<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 области анимации и компьютерной графики, используя</p>

	<p>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 идей; о технологиях проектирования и конструирования</p>

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, техник и технологий, используемых в творческом процессе

	<p>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"> - процессы и технологии подготовки и реализации медиа- и анимационных проектов на различных платформах и для разной аудитории с применением выбранных техник, инструментов и средств. - последовательность всех составляющих творческого процесса (от идеи через проектную деятельность к материализации этой идеи); приемы разработки концептуальных решений изобразительными средствами; теоретические и практические основы проектирования, этапы разработки и реализации проектных идей; (аналитические, композиционные, графические). - программное обеспечение для разработки эскизов объектов анимационного кино и компьютерной графики; технология процесса создания виртуальных объектов для анимационного кино; особенности и взаимосвязь этапов производства анимационного кино. - способы использования различных анимационных техник в процессе создания анимационных фильмов. - технологическую последовательность создания анимационных проектов. - методику компьютерного монтажа и создания специальных эффектов в цифровых программах. - технологические особенности традиционных и современных материалов для реализации анимационных проектов. - изобразительные средства анимационного языка. - этапы готовности реализации художественного замысла с помощью изобразительных средств анимационного языка. - основные термины и направления режиссерской работы по созданию мультипликационного проекта. - основные принципы и методы разработки сценария мультипликационного проекта. - способы использования различных техник и материалов в процессе создания анимационных фильмов. - 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 концепцией проекта посредством поиска вспомогательных изображений (референсов).

	<ul style="list-style-type: none"> - разнообразными цифровыми технологическими приемами в процессе создания проекта с применением анимационных технологий в компьютерных монтажных программах. - навыками работы с явлениями и образами окружающей действительности, фиксирования своих наблюдений выразительными средствами для создания различных театрализованных или праздничных форм. - навыками формирования творческого замысла компьютерно-анимационного проекта. - разнообразными технологическими приемами в процессе создания анимационного движения персонажа и окружающей среды в анимационном фильме. - разнообразными цифровыми технологическими приемами в процессе создания проекта с применением анимационных технологий в компьютерных монтажных программах. - навыками создания анимационной и компьютерной графики с помощью современных компьютерных технологий. - методами и приемами осуществления эффективных рекламных кампаний - навыками принятия и реализации управленческих решений в сфере рекламной деятельности. - навыками проведения исследования финансового рынка и изучения предложений финансовых услуг, сбор информации по спросу на рынке финансовых услуг. - навыками самостоятельного поиска и привлечения новых клиентов целевого сегмента на основе личных контактов и контактов из централизованной базы потенциальных клиентов. - навыками получения информации об основных показателях финансовой ситуации клиента, мониторинга финансовых возможностей клиента. - научными и профессиональными терминами для грамотного изложения и обоснования концепции проектного решения. - навыком создания эскизов, зарисовок, раскадровки фильма, режиссерского сценария; составления экспликации. - навыком самостоятельно выполнять функции специалистов смежных профессий (сценарист, художник-постановщик, аниматор, звукорежиссер, компоузер, монтажер, и др.) для создания собственных анимационных проектов.
<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»**
**Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий**

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«История искусств»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ 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 проведения исследовательских работ.</p> <p>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>Знать: закономерности развития мирового художественного процесса; основные художественные стили; специфику развития изобразительного искусства, архитектуры, дизайна во времени и территориально;</p> <p>Уметь: относить произведения искусства к основным этапам развития культуры того или иного региона; анализировать художественный образ и определять художественные средства произведения искусства;</p> <p>Владеть: 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 Феодальной 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»**
**Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий**

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Скетчинг»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ 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
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	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»**
**Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий**

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Основы фотосъемки»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины Основы фотосъемки» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	создание образного, эмоционального содержания работы, осуществление высокого уровня технического исполнения; выявление индивидуального авторского стиля в создании фотографии, изучение свойств нового материала и использование их в своей работе.
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
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ПК-12.1 Знает принципы применения художественных материалов, техники и технологии, 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-12.3 Создает анимационный продукт, исходя из полученных теоретических знаний и практического опыта о художественных материалах, техниках и технологиях
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: общие понятия о композиции, ее место в творчестве художника; о сущности художественного произведения и его составных элементах; о законах и средствах конструктивно-пластического и декоративного решения композиции, в том числе - размер и формат плоскости изображения, соразмерность и соподчиненность частей, композиционный центр, симметрия, ритм, горизонт и точка зрения, контраст, свет, тон, цвет и т.д.; подчиненность их идейному содержанию; о взаимодействии отдельных фигур и групп, роли интервалов (дистанций) между фигурами и группами в композиции, путем выделения, главного и т.д.; Уметь: подробно разрабатывать сюжет и выявлять сюжетно-композиционный центр; работать над типизацией и индивидуальной характеристикой образов, применять контраст для усиления выразительности действия, характера фигур, их поз, жестов; мимики, психологических характеристик (этюды, натурные зарисовки); применять различные средства композиции для соподчинения частей главному - достижению цельности и идейной выразительности произведения.

