

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович

Должность: ректор

Дата подписания: 19.12.2023 12:19:09

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fad578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

АННОТАЦИИ К РАБОЧИМ ПРОГРАММАМ

**учебных дисциплин для бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн»,
профиль «Гейм-дизайн»**

АННОТАЦИЯ

рабочей программы учебной дисциплины

Б1.Б.01 «ФИЛОСОФИЯ»

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

Место дисциплины в учебном плане: входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.01 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Гейм-дизайн».

Требования к результатам освоения дисциплины: процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) компетенций: ОК-1.

Краткое содержание дисциплины: Философия как форма духовной культуры. Философия как форма знания. Предмет и структура философии.

Становление философии. Основные направления, школы философии и этапы ее исторического развития. Философия древнего мира. Средневековая философия. Ренессанс. Философия Нового времени (XVII-XVIII вв.). Немецкая классическая философия. Постклассическая философия XIX-XX вв. Философия XX века. История отечественной философии.

Бытие как проблема философии. Монистические и плюралистические концепции бытия, самоорганизация бытия. Материальное и идеальное бытие. Проблема жизни, ее конечности и бесконечности, уникальности и множественности во Вселенной. Специфика человеческого бытия. Пространственно-временные характеристики бытия. Движение и развитие, диалектика. Детерминизм и индетерминизм. Динамические и статистические закономерности. Научные, философские и религиозные картины мира. Бытие и сознание. Проблема сознания в философии. Сознание, самосознание и личность. Природа мышления. Структура научного познания, его методы и формы. Рост научного знания. Научные революции и смены типов рациональности. Наука и техника. Свобода научного поиска и социальная ответственность ученого.

Человек и мир в современной философии. Человек, общество, культура. Человек и природа. Природное (биологическое) и общественное (социальное) в человеке. Антропосоциогенез и его комплексный характер. Смысл жизни: смерть и бессмертие. Свобода и ответственность. Мораль, справедливость, право. Нравственные ценности. Представления о совершенном человеке в различных культурах. Эстетические ценности и их роль в человеческой жизни. Религиозные ценности и свобода совести. Человек в системе коммуникаций. Основные концепции философии истории. Формационный и цивилизационный подходы к пониманию общественного развития: их достоинства и недостатки. Будущее человечества. Глобальные проблемы современности и возможные пути их решения. Взаимодействие цивилизаций и сценарии будущего.

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

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме зачета на 7 семестре, по окончании изучения курса.

АННОТАЦИЯ
рабочей программы учебной дисциплины
Б1.Б.02 «ИСТОРИЯ»

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

Место дисциплины в учебном плане: входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.02 учебного плана по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профиль «Гейм-дизайн».

Требования к результатам освоения дисциплины: процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) компетенций: ОК-2.

Краткое содержание дисциплины: История как наука. Россия в мировом историческом процессе. Особенности исторического процесса Древнего мира. Древнейшие народы и государства на территории России. Европа и страны Востока в средние века. Основные этапы становления российской государственности (IX - XV вв.). Новое Время в мировой истории: переход к новому времени. Россия в XVI-XVII вв. Мировая история в XVIII - XIX вв. Российская империя в XVIII-XIX столетиях. Мировая и российская история в первой половине XX в. Мировая и российская история во второй половине XX в. Россия и мир в начале XXI в.

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

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме зачета с оценкой в 6 семестре по окончании изучения курса.

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

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

Место дисциплины в учебном плане: входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.03 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Гейм-дизайн».

Требования к результатам освоения дисциплины: процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) компетенций: ОК-5.

Краткое содержание дисциплины: Интонации, акцентуации и ритм нейтральной речи в английском языке; особенности стиля произношения, характерные для сферы профессиональной коммуникации. Образование и употребление настоящего времени простого, продолженного, совершенного видов. Образование и употребление прошедшего времени простого, продолженного, совершенного видов. Употребление определенного и неопределенного артиклей. Нулевой артикль и случаи его употребления. Определительные придаточные предложения и их употребление. Сочетание существительных в английском языке. Образование и употребление настоящего времени простого, продолженного, совершенного видов. Настоящее совершенное время и прошедшее простое время: значение и употребление. Настоящее совершенное и продолженное время. Сравнительный анализ. Значение и употребление. Образование и употребление прошедшего совершенного и продолженного времени.

Согласование времен. Страдательный залог простых времен. Примеры и случаи употребления в устной и письменной речи. Согласование времен. Будущее с точки зрения прошлого. Модальные глаголы. Инфинитив. Виды инфинитива, его функции в предложении, способы перевода на русский язык. Употребление в устной и письменной речи модальных глаголов с разными видами инфинитива. Герундий и его функции в предложении, способы перевода герундия на русский язык. Сложное подлежащее. Глаголы, с которыми употребляется эта структура, и правило перевода на русский язык. Сложносочиненные и сложноподчиненные предложения. Пунктуация в английском языке. Правила пунктуации. Сравнительный анализ русской и английской пунктуации.

Общая трудоемкость дисциплины: составляет 22 зачетные единицы, 792 часа.

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме зачета с оценкой в 1, 3 и 5 семестре и экзаменов в 2,4,6,7 семестрах.

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

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

Место дисциплины в учебном плане: входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.04 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Гейм-дизайн».

Требования к результатам освоения дисциплины: процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) компетенций: ОК-9.

Краткое содержание дисциплины: Предмет, задачи и методы научной дисциплины «Безопасность жизнедеятельности» (БЖ). Основные положения учебной дисциплины БЖ. Опасность. Номенклатура опасностей. Понятие об индивидуальном и популяционном здоровье человека. Влияние факторов и условий окружающей среды на состояние здоровья человека. Общие принципы и механизмы адаптации. Человек как элемент системы «человек-среда». Психологические процессы и состояния. Классификация форм психического напряжения. Классификация социальных опасностей. Причины социальных опасностей. Понятие о природных опасностях и основные закономерности их проявления. Литосферные опасности. Гидросферные опасности. Атмосферные опасности. Биологические опасности. Основные наиболее опасные формы инфекционных болезней. Дезинфекция и дезинсекция. Техногенные опасности. Экологические опасности. Природные системы и основные градации их состояния. Источники экологических опасностей. Воздух как фактор среды обитания. Химический состав воздуха. Методы санитарно-химического анализа воздуха. Средства индивидуальной защиты органов дыхания. Классификация ЧС. Причины возникновения ЧС. Характер развития ЧС. Техногенные ЧС радиационного характера. Действие населения по защите от радиационной опасности. ЧС химического характера. Действие населения в зоне химического поражения. ЧС при взрывах и пожарах. Действия населения при пожарах и взрывах. ЧС природного характера. ЧС при землетрясениях. Действия населения. Зона ЧС при наводнениях. Действие населения при затоплении. ЧС биологического характера.