	<p>Владеть: навыками в использовании пейзажа, интерьера как среды, в которой развивается действие, навыками выявления явной тематики важных деталей (эскизы, этюды, натурные зарисовки);</p> <p>практическим применением законов и средств композиции в работе над форэскизом, эскизом художественного произведения.</p>
<p>Краткая характеристика учебной дисциплины</p>	<p>Тема 1. Фотографические аппараты.</p> <p>Тема 2. Изобразительно-выразительные средства в фотографии</p> <p>Тема 3. Цифровой фотоаппарат. Композиция. Компьютерная обработка фотографии.</p> <p>Тема 4. Студийный свет</p> <p>Тема 5. Фотосъёмка: пейзаж, натюрморт, портрет. Рекламная съёмка.</p>
<p>Разработчики</p>	<p>Латышева Е.О., доцент.</p>

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования «Балтийский федеральный университет
имени Иммануила Канта»**
**Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий**

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Рекламные технологии в дизайне»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины Рекламные технологии в дизайне» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	способствовать 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. А также целью курса является: <ul style="list-style-type: none"> • Усвоение студентами знаний о целях, задачах и средствах рекламной деятельности • Приобретение студентами знаний о ходе развития истории рекламы • Усвоение студентами знаний об основных понятиях теории рекламы • Овладение приемами копирайтинга и креатива • Приобретение знаний, необходимых для решения проблем визуализации информации • Овладение приемами графического дизайна - как основного инструмента рекламы • Получение навыков владения методами творческого процесса дизайнеров • Создание креативного работоспособного образа • Понимание психологии графических и цветовых форм в концепции проекта • Понимание ответственности влияния проекта на окружающую среду
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 Оценивает качество дизайнерской продукции, которая должна характеризоваться максимальным учетом потребностей и требований современного дизайна и специальных дисциплин ПК-15.2 Организует и подготавливает к выпуску рекламную продукцию ПК-15.3 Эффективно распространяет рекламную продукцию
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Иметь представление: о графическом произведении как о дизайнерском проекте, решаемом с помощью современных технологий; Знать: основные виды авторской графики, как продукта дизайнерского решения; Владеть: навыками формирования этапов создания графического произведения с использованием художественных и композиционных средств и современных технологий;

	<p>Уметь: применять полученные знания на практике. Знать: критерии оценки качества дизайнерской продукции, которая должна характеризоваться максимальным учетом потребностей и требований современного дизайна и специальных дисциплин; Владеть: навыками оформления презентаций в соответствии с методическими требованиями; Уметь: Четко формулировать итоги мыслительной и творческой деятельности; чисто подавать проект; правильно соотносить ключевые позиции, приводить конкретные примеры, подтверждающие правильность и логику сделанных выводов и умозаключений</p>
Краткая характеристика учебной дисциплины	<p>Тема 1 Вводная часть. Общее понятие о рекламном дизайне. Тема 2 Копирайт. Тема 3 Креатив и проблемы визуализации. Тема 4 Графический дизайн и его место в рекламе. Тема 5 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»**
**Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий**

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

История кино и анимации»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины История кино и анимации» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	сформировать у студентов представление о кино- и анимационном искусстве как неотъемлемой части мировой художественной культуры, его взаимосвязи с литературой, изобразительным искусством, театром, музыкой; познакомить студентов с основными периодами в истории отечественного и зарубежного кинематографа и анимации и их достижениями, связанными с творчеством выдающихся мастеров (сценаристов, режиссеров, композиторов, операторов, актеров, художников, аниматоров и др.); рассмотреть в историческом контексте вопросы кинодраматургии, режиссуры, операторского, актерского и анимационного мастерства, проблемы монтажа и звукозаписи, изобразительного и музыкального решения фильма; научить студентов ориентироваться в области кино- и анимационного искусства, способствовать глубокому пониманию кинотекстов, специфики кино, анимации, в целом, и их значения в современном обществе.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ПК-6 Способен использовать в своей творческой практике знания основных произведений анимационного киноискусства, истории кино, основных произведений мирового и национального киноискусства и особенностей стилевых течений в киноискусстве
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ПК-6.1 Знает историю кинематографа и анимации, виды и жанры, художественные течения в киноискусстве, национальные культурные традиции в кинематографе; основных мастеров кино- и анимационной индустрии ПК-6.2 Анализирует кино и анимационные продукты с точки зрения драматургической и эстетической направленности, а также особенностей киноязыка ПК-6.3 Использует полученные знания о технических приёмах для создания зрительных образов на практике
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: - историю отечественного, зарубежного кино и анимации, переломные моменты ее развития и выдающиеся достижения; - виды и жанры, художественные течения в кино и анимационном искусстве, национальные и интернациональные культурные традиции в кинематографе и анимационном искусстве; - создателей отечественного и зарубежного кино, анимации (режиссёров, операторов, композиторов, художников, актёров, аниматоров); - специфику развития кино и анимационного искусства, связанную с идеологическими и эстетическими потребностями той или иной эпохи, поисками национальной идентичности, а также эволюцией технологии фильмо- и анимационного производства, рыночными механизмами и т. д.

	<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - анализировать кинопроизведения с точки зрения идеологической и эстетической направленности, а также особенностей кино- и анимационного языка (средства выразительности, стилистика, жанровое своеобразие и т.д.); - применять полученные теоретические знания о кино и анимации в исследовании проблем взаимодействия медиа и человека; - использовать знания о слагаемых кинотекста и особенностях кино- и анимационного языка в своей практической работе (создание учебных роликов, фильмов, анимации и т.д.). <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - теоретическими знаниями о специфике искусства кино и анимации, их значении в современном обществе; - различными исследовательскими подходами в изучении медиатекстов; - навыками осознанного восприятия образцов кино-, анимационного искусства и критического суждения в сфере интерпретации медиатекстов.
Краткая характеристика учебной дисциплины	<p>Период 1890-х – 1900-х гг. Период 1900-х – 1920-х гг. Период 1920-х – 1930-х гг. Период 1930-х -1940-х гг. Период 1940-х -1950-х гг. Период 1950-х -1960-х гг. Период 1950-х -1980-х гг. Период 1950-х по настоящее время.</p>
Разработчики	Моргунова А.В.

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования «Балтийский федеральный университет
имени Иммануила Канта»**
**Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий**

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Перспектива»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ 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 (ИДЖ)	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: - основы перспективы и теорию теней; основы построения геометрических предметов; способы линейного построения объектов; конструкцию светотени - профессиональную методику выполнения графической работы Уметь: - воссоздавать формы предмета по чертежу (в трех проекциях) и изображать ее в изометрических и свободных проекциях; использовать теоретические положения перспективного рисунка в профессиональной практике Владеть: - 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»**
**Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий**

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Сценарное мастерство и основы режиссуры»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины Сценарное мастерство и основы режиссуры» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	сформировать навыки создания грамотного и профессионального в художественном отношении сценария театрализованного действия, развития творческого мышления у студентов и приобретение навыков и знаний в работе над мультимедийным проектом, обучение работы над драматургией собственного анимационного рекламного произведения.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ПК-5 Способен формулировать образными средствами, устно или письменно свой творческий замысел, аргументировано излагать идею авторского произведения и процесс его создания. ПК-7 Способен анализировать кино- и телесценарии, их драматургическое построение, литературно-художественные особенности и выразительные средства ПК-8 Способен осуществлять поиск идеи и формирование творческого замысла компьютерно-анимационного проекта (разработка концепции, поиск выразительных средств, создание образов, разработка композиционных решений)
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ПК-5.1. Применяет в процессе создания авторского произведения широкий спектр образных средств. ПК-5.2. Владеет достаточным словарным запасом специализированной лексики для формирования и аргументированного изложения идеи авторского произведения. ПК-7.1. Знает основные принципы написания сценария художественного и анимационного фильма. ПК-7.2. Анализирует структуру кино- и анимационных фильмов. ПК-7.3. Создает полноценный сценарий художественного и анимационного фильма в заданном жанре. 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.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: - образные средства языка - этапы готовности реализации художественного замысла с помощью образных средств языка Уметь: - собирать, анализировать, синтезировать и интерпретировать и реализовывать явления и образы окружающей действительности, фиксировать свои наблюдения образными средствами для создания драматургической основы различных театрализованных или праздничных форм Владеть: - навыками работы с явлениями и образами окружающей действительности, фиксации своих наблюдений

выразительными средствами для создания различных театрализованных или праздничных форм

Знать:

- правила оформления сценария и сценарно-режиссерского замысла; особенности развития драматургического действия и его изложения в сценарии
- теоретическую базу процессов создания сценария различных театрализованных или праздничных форм
- способы инсценирования литературного материала на уровне понимания и применения

Уметь:

- ясно и аргументировано строить письменную речь в соответствии с драматургической логикой, грамотно оформлять сценарий
- анализировать воплощение художественного замысла в разработке и написании драматургической основы (сценария) различных театрализованных или иных форм; инсценирования литературного материала

Владеть:

- навыками логически верного, ясного и аргументированного построения письменной речи в соответствии с драматургической логикой; навыки грамотного оформления сценария и сценарно-режиссёрского хода

навыками практического использования методики создания сценария различных театрализованных или праздничных форм

- навыки перевода литературного материала в драматургический
- навыками драматургической разработки грамотного сценария

Знать:

- этапы разработки концепции компьютерно-анимационного проекта.
- теорию и практику режиссуры в соответствии с выбранной специализацией;
- теорию и практику монтажа кино-, теле- и видеофильма;
- специфику и разновидности киножанров;
- основы звукового решения фильма;

Уметь:

- осуществляет поиск выразительных средств для создания художественных образов.
- четко сформулировать и осуществить свою цель при создании аудиовизуального произведения;
- реализовать художественный замысел в профессиональном творческом коллективе;

Владеть:

- навыками композиционного решения, исходя из объема ранее полученной в процессе обучения информации.

навыками руководства творческо- производственной деятельностью;

- анализа литературного, музыкально-драматического, музыкального произведения.

Краткая характеристика учебной дисциплины	<p>Тема 1. Театрализованное действо и его особенности</p> <p>Тема 2. Сценарий театрализованного представления и его запись</p> <p>Тема 3. Монтаж в драматургии театрализованного действия</p> <p>Тема 4. Архитектоника и композиция сценария театрализованного действия</p> <p>Тема 5. Наблюдательность и воображение – профессиональные качества сценариста.</p> <p>Тема 6. Приёмы остроумия.</p> <p>Тема 7. Изобразительные средства языка.</p> <p>Тема 8. Замысел сценария, этапы работы над замыслом.</p> <p>Тема 9. Создание сценария</p> <p>Тема 10. Работа с материалом</p> <p>Тема 11. Стилль, стилистика, стилизация в работе сценариста.</p> <p>Тема 12. Основы инсценирования литературного материала</p> <p>Тема 13. Драматургия «зримой» песни</p> <p>Тема 14. Аспекты драматургии театрализованной рекламы.</p> <p>Тема 15. Рождение идеи и замысла анимационного рекламного произведения и других мультимедийных продуктов. Сценарий - общее понятие и его задачи. Создание сценария.</p> <p>Тема 16. Драматургия в сценарии видеофильма и ее составные части. Разработка персонажей и их характеров. Специфика сценария: игрового, документального, хроникального, рекламного, мультипликационного видеофильма.</p> <p>Тема 17. Составление заявки на снятие видеофильма. Литературный и рабочий сценарий игрового и рекламного фильма. Редактирование текста сценария. Требования к диалогам</p> <p>Тема 18. Режиссура - общее понятие. Работа с литературным сценарием. Режиссерская разработка сценария. Особенности режиссерского сценария для анимационного рекламного произведения, режиссерская разработка проекта.</p> <p>Тема 19. Работа режиссера с оператором, звукооператором, художником и актерами. Полная режиссерская разработка. Операторская экспликация. Композиционное построение кадра.</p> <p>Тема 20. Производство исходного видеоматериала в соответствии с режиссерской разработкой и операторской экспликацией. Работа режиссера с актерами на съемочной площадке, с мультипликаторами и звукооператорами.</p> <p>Тема 21. Компьютерная обработка видеоматериала и монтаж видеофильма.</p> <p>Тема 22. Технический контроль и сдача заказчику.</p> <p>Тиражирование видеофильмов.</p>
Разработчики	Герентьев А.В.