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

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме зачета в 6 семестре по окончании изучения курса.

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

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

Место дисциплины в учебном плане: входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.05 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Гейм-дизайн».

Требования к результатам освоения дисциплины: процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) компетенций: ОК-8.

Краткое содержание дисциплины: Безопасность и охрана здоровья при выполнении физических упражнений. Требования к состоянию здоровья, учет физиологических особенностей и возможностей человека. Методы определения состояния человека до и после физических нагрузок. Социально-биологические основы физической культуры. Организм человека как единая саморазвивающаяся и саморегулирующаяся биологическая система. Воздействие природных и социально-экологических факторов на организм и жизнедеятельность человека. Законодательство Российской Федерации о физической культуре и спорте. Физическая культура личности. Факторы, влияющие на здоровье человека, связь общей культуры студента и его образа жизни.

Баскетбол:

- Ловля и передача мяча без сопротивления и с сопротивлением защитника
- Броски мяча с места и в движении
- Варианты ведения мяча
- Игра в баскетбол по правилам

Волейбол:

- Варианты техники приема и передач мяча
- Варианты подачи мяча
- Варианты нападающего удара через сетку
- Индивидуальные и командные действия в нападении и защите
- Игра в волейбол по правилам

Гимнастика:

- Общеразвивающие упражнения без предметов и с предметами
- Акробатические упражнения
- Ритмическая гимнастика
- Общеразвивающие упражнения с повышенной амплитудой

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

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме зачета в 1 семестре и по окончании изучения курса во 2 семестре.

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

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

Место дисциплины в учебном плане: входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.06 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Гейм-дизайн».

Требования к результатам освоения дисциплины: процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) компетенций: ОК-2, ОК-5.

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

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

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме зачета по окончании изучения курса в 7 семестре.

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

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

Место дисциплины в учебном плане: входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.07 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Гейм-дизайн».

Требования к результатам освоения дисциплины: процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) компетенций: ОК-3, ОК-6.

Краткое содержание дисциплины: Основные этапы становления и развития экономической науки, ее предмета и метода. Экономические системы и формы организации общественного производства. Трудовая теория стоимости (ценности) и теория предельной полезности. Теория денег. Рыночный механизм и его элементы. Конкуренция и антимонопольное регулирование. Теория капитала. Издержки производства и прибыль. Заработная плата. Цена рабочей силы. Особенности аграрных отношений. Земельная рента. Цена земли.

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

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме экзамена по окончании изучения курса в 7 семестре.

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

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

Место дисциплины в учебном плане: входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.08 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Гейм-дизайн».

Требования к результатам освоения дисциплины: процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) компетенций: ОК-4, ОК-11.

Краткое содержание дисциплины: Этапы становления авторского права и смежных прав. Охрана авторских прав в России. Основные законодательные акты в сфере авторского права. Субъекты авторского права. Автор и иные первоначальные обладатели авторских прав. Регистрация авторских прав. Доказательство принадлежности авторских прав. Презумпция авторства. Объекты авторского права. Понятие интеллектуальной собственности. Понятие произведения.

Произведения, охраняемые и неохраняемые авторским правом. Охрана идей, названий и иных частей произведений. Объекты дизайна как произведение. Авторские права. Право авторства и право на имя. Личные имущественные и неимущественные права авторов. Исключительное право на произведение. Право на вознаграждение. Право на неприкосновенность, на обнародование произведения. Принцип исчерпания прав.

Понятие использования произведения. Срок действия авторского права в российском законодательстве. Общественное достояние. Переход и передача авторских прав. Переход авторских прав по наследству. Передача прав на произведение. Виды авторских договоров. Оформление договора. Основные условия, которые должен содержать договор. Форма договора. Презумпции, применяемые при толковании авторского договора. Соотношение авторских и смежных прав. Нарушения авторских прав.

Источники патентного права. Патентное законодательство РФ. Объекты патентного права. Понятия и признаки изобретения, полезной модели, промышленного образца. Объекты дизайна как объекты патентного права. Проблемы новизны, оригинальности, промышленной применимости. Средства индивидуализации участников гражданского оборота: фирменное наименование, товарный знак. Субъекты патентного права. Авторы, патентообладатели, наследники. Общие положения оформления прав. Составление и подача заявки. Рассмотрение заявки в патентном ведомстве. Экспертиза заявки. Содержание патентных прав авторов изобретений, полезных моделей, промышленных образцов. Защита прав авторов и патентообладателей.

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

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме зачета по окончании изучения курса в 7 семестре.

АННОТАЦИЯ

рабочей программы учебной дисциплины

Б1.Б.09 «ОСНОВЫ ПРЕЗЕНТАЦИИ»

Цель освоения дисциплины: ознакомление студентов с основами теории и практики технологий создания эффективных презентаций. Освоение курса предполагает использование полученных знаний, умений и навыков при разработке текстовой составляющей презентации - составлении тезисов, грамотном использовании статистических данных, цитат, аналогий, а также - эмоциональной составляющей выступления: целесообразности применения определенных жестов, мимики для привлечения внимания аудитории.

Место дисциплины в учебном плане: входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.09 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Гейм-дизайн».

Требования к результатам освоения дисциплины: процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) и общепрофессиональных (ОПК) компетенций: ОК-5, ОПК-6, ОПК-7.

Краткое содержание дисциплины: Предмет и задачи дисциплины. Общие представления о создании и проведении презентации и ее формах. Цели презентации. Формулировка целей. Анализ аудитории. Понимание целевой аудитории. Оценка отведенного времени на выступление. Начало и завершение презентации. Виды технических средств, используемых в презентациях. Использование технических средств в процессе презентации.