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования «Балтийский федеральный университет
имени Иммануила Канта»**
**Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий**

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Актерское мастерство»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины Актерское мастерство» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	содействие становлению специальной профессиональной компетентности бакалавров художественного образования путем формирования актерских способностей, овладения практическими навыками сценического действия, работы над ролью.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ПК-7. Способен анализировать кино- и телесценарии, их драматургическое построение, литературно-художественные особенности и выразительные средства
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ПК-7.1. Знает основные принципы написания сценария художественного и анимационного фильма. ПК-7.2. Анализирует структуру кино- и анимационных фильмов. ПК-7.3. Создает полноценный сценарий художественного и анимационного фильма в заданном жанре.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: – знать приемы психотехники актёра в работе над ролью; – об основных принципах написания сценария художественного и анимационного фильма Уметь: – применять приемы психотехники актёра в работе над ролью; – Анализировать структуру кино- и анимационных фильмов. Владеть: – внутренней и внешней актёрской техникой, включающей культуру сценической речи; – методологией самостоятельной работы над ролью. – навыками создания полноценного сценария художественного и анимационного фильма в заданном жанре.
Краткая характеристика учебной дисциплины	Тема 1. Система К.С. Станиславского – основа воспитания и обучения профессии режиссера Тема 2. Элементы внутренней техники актёра Тема 3. Сценическое общение Тема 4. Сценическое взаимодействие Тема 5. Характер и характерность. Темпоритмическая структура сценического произведения Тема 6. Работа актёра над ролью Тема 7. Итоговый проект
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»**
**Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий**

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Работа с фонограммой»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины Работа с фонограммой» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	содействие становлению специальной профессиональной компетентности бакалавров художественного образования путем формирования звукорежиссерских способностей
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ПК-14 Способен работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики
Результаты освоения образовательной программы (ИДЖ)	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: -принципы и приемы звукорежиссуры; -специфику работы современного звукорежиссера; -выразительные средства звукозаписи, принципы и приемы звукорежиссуры, в том числе основы технологии теории и практики кинофонографии на всех технологических этапах создания аудиовизуального продукта; -знать и практически осуществлять полный цикл работы со звуком в процессе создания звукового и звукозрительного образа в произведениях аудиовизуальных искусств; -задачи и функции звукорежиссера на всех этапах производства аудиовизуального произведения; -технологии записи звука на всех этапах производства аудиовизуального произведения; -особенности звуковой структуры аудиовизуальных произведений различных видов и жанров. Уметь: -мыслить звукозрительными образами, находить оптимальные по выразительности формы сочетания различных элементов звукового ряда с изображением; -анализировать кинематографический текст, в том числе с точки зрения звукозрительного решения, логично выстраивать устные и письменные тексты; -дать квалифицированную оценку творческим решениям режиссера-постановщика, композитора, кинооператора, звукорежиссера, артистов на всех этапах производства аудиовизуального произведения. Владеть: -навыками анализа технико-художественных качеств фонограммы аудиовизуального произведения;

	<p>-основными приемами и средствами звукорежиссуры, используемыми для формирования художественных образов;</p> <p>-методами драматургического конструирования; основами анализа драматургии фильмов, навыками оценки драматургии и звукозрительных решений фильмов;</p> <p>-навыками самостоятельной работы.</p>
Краткая характеристика учебной дисциплины	<p>Тема 1. История звукорежиссуры. Основные понятия звукорежиссуры.</p> <p>Тема 2. Техника и технология звукорежиссуры</p> <p>Тема 3. Партитурный анализ и выбор соответствующей технологии звукозаписи. Звукорежиссерская экспликация</p> <p>Тема 4. Микрофонный прием натуральных звуковых сигналов</p> <p>Тема 5. Фонографическая композиция. Фоноколористика.</p> <p>Тема 6. Фонографическая стилистика и фонографическая драматургия</p> <p>Тема 7. Основы звукомонтажа. Реставрация фонограмм.</p> <p>Тема 8. Премастеринг</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»**
**Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий**

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Анимационное движение в формате двухмерной графики»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ

рабочей программы дисциплины
Анимационное движение в формате двухмерной графики»
по направлению подготовки
54.03.01 «Дизайн»
профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация»
квалификация выпускника бакалавр

Цель изучения дисциплины	<ul style="list-style-type: none">- формирование у студентов понимание сущности компьютерной анимации и движения объектов по законам физики;- формирование у будущих специалистов твёрдых знаний и практических навыков в области планирования и создания анимации движущихся объектов;- изучение основ технологического процесса создания рисованного движения с применением современных программных средств;- рассмотрение технологических этапов создания анимационных фильмов. <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">1. Изучить основы анимации по ключевым кадрам;2. Сформировать у студентов представление об основных проблемах компьютерного моделирования движения объектов по законам физики;3. Изучить базовые методы компьютерного моделирования физических процессов;4. Получить практический навык создания рисованной анимации с применением современных программных средств;5. Получить знания о специфике работы художника-аниматора и художника-фазовщика, уметь использовать в работе режиссерские и тактовые листы;6. Уметь передавать в рисованном движении физические свойства анимируемых объектов, следовать естественным законам движения;7. Получить знания о технологических этапах создания анимационных фильмов;8. Уметь самостоятельно анализировать готовые решения, касающиеся анимации неодушевленных объектов и композиционного решения кадра в анимационных фильмах;9. Уметь применять полученные знания на практике как при освоении последующих дисциплин, так и в будущей профессиональной деятельности.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	<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</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-8.1 Разрабатывает концепцию компьютерно-анимационного проекта</p> <p>ПК-8.2 Осуществляет поиск выразительных средств для создания художественных образов</p> <p>ПК-8.3 Разрабатывает композиционные решения, исходя из объема ранее полученной в процессе обучения информации</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>
<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;</p>

	<p>такими навыками художника-аниматора, как понимание принципов движения и динамики, наблюдательность, чувство экранного времени;</p> <p>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. 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»**
**Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий**

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Анимационное движение в формате трехмерной графики»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ

рабочей программы дисциплины
«Анимационное движение в формате трехмерной графики»
по направлению подготовки
54.03.01 «Дизайн»
профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация»
квалификация выпускника бакалавр

Цель изучения дисциплины	<ul style="list-style-type: none">- формирование у студентов понимание сущности компьютерной анимации и движения объектов по законам физики;- формирование у будущих специалистов твёрдых знаний и практических навыков в области планирования и создания анимации движущихся объектов;- изучение основ технологического процесса создания рисованного движения с применением современных программных средств;- рассмотрение технологических этапов создания анимационных фильмов. <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">1. Изучить основы 3D анимации по ключевым кадрам;2. Сформировать у студентов представление об основных проблемах компьютерного моделирования движения объектов по законам физики;3. Изучить базовые методы компьютерного моделирования физических процессов;4. Получить практический навык создания анимации 3D с применением современных программных средств;5. Получить знания о специфике работы художника-аниматора, уметь использовать в работе режиссерские и тактовые листы;6. Уметь передавать в анимированном движении физические свойства анимируемых объектов, следовать естественным законам движения;7. Получить знания о технологических этапах создания анимационных фильмов;8. Уметь самостоятельно анализировать готовые решения, касающиеся анимации неодушевленных объектов и композиционного решения кадра в анимационных фильмах; <p>Уметь применять полученные знания на практике как при освоении последующих дисциплин, так и в будущей профессиональной деятельности.</p>
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	<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-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-8.1 Разрабатывает концепцию компьютерно-анимационного проекта</p> <p>ПК-8.2 Осуществляет поиск выразительных средств для создания художественных образов</p> <p>ПК-8.3 Разрабатывает композиционные решения, исходя из объема ранее полученной в процессе обучения информации</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;</p>

	<p>такими навыками художника-аниматора, как понимание принципов движения и динамики, наблюдательность, чувство экранного времени;</p> <p>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»
Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Трёхмерное моделирование в графическом редакторе»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины Трехмерное моделирование в графическом редакторе» 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
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	<p>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)</p> <p>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)</p> <p>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.</p>
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	<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</p>

	технологии для решения профессиональных задач с учетом особенностей материалов, их формообразующих свойств, техник и технологий, используемых в творческом процессе художника-аниматора.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: основные виды анимации как дизайнерского решения, этапы создания анимационного продукта; Уметь: применять полученные знания на практике; Владеть: навыками создания персонажей для анимационного проекта с использованием художественных и композиционных средств.
Краткая характеристика учебной дисциплины	Общие сведения. Интерфейс программы Adobe Maya Расширенный настройки. Работа со сценой Слайновое моделирование NURBS-кривые Полигональное моделирование Деформаторы объектов Текстурирование. Работа с материалами Освещение Визуализация Анимация Персонажная анимация Динамика Общие сведения о программе ZBrush. Интерфейс Основы цифрового скульптуринга Моделирование Маскирование Полигруппы Подобъекты Z-сферы Инструмент ZSketch ShadowBox и режущие кисти Продвинутые техники работы с кистями Полирисование и инструмент Spotlight Визуализация, свет и материалы
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»**
**Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий**

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Скульптура»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Скульптура» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	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 Знает законы, правила, приемы и средства скульптуры, художественно-композиционной организации трехмерного пространства. ПК-3.2 Работает различными скульптурными инструментами, пластическими материалами; ПК-3.3 Использует знание о характерных особенностях пластических материалов, их свойствах, прочностных характеристиках, в том числе прочности в сухом состоянии, необходимой формовочной влажности в процессе создания круглой скульптуры, рельефа, трехмерных объектах.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: законы, правила, приемы и средства скульптуры, художественно-композиционную организацию трехмерного пространства; Владеть: техникой круглой скульптуры и рельефа; умением и навыком работы с различными скульптурными изобразительными инструментами, пластическими материалами; Уметь: 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 объеме. 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»
Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цифровая постобработка изображения (композитинг)»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины Цифровая постобработка изображения (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
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	<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. 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.</p> <p>ПК-14 Способен работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики</p>
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	<p>ПК-11.1 Знает принципы и технологические приёмы создания визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино</p> <p>ПК-11.2 Создает визуальные эффекты и компьютерную графику 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</p>