Основная идея презентации. Формулировка основной идеи. Сущность основной идеи. Алгоритм процесса разработки сценария презентации. Заголовок. Критерии «работающего» заголовка. Определение формулы ЦВО (цели, важность, обзор). Создание «Дорожной карты». Завершение презентации. Цель дизайна слайдов. Задача дизайна слайдов. Визуализация информации. Принципы создания слайдов. Подготовка раздаточных материалов. Содержание раздаточных материалов.

Эффективное выступление на презентации. Речь при выступлении. Невербальные коммуникации при проведении презентации. Приемы, позволяющих удержать интерес слушателей. Критерии оценки эффективной презентации. Количественные критерии оценки презентации. Качественные критерии оценки презентации.

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

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

АННОТАЦИЯ

рабочей программы учебной дисциплины

Б1.Б.10 «ИСТОРИЯ ИСКУССТВ»

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

Место дисциплины в учебном плане: входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.10 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Гейм-дизайн».

Требования к результатам освоения дисциплины: процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) и общепрофессиональных (ОПК) компетенций: ОК-7, ОК-10, ОПК-2.

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

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

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

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме зачета по окончании 1 и 2 семестра и экзамена по окончании изучения курса в 3 семестре.

АННОТАЦИЯ

рабочей программы учебной дисциплины

Б1.Б.11 «ИСТОРИЯ ДИЗАЙНА, НАУКИ И ТЕХНИКИ»

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

Место дисциплины в учебном плане: входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.11 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Гейм-дизайн».

Требования к результатам освоения дисциплины: процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) компетенций: ОК-7, ОК-10.

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

Художественный авангард в Европе XX века. Баухауз – первая школа художественного проектирования и конструирования. ВХУТЕМАС – ВХУТЕИН - отечественная школа дизайна. Истоки отечественного дизайна. Развитие советского костюма в 1920-1940-е годы. Искусство выставочного дизайна в России 1920-1940-х годов. Возникновение промышленного дизайна в США. Развитие предвоенного дизайна в Западной Европе. Развитие дизайна после Второй мировой войны в Западной Европе. Особенности развития отечественного дизайна конца XX - начала XXI вв. Дизайн 1980-1990-х годов. Современный дизайн: особенности и тенденции.

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

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме экзамена по окончании изучения курса в 4 семестре.

АННОТАЦИЯ

рабочей программы учебной дисциплины

Б1.Б.12 «МАРКЕТИНГ ПРОЕКТА»

Цель освоения дисциплины: создание у студентов профессионального представления о целостном, процессе деловой активности субъектов хозяйствования в области маркетинга в сфере управления проектами, а также формирование у них практических навыков разработки и маркетинга проектов.

Место дисциплины в учебном плане: входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.12 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Гейм-дизайн».

Требования к результатам освоения дисциплины: процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общепрофессиональных (ОПК) компетенций: ОПК-4.

Краткое содержание дисциплины: Современная концепция маркетинга в управлении проектами. Основы управления проектами. Понятие «проект» и его содержание. Проектный цикл. Этапы и стадии проектирования. Виды проектов. Понятие «управление проектами». Жизненный цикл проекта и его фазы. Участники маркетинговой проектной группы. Применение маркетинговых методов при управлении проектами. Вертикальная структура маркетинга. Горизонтальная структура маркетинга.

Понятие маркетинговых исследований в рамках управления проектом. Основы разработки маркетинговой стратегии проекта. Организация исследований. Внутренние исследования. Внешние исследования. Выявление возможных потребителей целевого продукта проекта. Анализ возможности замены производимой продукции новыми видами целевой продукции. Изучение структуры отраслей, обеспечивающих реализацию проекта сырьем, энергоресурсами, комплектующими изделиями, коммуникациями и т. д. Исследование экономических и социальных последствий реализации проекта.

Программа маркетинга проекта. Цели и задачи, отражающие основное назначение проекта. Комплекс проектных мероприятий по решению проблемы и реализации поставленных целей. Организация выполнения проектных мероприятий, т. е. увязка их по ресурсам и исполнителям для достижения целей проекта в ограниченный период времени и в рамках заданной стоимости и качества. Основные показатели проекта, в том числе показатели, характеризующие его эффективность. Управление рисками проекта.

Управление сбытом. Нововведения в систему сбыта. Управление продвижением. Управление торговой маркой. Управление рекламой. Управление ценой. Управление ценовыми показателями. Управление себестоимостью. Управление продукцией. Модернизация продукции. Диверсификация продуктового набора.

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

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме зачета с оценкой по окончании изучения курса в 7 семестре.

АННОТАЦИЯ
рабочей программы учебной дисциплины
Б1.Б.13 «ФИЛОСОФИЯ ВИДЕОИГР»

Цель освоения дисциплины: формирование у студентов профессиональных навыков философской работы с объектами массовой культуры, знакомство с социологией, философией, теорией и историей видеоигр с момента их возникновения и до настоящего времени.

Место дисциплины в учебном плане: входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.13 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Гейм-дизайн».

Требования к результатам освоения дисциплины: процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) компетенций: ОК-10.

Краткое содержание дисциплины: Генеалогии видеоигр. Краткая история настольных игр. Рождение игровой индустрии. Аркадный гейминг. Домашний гейминг. Крах игровой индустрии США в 1983 году. Nintendo и ее роль в возрождении игровой индустрии. Консольные войны. Домашний гейминг нового поколения. Компьютерный гейминг. Трансформация роли воображения в видеоиграх. Видеоигры и возникновение интернета. Казуальный гейминг. Культура инди-игр. Game Studies. Нарратология и людология. Роль теории в понимании видеоигр. Теории гейм-дизайна. Пространство и время в видеоиграх. Основные онтологии видеоигр. Процедурная риторика. Теория геймификации. Критическая теория видеоигр. Эскапизм и постэскапизм. Хардкорный и казуальный гейминг. Видеоигры и производство эмоций. Видеоигры как искусство. Контргейминг. Философское измерение видеоигр.

Общая трудоемкость дисциплины составляет: 11 зачетных единиц, 369 часов.

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме экзаменов по окончании 1,2, 3 семестров и зачета с оценкой по окончании изучения курса (4 семестр), курсовая работа по дисциплине разрабатывается во 2-м и 4-м семестре.

АННОТАЦИЯ
рабочей программы учебной дисциплины
Б1.Б.14 «ГУМАНИТАРНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ КУЛЬТУРЫ И ВИДЕОИГР»

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

Место дисциплины в учебном плане: входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.14 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Гейм-дизайн».

Требования к результатам освоения дисциплины: процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общепрофессиональных компетенций (ОПК): ОПК-5, ОПК -6.

Краткое содержание дисциплины. История и философия науки. Культурология и культурные исследования. Теория медиа. Исследования популярной культуры. Гуманитарные исследования игр. История game studies. Game studies сегодня: проблемы и задачи. Обучающий аспект видеоигр. Этические аспекты видеоигр. Киберспорт как социальный феномен. Цифровое визионерство в современных компьютерных играх. Игровой искусственный интеллект в видеоиграх.

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

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме экзаменов по окончании 2, 6 семестров и зачета с оценкой на 1, 3, 4, 5 семестрах.

АННОТАЦИЯ
рабочей программы учебной дисциплины
Б1.В.01 «ДИЗАЙН НАСТОЛЬНЫХ ИГР»

Цель освоения дисциплины: ознакомление студентов с основными принципами

создания, осмысления и модификации правил игры на примере настольных игр.

Место дисциплины в учебном плане: входит в вариативную часть дисциплин Б1.В.01 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Гейм-дизайн».

Требования к результатам освоения дисциплины: процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих профессиональных компетенций (ПК): ПК-6.

Краткое содержание дисциплины: История манкалы и определение границ игры. Теория возможностей на примере царской игры Ура. Сенет и игра как пространственная метафора. Процедурная риторика, политика и идеология в настольных играх на примере истории шахмат. Кригшпиль: рождение современных стратегических игр и теория резонанса. Игра как симуляция на примере Game of Life. Монополия как пример гейм-дизайна нового времени. Колонизаторы и популярность «европейских игр». Стратегические игры, кооперативные и соревновательные. Полуролевые игры и Legacy-игры. Ассиметричные настольные игры. Многообразие механик и уникальные возможности настольных игр.

Вводное занятие и объяснение формата настольной ролевой игры. История Dungeons and Dragons. Основные механики Dungeons and Dragons. Настольная ролевая игра в контексте поп-культуры на примере рас и классов. Теория возможностей и проблема интерпретации действия в настольных ролевых играх. Универсальные ролевые системы и многообразие методов разрешения конфликтов в ролевых играх.

Социальный поворот в настольных ролевых играх на примере Vampire: the Masquerade. Проблема целостности игрового мира на примере 7th sea. FATE как пример разрешения проблемы совместного творчества. PbtA – использование резонанса в качестве гейм-дизайнерской стратегии. Экспериментальные настольные ролевые игры: 10 candles, Trophy Dark. Идеология в настольных ролевых играх.

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

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме экзаменов по окончании 1 и 2 семестров.

АННОТАЦИЯ

рабочей программы учебной дисциплины Б1.В.02 «КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ»

Цель освоения дисциплины: формирование у студентов творческого подхода к решению задач и проблем, возникающих в той или иной деятельности человека, повышение их творческого потенциала, активизация поисковой деятельности.

Место дисциплины в учебном плане: входит в вариативную часть дисциплин Б1.В.02 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Гейм-дизайн».

Требования к результатам освоения дисциплины: процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих профессиональных компетенций (ПК): ПК-4.

Краткое содержание дисциплины: Мышление как основа творчества.

Основные аспекты проблемы креативности.

Проявление креативности.

Диагностика креативности.

Приемы и способы генерирования идей.

Понимание творчества как процесса решения проблем и нестандартных задач.

Организация и управление творческим процессом.

«Мозговой штурм» как способ продуцирования креативных идей.

Технология Э. де Боно «Шесть шляп».

Технологии креативного подхода: метод морфологического анализа, метод фокальных объектов.

Технологии креативного подхода: метод синектики, метод фасилитации «Выход за рамки», метод случайное слово.

Методологии креативного мышления.

Творческие алгоритмы.

Практическая креативность. Основы теории.

Креативные подходы к игровым механикам.

Креативные подходы к сюжету.

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

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме экзаменов по окончании 1, 2, 3 семестров и зачета с оценкой в 4 семестре.

АННОТАЦИЯ **рабочей программы учебной дисциплины** **Б1.В.03 «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»**

Цель освоения дисциплины: повышение творческого потенциала и творческих запросов обучаемых при помощи осваиваемых компьютерных технологий; развитие пространственного мышления; свободное владение специализированными приложениями в создании произведений веб-дизайна; отработка на практике полученных базовых навыков работы.

Место дисциплины в учебном плане: входит в вариативную часть дисциплин Б1.В.03 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Гейм- дизайн».

Требования к результатам освоения дисциплины: процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общепрофессиональных (ОПК) - ОПК-7; профессиональных (ПК) компетенций - ПК-4.

Краткое содержание дисциплины: Adobe Illustrator. Введение в векторную графику. Знакомство с Illustrator CS. Новый документ. Артборды. Preferences. Навигация внутри документа. Обзор панелей и инструментов. Объекты. Маски объекта. Isolation Mode. Палитра Layers. Рисование. Контурные. Использование библиотек кистей, заливок, градиентов. Заливка. Инструменты искажения. Кривые Безье. Объекты. Pathfinder. Shape Builder. Символы. Паттерны. Работа с текстом. Палитры Character и Paragraph. Стили Character и Paragraph. Основы верстки. Палитра Appearance. Перевод текста в кривые. Импорт изображений. Работа с масками. Трассировка. Растеризация.

Adobe Photoshop. Основные понятия растровой графики. Работа с документами и изображениями. Редактирование и трансформирование выделенных областей. Виды и способы заливок выделенных областей. Работа со слоями. Инструменты рисования. Работа с текстом. Локальная коррекция изображений. Цветовая и тоновая коррекция изображений. Векторные фигуры и контуры. Изучение цветовых профилей. Смарт-объект. Альфа каналы. Цветокоррекция. Углубленная работа со слоями. Профессиональное повышение резкости изображений. Создание, модификация и использование макросов. Разделы меню Automate. Фильтры. Коллаж. Подготовка растровых изображений к печати. Работа с панорамами. Резка и верстка web-страницы. Видео в Photoshop. Работа с 3d-объектами. Анимация и 3D.