	процессе самостоятельного изучения новых дизайнерских продуктов.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	<p>Знать: основные методы и приемы композитинга и их использование в программных комплексах Adobe After Effects,</p> <p>Уметь: применять полученные знания на практике;</p> <p>Владеть: навыками композитинга, т.е. создание целостного изображения путём совмещения нескольких слоёв анимационного материала.</p>
Краткая характеристика учебной дисциплины	<p>Начало работы в Adobe After Effects</p> <p>Шейповая графика</p> <p>Модификаторы, эффекты и переходы</p> <p>Основы анимации</p> <p>Маскирование слоев</p> <p>Текст</p> <p>Выражения</p> <p>Шейповые переходы</p> <p>Вывод композиции</p> <p>Введение в тему создания спецэффектов в кино</p> <p>Работа с программным обеспечением Nuke</p>
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»**
**Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий**

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Элективные курсы по физической культуре и спорту»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ 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>Знать: Методы оценки и контроля физического развития, функционального состояния и физической подготовленности. Разнообразие средств и методов физической культуры и спорта, систем физических упражнений. Влияние физической культуры на сохранение и укрепление здоровья, профилактику профессиональных заболеваний и вредных привычек.</p> <p>Уметь: 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>Владеть: 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»
Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Модуль личностно-ориентированного совершенствования»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Модуль лично-ориентированного совершенствования» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	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 Определяет свои личные ресурсы, возможности и ограничения для достижения поставленной цели УК-6.2 Создает и достраивает индивидуальную траекторию саморазвития при получении основного и дополнительного образования УК-6.3 Владеет умением рационального распределения временных и информационных ресурсов
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	Тема 1. Мысль и слово: основы риторической культуры Тема 2. Моральная культура личности в современном мире Тема 3. Психология выбора и взаимоотношений Тема 4. Тренинг личностного роста и профессионального успеха
Разработчики	Луговой С.В., кандидат философских наук, доцент ОНК «Институт образования и гуманитарных наук».

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования «Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта»
Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Модуль педагогический»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Модуль педагогический» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения 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 Определяет свои личные ресурсы, возможности и ограничения для достижения поставленной цели УК-6.2 Создает и достраивает индивидуальную траекторию саморазвития при получении основного и дополнительного образования УК-6.3 Владеет умением рационального распределения временных и информационных ресурсов
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	Профессия педагога в современном мире Основы современной дидактики Современные образовательные технологии Психолого-педагогическое взаимодействие участников образовательного процесса Инклюзивное образование в современном мире Воспитательная работа в современной школе Современные аспекты преподавания учебного предмета с практикумом.

	Учебно-методическое обеспечение образовательного процесса Методика предметного обучения Подготовка, реализация и защита педагогического проекта (образовательное событие)
Разработчики	Несына С.В. к психол.н., доцент ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования «Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта»
Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Модуль правовой»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

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

Цель изучения дисциплины	формирование универсальной компетенций студентов различных направлений подготовки бакалавриата, специалитета, базового высшего образования, позволяющих реализовывать консультационные услуги по юридическим вопросам различным группам населения.
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 Определяет свои личные ресурсы, возможности и ограничения для достижения поставленной цели УК-6.2 Создает и достраивает индивидуальную траекторию саморазвития при получении основного и дополнительного образования УК-6.3 Владеет умением рационального распределения временных и информационных ресурсов
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: - основные закономерности формирования, функционирования и развития права; - ценностные ориентиры правового регулирования общественных отношений и необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы действующего законодательства. Уметь: - оперировать основными теоретико-правовыми понятиями и категориями, выявлять, описывать и систематизировать их существенные признаки, применять при анализе правовых фактов, правовых текстов; - грамотно применять правовые нормы для решения профессиональных задач, правильно толковать термины, используемые в законодательстве. - осуществлять подготовку проектов нормативных правовых актов для различных уровней нормотворчества и сфер профессиональной деятельности. Владеть: - теоретико-правовой терминологией; - навыками анализа закономерностей формирования, функционирования и развития права; - навыками использования различных приемов и способов толкования норм права для уяснения и разъяснения их смысла и содержания; - приемами правотворческой техники, используемыми на различных этапах правотворческой деятельности.
Краткая характеристика учебной дисциплины	Общая теория права Основы конституционного права Основы административного права Основы частного права Основы трудового права Механизмы защиты прав человека

Разработчики	Ежова Т.Г., к.ю.н., доцент ОНК «Институт управления и территориального развития»
--------------	--