Моушн дизайн в After Effects. Основы работы и интерфейс After Effects. Слои и таймлайн. Анимация, работа с кривыми, принципы анимации. Эффекты и стили. Маски. Шейпы, шейповая анимация, шейповая графика. Текст, текстовая анимация, типографика. Цветокоррекция. Кеинг. 3D графика и 3D анимация. Трекинг и стабилизация. Выражения (Expressions) в After Effects. Вывод композиции в видеофайл (рендер).

Adobe Premiere. Базовая теория монтажа. Монтаж сцены диалога. Монтаж под музыку, темпоритм в монтаже, быстрое создание слайд-шоу. Импорт материала в Adobe Premiere. Базовый функционал Adobe Premiere: настройки проекта, процесс монтажа, инструменты, переходы, титры, приборы. Форматы файлов, технические параметры видео для телевидения, Интернета и кино. Основы звука и работа со звуком в Premiere. Взаимодействие со смежными профессиями, передача материала на звук и цветокоррекцию. Работа с RAW материалами и Proху. Работа с эффектами и масками. Взаимодействие с After Effects. Установка и работа с плагинами

Cinema 4D. Основы работы и интерфейс в Cinema 4D. Теги в Cinema 4D. Моделирование в Cinema 4D. Деформеры в Cinema 4D. Скульптинг в Cinema 4D. Анимация в Cinema 4D. MoGraph в Cinema 4D. Материалы в Cinema 4D. Рендер и визуализация в Cinema 4D. Динамика в Cinema 4D. Симуляция в Cinema 4D. Xpresso и

User Data в Cinema 4D. BodyPaint и UV Edit в Cinema 4D. Риггинг и анимация персонажа в Cinema 4D.

3D Max Studio и его практическое предназначение. Начало простого моделирования, использование модификаторов и сплайнов. Полигоны и полигональные объекты, и их свойства. Моделирование интерьера. Наложение текстур. Визуализация - основные настройки и понятия. Экстерьер и особенности его моделирования. Настройки анимации в 3DsMax. Деформаторы пространства и анимация. Динамика. Основы анимации персонажей.

Общая трудоемкость дисциплины: составляет 23 зачетные единицы, 828 часов.

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме зачёта с оценкой в 1-7 семестрах.

АННОТАЦИЯ **рабочей программы учебной дисциплины** **Б1.В.04 «ЯЗЫКИ ПРОГРАММИРОВАНИЯ»**

Цель освоения дисциплины: изучение методов программирования для овладения знаниями в области технологии программирования, подготовка к осознанному использованию языков программирования, формирование у студентов научного, творческого подхода к освоению технологий, методов и средств разработки программного обеспечения.

Место дисциплины в учебном плане: входит в вариативную часть дисциплин Б1.В.04 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Гейм- дизайн».

Требования к результатам освоения дисциплины: процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общепрофессиональных (ОПК) - ОПК-6; профессиональных (ПК) компетенций - ПК-6.

Краткое содержание дисциплины: История цифровых технологий. Веб-технологии. Клиент и сервер. HTML. Инструменты разработки цифровых продуктов. Структура HTML-документа. Гипертекст. Цифровая графика. HTML-верстка. Стандарты, тенденции. Запросы. Формы. Каскадные таблицы стилей CSS. Создание HTML-макета с использованием CSS. Блочная верстка. HTML5. Семантические теги. Методы разработки HTML-макета. Позиционирование элементов на странице. Виды сайтов. Применение семантических тегов. Типографика в HTML и CSS. Цвет в веб-разработке. Разработка сайтов для мобильных устройств. Адаптивная верстка. Мобильная версия сайта. Веб-анимация. Методы работы с CSS-анимацией. Язык JavaScript. Базовые понятия программирования. Переменные JavaScript. Операторы JavaScript. Простейшие функции JavaScript. Знакомство с ключевыми объектами. Объектная модель документа DOM. Массивы JavaScript. Циклы JavaScript. Свойства, методы, функции JavaScript. Взаимодействие с пользователем в JavaScript. Скриптовая анимация в JavaScript. Базовые понятия разработки игр. Объектно-ориентированное программирование. Создание интерактивных элементов с применением JavaScript. ООП в играх. Библиотека jQuery. Селекторы jQuery. Изменение свойств элементов. Анимация jQuery. События jQuery. Взаимодействие с пользователем. Библиотека Bootstrap. Пользовательские библиотеки. SVG-графика. Серверные технологии. Базы данных. Инструменты управления сайтом. Язык программирования PHP. Публикация сайта. Работа с WordPress. Темы WordPress. Работа с контентом в WordPress. Языки программирования высокого уровня. Инструменты для разработки программ на C#. Программа на C# Объектно-ориентированное программирование в C#. Коллекции C#. Создание игр на C#. Unity. Фреймворк MonoGame. Создание 2D игр. Создание 3D игр. Взаимодействие с пользователем в играх. События. Графика в играх. Искусственный интеллект. Физика и математика в играх. Кроссплатформенная разработка игр. Публикация игр.

Общая трудоемкость дисциплины составляет: 11 зачетных единиц, 396 часа.

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме зачета с оценкой по окончании 1-4 семестров.

АННОТАЦИЯ
рабочей программы учебной дисциплины
Б1.В.05 «ГЕЙМ-ДИЗАЙН»

Цель освоения дисциплины: формирование у студентов профессиональных навыков проектирования цифровых интерфейсов взаимодействия с пользователями и вовлечения их в продукт

Место дисциплины в учебном плане: входит в вариативную часть дисциплин Б1.В.05 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Гейм- дизайн».

Требования к результатам освоения дисциплины: процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общепрофессиональных (ОПК) компетенций: ОПК – 7, профессиональных (ПК) компетенций: ПК-5

Краткое содержание дисциплины: Настольные игры и манифесты. История настольных игр. Ключевые концепции настольных игр. Порядок ходов. Игровые ресурсы. Персонажи и сеттинг. Условия победы и поражения. История видеоигр. Игровые манифесты. Манифест Arcane Kids. Манифесты как творческие высказывания. Поэтические игры в движке Bitsy. История поэтических игр. Игры без игровых механик. История арт-игр. Игры в музейных пространствах. Инструменты гейм-дизайна. Bitsy. Создание персонажа. Создание сцены. Создание переходов между сценами. Определение условий конца игры. Нарративные игры в движке Ink. Нарративные игры. История нарративных игр. Роль игрока в нелинейном повествовании. Стримы. Летсплеи. Сюжет в системных играх. Типы выборов в нарративных играх. Выборы с последствиями. Выбор как инструмент самовыражения. Интерактивные пьесы. Ink. Узлы и переходы. Переменные и условия. «Дворовые» игры и «зины». Игры внутри игр. Мета-игры и домашние правила. Скука как инструмент гейм-дизайна. Типология Бартла. Electric Zine Maker. Книги с играми для детей. Компоновка страницы. Печать журнала. Игры для видеоконференций. Figma. Создание игрового поля. Создание персонажей. Определение взаимодействий между игроками. Webinar.ru. Zoom. Создание комнат. Голосование. Аукционы. Блеф как инструмент игрока. Презентации игр. Создание промо-материалов для игры. Создание питча игры. Маркетинговые презентации. Описания механик. Описания эмоциональных узлов игры.

Общая трудоемкость дисциплины составляет: 20 зачетных единиц, 720 часа.

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме зачета с оценкой по окончании с 3 по 7 семестры, курсовая работа по дисциплине разрабатывается в 6-м семестре.

АННОТАЦИЯ
рабочей программы учебной дисциплины
Б1.В.06 «НАРРАТИВНЫЙ ДИЗАЙН»

Цель освоения дисциплины: формирование у студентов профессиональных навыков программной реализации мультимедийных систем виртуальной, дополненной и смешанной реальности с применением различного оборудования, с учетом биопсихопараметров пользователя.

Место дисциплины в учебном плане: входит в вариативную часть дисциплин Б1.В.06 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Гейм- дизайн».

Требования к результатам освоения дисциплины: процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих профессиональных (ПК) компетенций: ПК-4.

Краткое содержание дисциплины: Нарратив, сюжет, сценарий. Нарративный дизайн. Сценаристика видеоигр. Разница между нарративным дизайном и игровой сценаристикой. Типы сторителлинга. Агентивность. Когерентность. Лудонарративный диссонанс. Геймизмы. Основы игровой сценаристики.

Геймплейные инструменты нарративного дизайна. Нарративные механики. Процедурная риторик. Контролы как метафоры. Аудиальные инструменты нарративного дизайна. Визуальные инструменты нарративного дизайна. Катсцены. Аудиологи. Внутриигровые тексты: виды, функции, оформление. Атмосфера. Синкретические инструменты нарративного дизайна. Интерактивный текст. Интерактивное кино.

Сеттинг. Реалистичные, научно-фантастические и фэнтезийные сеттинги. Целевая аудитория сеттингов. Фокус и пределы сеттинга. Принципы создания сеттинга: архитекторы и садоводы. Библия мира: структура, логика, оформление.

Типы персонажа игрока. Типы эмпатии. Конфликт. Структура конфликта. Внутренний конфликт персонажа игрока. Конфликт через геймплей. Арка трансформации. Виды арок трансформации. 5-слойная модель невроза. Атрибуты героя. Алмаз характера. Система персонажей.

Развитие теории драматургии. Виды сценарных структур. Западные и восточные сценарные структуры. Путь героя. Сценарные инструменты. Крючки. Фактор тикающих часов. Повышение ставок. Нелинейность. Алмазная структура.

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

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме экзамена на 5-ом семестре.

АННОТАЦИЯ
рабочей программы учебной дисциплины
Б1.В.07 «САУНД-ДИЗАЙН»

Цель освоения дисциплины: формирование у студентов профессиональных навыков работы с программным обеспечением, навыками техники и монтажа звуковых эффектов и саунд-дизайна, развитие творческое мышление для создания уникальных звуков для гейм-индустрии.

Место дисциплины в учебном плане: входит в вариативную часть дисциплин Б1.В.07 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Гейм-дизайн».

Требования к результатам освоения дисциплины: процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих профессиональных (ПК) компетенций: ПК-6.

Краткое содержание дисциплины: Язык музыкального повествования в играх. Что такое интерактивная музыка. Наблюдение за созданием интерактивного саундтрека. Роль композитора при работе с командой разработки игры. 40 лет истории музыки для игр. Исторические перспективы экспериментальной музыки. Написание и редактирование музыкальных петель. Горизонтальное секвенсирование. Вертикальное ремиксирование. Написание связок и переходов. Использование техник саунд-дизайна в музыке. Музыка как геймплейный элемент. MIDI и виртуальные инструменты. Вариации темпа и синхронизация в реальном времени. Продвинутое техники динамического изменения музыки. Алеаторические техники исполнения для игр. Алгоритмические и генеративные музыкальные системы. Создание музыкальных композиций в DAW (Digital Audio Workstation). Запись живых инструментов, подготовка к сессии, микширование. Микширование и экспорт звуковых файлов для игрового движка. Программирование музыки в играх. Один день из жизни композитора музыки для видеоигр. Контракты, права и работа по найму. Оценка времени работы. Тактики по переговорам. Как находят работу композиторы. Трудности работы композитором для игр.

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

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме экзамена на 6-ом семестре.

АННОТАЦИЯ
рабочей программы учебной дисциплины
Б1.В.08 «ЭЛЕКТИВНЫЕ КУРСЫ ПО ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЕ И СПОРТУ»

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

Место дисциплины в учебном плане: входит в вариативную часть дисциплин Б1.В.08 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Гейм-дизайн».

Требования к результатам освоения дисциплины: процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) компетенций: ОК-8.

Краткое содержание дисциплины: Баскетбол: обучение и совершенствование техники перемещений и владения мячом; обучение и совершенствование техники передачи мяча и броска по кольцу; обучение и совершенствование технике игры в защите; обучение и совершенствование технике игры в нападении.

Волейбол: обучение и совершенствование техники передачи мяча, игровой стойки, перемещений; обучение и совершенствование подач; обучение и совершенствование техники игры в защите и нападении; совершенствование техники передачи мяча и верхней прямой подачи; обучение тактическим приемам игры.

Общая трудоемкость дисциплины составляет: 328 часов.

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме зачета с 1 по 8 семестр.