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования «Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта»
Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Модуль предпринимательский»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Модуль предпринимательский» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	расширение области и уровня знаний в предпринимательской деятельности; изучение сущности, целей и содержания разделов бизнес-плана, а также приобретение умений и навыков в области разработки бизнес-планов предприятий-участников.
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 Определяет свои личные ресурсы, возможности и ограничения для достижения поставленной цели УК-6.2 Создает и достраивает индивидуальную траекторию саморазвития при получении основного и дополнительного образования УК-6.3 Владеет умением рационального распределения временных и информационных ресурсов
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: способы самоанализа и самооценки собственных сил и возможностей; стратегии личностного развития, методы эффективного планирования времени, эффективные способы самообучения и критерии оценки успешности личности Уметь: определять задачи саморазвития и профессионального роста, распределять их на долго- средне- и краткосрочные с обоснованием их актуальности и определением необходимых ресурсов, планировать свою жизнедеятельность на период обучения в образовательной организации, анализировать и оценивать собственные силы и возможности; выбирать конструктивные стратегии личностного развития на основе принципов образования и самообразования Владеть: приемами целеполагания, планирования, реализации необходимых видов деятельности, приемами оценки и самооценки результатов деятельности по решению профессиональных задач, инструментами и методами управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей
Краткая характеристика учебной дисциплины	Содержание процесса бизнес-планирования Продукты и услуги Описание бизнеса. Исследование и анализ рынка План маркетинга Производственный и организационный план Финансовый план, оценка эффективности инвестиций и рисков
Разработчики	Шалапина М.А., к.э.н., доцент ОНК «Институт управления и территориального развития»; Зонин Н.А., к.э.н., доцент ОНК «Институт управления и территориального развития».

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования «Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта»
Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Модуль физкультурно-оздоровительный»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Модуль физкультурно-оздоровительный» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	формирование универсальной компетенций студентов различных направлений подготовки бакалавриата, специалитета, базового высшего образования, позволяющие разрабатывать и реализовывать физкультурно-оздоровительные и досуговые фитнес-услуги различным группам населения. Программа обеспечивает формирование универсальных компетенций в соответствии с трудовыми функциями профессионального стандарта «Специалист по фитнесу (фитнес-тренер)» и приобретение нового вида профессиональной деятельности в сфере организации и оказания фитнес-услуг населению.
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 Определяет свои личные ресурсы, возможности и ограничения для достижения поставленной цели УК-6.2 Создает и достраивает индивидуальную траекторию саморазвития при получении основного и дополнительного образования УК-6.3 Владеет умением рационального распределения временных и информационных ресурсов
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: - способы самоанализа и самооценки собственных сил и возможностей; - стратегии личностного развития; - методы эффективного планирования времени; - эффективные способы самообучения и критерии оценки успешности личности. Уметь: - определять задачи саморазвития и профессионального роста, распределять их на долго- средне- и краткосрочные с обоснованием их актуальности и определением необходимых ресурсов; - планировать свою жизнедеятельность на период обучения в образовательной организации; - анализировать и оценивать собственные силы и возможности; выбирать конструктивные стратегии личностного развития на основе принципов образования и самообразования. Владеть: - приемами целеполагания, планирования, реализации необходимых видов деятельности; - приемами оценки и самооценки результатов деятельности по решению профессиональных задач; - инструментами и методами управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей.
Краткая характеристика учебной дисциплины	Теоретико-методические основы физкультурно-оздоровительных занятий Медико-биологические основы физкультурно-оздоровительных занятий

	Основы оздоровительной тренировки Виды фитнеса по направлениям
Разработчики	Семенов Д.А., к.п.н., доцент ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»; Томашевская О.Б., к.п.н., доцент ОНК «Институт образования и гуманитарных наук»

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования «Балтийский федеральный университет
имени Иммануила Канта»**
**Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий**

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Основы аудиомонтажа»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины Основы аудиомонтажа» 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 аудиовизуальных эффектов 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 многодорожечном 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»**
**Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий**

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Основы видеомонтажа»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины Основы видеомонтажа» 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 видео 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 учебной дисциплины	Основы монтажа. Интерфейс программы. Основные принципы работы

	Базовые инструменты монтажа. Эффекты перехода. Вывод фильма Продвинутый видеомонтаж. Работа с секвенциями Работа со звуком Цветокоррекция Создание и анимация титров. Эффекты Корректирующие слои. Маски Анимация эффектов Motion и Opacity. Форматы виртуальной реальности 180 и 360.
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»
Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Основы подготовки трехмерной модели персонажа к анимации (риггинг)»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины Основы подготовки трехмерной модели персонажа к анимации (риггинг)» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения 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-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)
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ПК-10.1 Знает принципы и технологические приёмы создания трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино ПК-10.2 Создает трехмерные компьютерные модели 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
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. Разработка фона и взаимодействие программы Adobe Animate с Adobe Illustrator. Работа с камерой. Знакомство с анимацией в программе, что такое твины, разница между твинами и как работает компьютерная перекладка. Анимация поворота персонажа в программе. Походка персонажа. Эмоциональный отыгрыш персонажа в рамках перекладки и возможностей программы. Разработка пропса и взаимодействие с персонажем относительно ригга. Эффекты внутри программы. Дополнительные материалы к программе, дополнительные

	плагины, Магнитная анимация.
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»**
**Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий**

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Массовые коммуникации и медиапланирование»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ 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	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. Задачи - изучить основные концепций 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	Знать: 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, Уметь: анализировать различные ситуации с точки зрения коммуникационного процесса; применять основные подходы в изучении аудиторий и рейтингов популярности СМИ; Владеть: владеть навыком информационно-аналитической работы; владеть социологическими и психологическими приемами изучения механизмов восприятия сообщений массовой коммуникации.