АННОТАЦИЯ
рабочей программы учебной дисциплины
Б1.В.ДВ.01.01 «ЦИФРОВОЙ РИСУНОК»

Цель освоения дисциплины: является приобретение студентами теоретических знаний по вопросам иллюстрирования и создания визуальных образов и текстов, формирование у студентов практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности в области визуальных коммуникаций.

Место дисциплины в учебном плане: входит в вариативную часть дисциплин Б1.В.ДВ.01.01 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Гейм-дизайн».

Требования к результатам освоения дисциплины: процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общепрофессиональных (ОПК) и профессиональных (ПК) компетенций: ОПК-4, ПК-4.

Краткое содержание дисциплины: Инструменты и принципы свободного и проектного цифрового рисования. Виды и формы художественной, прикладной и проектной графики. Компьютерная графика как важное инновационное средство художественного творчества, своевременность и актуальность данной области. Фотореализм и нефотореалистичная визуализация (NonPhotorealistic Rendering – NPR). Создание иллюстративного материала для медиа (журналы, мобильные приложения, видеозаставки).

Функциональные и эстетические свойства. Специальные термины для описания технических приемов. Цифровая живопись. Цифровая фотография. Векторная графика. Трехмерная графика и анимация. Фрактальная графика. Типографика. Фотоманипуляция.

Отрисовка наброска изображения. Цветокоррекция изображения. Эффекты освещения. Текстуры. Запись изображения в формат tiff.

Монохромные изображение объема с помощью смарт-объектов и корректирующих слоев. Принципы имитации объема в плоских изображениях. Тональная градация, определяющая форму. Использование смарт-объектов и корректирующих слоев.

Инструменты выделения. Техника рисования инструментами выделения.

Контрастные цвета. Родственные цвета. Родственно-контрастные сочетания цветов. Однотоновая гармония. Гармония родственных цветов (нюансов). Полярная гармония.

Стандартные наборы кистей. Настройки и создание новых кистей. Авторские наборы кистей. Создание мини-палитры для работы кистью.

Виды иллюстраторской работы. CG-художники. Графический планшет для CG-художника. Цифровые средства, используемые для создания CG NPR-иллюстраций. Инструменты выделения. Маски. Техники маскирования. Слои и режимы смешивания. Функции цветовой и тоновой коррекции. Искажения. Марионеточная деформация. Работа с графическим планшетом. Инструменты рисования и раскрашивания.

Принципы стилизации: превращение объемной формы в плоскостную и упрощение конструкции, обобщение формы с изменением абриса, обобщение формы в ее границах, обобщение и усложнение формы, добавление деталей, отсутствующих в натуре. Внешняя поверхностная стилизация. Декоративная стилизация.

Модуль и модульная сетка. Построение модульной конструкции. Модульный шрифт, знак, пиктограмма. Модульная система верстки. Иллюстрации в модульной системе. Модульная система в фирменном стиле. Модульная система в оформлении трехмерных пространств.

Принцип двоичного кодирования. Аналоговый и дискретный способ кодирования. Кодирование растровых изображений. Кодирование векторных изображений. Кодирование черно-белых изображений. Кодирование цветных изображений. Форматы графических файлов.

Базовые элементы дизайн-концепции: сетка, цвет, типографика, графические элементы. Техники и инструменты для поиска идей.

Объемный свет. Форма, тон и свет. Параметры тени. Свето-воздушная перспектива. Источники света. Рисование объемного света. Рисование объемных теней. Цвет и воздух. Детали (пыль). Техника Ambient occlusion – метод глобального фонового или непрямого затенения объектов.

Использование фактуры для усиления контраста, характера материалов
Текстура и фактура. Эффект блеска и отражений. Цифровое текстурирование персонажей, объектов и фонов.

Определение характера силуэта персонажа. Закон простых форм. Пропорции. Характер персонажа и мимика. Пластика движения. Разработка и визуализация деталей образа и костюма.

Приемы визуализации плановости в композиции (плоская, объемная, пространственная). Определение степени детализировки и обобщения в зависимости от масштабирования объектов. Изображение движения от переднего плана. Глубина.

Неоднородность графического листа. Три плана композиции. Глубина книжной графики и кадра анимации. Пространство глубинное и плоское. Композиционный центр: акценты и интервалы. Точки внимания, статическая и динамическая композиции. Перспектива. Элементы перспективы, светотени и пропорций в графике. Пространство линейное и тональное. Пространство и время. Контраст. Нюанс.

Поиск графического кодирования. Стилизация под единый графический язык персонажей, деталей костюма, предметов быта, интерьеров. Цветовые гармонии. Контрастные цвета. Родственные цвета. Родственно-контрастные сочетания цветов. Создание алгоритма визуализации. Визуализация иллюстративного ряда.

Общая трудоемкость дисциплины составляет: 12 зачетных единиц, 432 часа.

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

АННОТАЦИЯ

рабочей программы учебной дисциплины

Б1.В.ДВ.01.02 «ТИПОГРАФИКА»

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

Место дисциплины в учебном плане: входит в вариативную часть дисциплин Б1.В.ДВ.01.02 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Гейм-дизайн».

Требования к результатам освоения дисциплины: процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общепрофессиональных (ОПК) и профессиональных (ПК) компетенций: ОПК-4, ПК-4.

Краткое содержание дисциплины: Понятие «типографика». Предмет, определения, исторический обзор. Зарисовки конструкции буквы: основные и соединительные штрихи, овалы, засечки, наплыв, выносные элементы, капли, акценты. Слово и визуальная коммуникация. Просмотр ярких примеров мировой и отечественной культуры художественной типографики.

Разбор графических характеристик шрифта, Влияние технологий на шрифт. Рассмотрение исторических шрифтов. Декоративные шрифты. Акцидентные шрифты. Сохранение графемы при применении стиля.

Основные геометрические фигуры и их свойства. Простейшие элементы композиции: пятно, темное и светлое. Восприятие типографических элементов как частей формальной композиции. Композиционный центр и виды композиции: открытая и замкнутая, уравновешенная, неуравновешенная, статическая и динамическая, симметричная и асимметричная. Категории целостности и дробности в композиции. Понятие композиционной выразительности. Понятия контраста и нюанса. Понятие ритма.