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

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования «Балтийский федеральный университет
имени Иммануила Канта»**
**Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий**

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Пиар-технологии в массовой коммуникации»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ 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»**
**Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий**

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Основы игровой анимации в формате трехмерной графики»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины Основы игровой анимации в формате трехмерной графики» 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
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	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)
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ПК-10.1 Знает принципы и технологические приёмы создания трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино ПК-10.2 Создает трехмерные компьютерные модели 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
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. Разработка фона и взаимодействие программы Adobe Animate с Adobe Illustrator. Работа с камерой. Знакомство с анимацией в программе, что такое твины, разница между твинами и как работает компьютерная перекладка. Анимация поворота персонажа в программе. Походка персонажа. Эмоциональный отыгрыш персонажа в рамках перекладки и возможностей программы. Разработка пропса и взаимодействие с персонажем

	относительно ригга. Эффекты внутри программы. Дополнительные материалы к программе, дополнительные плагины, Магнитная анимация.
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

«Реклама и пиар в сети интернет»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ 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

	<p>Интернет-пространства; основные направления эмпирических исследований конвергентных медиа; особенности современных рекламных и PR инструментов в Интернете.</p> <p>Уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> - использовать информационные технологии для поиска информации и идей на иностранном и русском языках - 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. <p>Владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> - терминологией; анализом современных теорий массовой коммуникации - 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.
<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.</p> <p>Виды социальных сетей. Каналы digital маркетинга. Smm стратегии продвижения.</p> <p>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»
Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Стратегии личностно-профессионального развития»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Стратегии личностно-профессионального развития» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	Адаптация обучающихся первого курса к условиям осуществления основных направлений, процессов в деятельности вуза, знакомство с возможностями проектирования и построения жизненно-образовательного маршрута в университете.
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 Выбирает источники информации и осуществляет поиск информации для решения поставленных задач УК-1.2 Демонстрирует умение рассматривать различные точки зрения и выявлять степень доказательности на поставленную задачу УК-1.3 Определяет рациональные идеи для решения поставленных задач
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: <ul style="list-style-type: none"> - методы генерирования новых идей при решении практических задач, в том числе в междисциплинарных областях; - стратегии поведения в нестандартных ситуациях, которые могут возникнуть в процессе коммуникации, пути их решения; - характеристики и механизмы процессов саморазвития и самореализации личности. Уметь: <ul style="list-style-type: none"> - выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития; - применять технологии создания и работы в командах, пути формирования и развития лидерского потенциала, методики управления конфликтами и стрессами - грамотно управлять своим временем, как наиболее ценным ресурсом. Владеть: <ul style="list-style-type: none"> - навыками определения и реализации приоритетности собственной деятельности и способов ее совершенствования на основе самооценки - навыками создания проекта персонального учебного плана, обеспечивающего индивидуальную образовательную траекторию в обучении профессии - умением организовать команду и руководить ее работой, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели
Краткая характеристика учебной дисциплины	Тема 1. Стратегии личностно-профессионального развития студентов в образовательной среде вуза.

	Тема 2. Введение в электронную среду вуза. Тема 3. Введение в социо-коммуникативную среду вуза. Тема 4. Введение в проектную среду вуза.
Разработчики	Саберов Р.А. директор департамента организации образовательной деятельности; Азарова О.В. заместитель директора департамента организации образовательной деятельности

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования «Балтийский федеральный университет
имени Иммануила Канта»**
**Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий**

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Техника графики»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ 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 произведении 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: - применять полученные знания на практике. - критически оценивать собственные успехи и недостатки,

	выбирать средства самосовершенствования.
Краткая характеристика учебной дисциплины	Тема 1. Офорт. Травленный штрих. Тема 2. Офорт. Акватинта. Тема 3. Офорт. Сухая игла. Тема 4. Линогравюра (черно-белая). Тема 5. Оформление, экспонирование и хранение офорта.
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»**
**Институт образования и гуманитарных наук
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий**

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Проектная мастерская»

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки: Дизайн

Профиль: Мультимедийный дизайн и анимация

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Проектная мастерская» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Мультимедийный дизайн и анимация» квалификация выпускника бакалавр	
Цель изучения дисциплины	изучения дисциплины является формирование умения организовать и руководить работой проектной команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	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 УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	УК.2.1. Демонстрирует знание правовых норм достижения поставленной цели деятельности УК.2.2. Формулирует в рамках поставленной цели совокупность задач, обеспечивающих ее достижение УК.2.3. Использует оптимальные способы для решения определенного круга задач, учитывая действующие правовые нормы и имеющиеся условия, ресурсы и ограничения УК-3.1. Определяет стратегию сотрудничества для достижения поставленной цели УК.3.2. Осуществляет обмен информацией с другими членами команды, осуществляет презентацию результатов работы команды УК-3.3. Адаптируется в профессиональном коллективе
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: принципы тайм-менеджмента, подходы к управлению проектом Уметь: применять технологии создания и работы в командах, пути формирования и развития лидерского потенциала, методики управления конфликтами и стрессами Владеть: - навыком организации команды и руководством ее работой, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели; - навыками анализа и систематизации информации, представления обработанных данных в виде отчетов, публикаций, презентаций; - навыками использования принципов тайм-менеджмента и эффективного управления проектами для рационального распределения временных и информационных ресурсов; - методами генерации новых идей при решении практических задач, в том числе в междисциплинарных областях.
Краткая характеристика учебной дисциплины	Тема 1. БФУ как проектный университет Тема 2. Особенности проектного мышления и деятельности Тема 3. Экспресс проектирование Тема 4. Защита проекта
Разработчики	Саберов Р.А. директор департамента организации образовательной деятельности