Алгоритм верстки. Концепция сетки. Позиционирование элементов на плоскости. Модульность. Формат, поля и интерлиньяж. Базовые элементы: заголовок, текст, иллюстрация, подпись, гиперссылка, элемент управления. Форма текста. Порядок чтения. Управление вниманием. Иерархия информации.

Понятие «типографика». Способы передачи эмоционального сообщения через типографику. Слово и визуальная коммуникация. Формальная композиция. Работа с тоновым соотношением текстовых элементов. Соотношение масштабов элементов. Расстановка акцентов в композиции листа. Просмотр ярких примеров мировой и отечественной культуры художественной типографики.

Основные геометрические фигуры и их свойства. Простейшие элементы композиции: пятно, темное и светлое. Восприятие типографических элементов как частей формальной композиции. Композиционный центр и виды композиции: открытая и замкнутая, уравновешенная, неуравновешенная, статическая и динамическая, симметричная и асимметричная. Категории целостности и подробности в композиции. Понятие композиционной выразительности. Понятия контраста и нюанса. Понятие ритма.

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

Алгоритм верстки. Концепция сетки. Позиционирование элементов на плоскости. Модульность. Формат, поля и интерлиньяж. Базовые элементы: заголовок, текст, иллюстрация, подпись, гиперссылка, элемент управления. Форма текста. Порядок чтения. Управление вниманием. Иерархия информации.

Общая трудоемкость дисциплины составляет: 12 зачетных единиц, 432 часа.

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

АННОТАЦИЯ

рабочей программы учебной дисциплины Б1.В.ДВ.02.01 «3-D МОДЕЛИРОВАНИЕ»

Цель освоения дисциплины: освоение теоретических знаний об истории развития 3-D моделирования; приобретение умений применять эти знания в профессиональной деятельности; формирование необходимых компетенций в области современных компьютерных технологий и технического моделирования.

Место дисциплины в учебном плане: входит в вариативную часть дисциплин Б1.В.ДВ.02.01 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Гейм-дизайн».

Требования к результатам освоения дисциплины: процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общепрофессиональных (ОПК) и профессиональных (ПК) компетенций: ОПК-3, ПК-5.

Краткое содержание дисциплины. Основные понятия 3D моделирования. Основы работы в 3D редакторе Blender. Создание и редактирование меш-объектов. Материалы и текстуры в редакторе Blender. Система частиц. Использование арматуры для деформации модели. Пост-обработка и экспорт изображений. Основы анимации 3D моделей. Создание 3D моделей по фотографиям. Моделирование взаимодействий физических объектов. Редактирование видео в Blender. Автоматизация работы в 3D редакторе с помощью Blender Python API. Основы использования игрового движка. Создания и отображения интерактивной 3D графики в браузерах: Blend4Web. Дополненная реальность (AR): подготовка модели в Blender и публикация с помощью Blend4Web.

Общая трудоемкость дисциплины составляет: 10 зачетных единиц, 360 часов.

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме зачета с оценкой по окончании 3 и 5 семестров и экзамена по окончании 4 и 6 семестров.

АННОТАЦИЯ

рабочей программы учебной дисциплины

Б1.В.ДВ.02.02 «СПЕЦ РИСУНОК И СПЕЦ ЖИВОПИСЬ»

Цель освоения дисциплины: овладение обучающимися знаниями об особенностях изобразительного языка графики и живописи в ходе исторического развития стилей от 19 до 21 века, изучение методов современного графического искусства, художественных приемов и художественного языка современного искусства в соответствии с их теоретической концепцией.

Место дисциплины в учебном плане: входит в вариативную часть дисциплин по выбору Б1.В.ДВ.02.02 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Гейм- дизайн».

Требования к результатам освоения дисциплины: процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общепрофессиональных (ОПК) компетенций: ОПК-1, ОПК-2; профессиональных (ПК) компетенций: ПК-4.

Краткое содержание дисциплины: Переход от рисования с натуры к рисованию по представлению – необходимое условие проектирование. Сложности перехода. Методы решения проблемы

Основные анатомические характеристики. Меняющиеся и неизменно остающиеся части лица. Знакомство с классическими канонами мимики. Лица характерные и идеальные. Человек в движении Фигура и скелет.

Достижение свободы в использовании линейного портрета: условие широты дальнейшего применения. Создание матричного образца с использованием натуры.

Осмысление основных графических приемов. Пропорции и форматы. Интонирование смысла средствами пятна и линии. Шрифт, как структура в структуре. Идеальная «тяжесть» шрифта. Соединение элементов композиции с Логика и смысл. Шрифт, как привнесение конкретного в мистическое. Креативность и свобода от условностей. Логическое и смысловое решение композиции. Иерархическое соподчинение шрифта, линии, пятна.

Взаимосвязь линии и линейного портрета и давление смысла. В компоновки массы текста в пределах полосы, а также примеры структурирования и выделения в текстах.

Проблема сочетаемости со шрифтом. Сочетание двух-трех гарнитур. Преобладание пятна, либо шрифта, либо изображения. Преобладание линии. Неплакательные креативные решения. Взаимодействие шрифтовой нагрузки с элементами композиции и краями листа. "Энергия" компонентов композиции. Размещение изображений на странице Пластическая связь предметного и шрифтового изображения. Сочетаемость со шрифтом.

Пространственная связь шрифта и изображения. Организация пространства. Трудности сочетания и их преодоление Интонирование смысла средствами фото, шрифта, линии.

В ситуации ограничения в цвете выясняются взаимоотношения черного и белого в графике и живописи, как архетипическая основа практического дизайна. Исследуются натюрморт, пейзаж и портрет, как исходные точки для творческого высказывания художника. Переход от живописи с натуры к рисованию по представлению – необходимое условие проектирования.

Дивизионизм в искусстве рубежа 19в. основные направления стиля, главные представители движения, цели и задачи импрессионистов. Исследуются язык импрессионизма на примере натюрморта, пейзажа и портрета, как исходных точек для творческого высказывания художника.

Дивизионизм в искусстве рубежа 19-20вв. основные направления стиля, главные представители движения дивизионизм. Сера, Синьяк. Исследуются язык дивизионизма на примере натюрморта, пейзажа и портрета, как исходных точек для творческого высказывания художника.

Кубизм искусстве 20вв. основные направления стиля, главные представители движения кубизма. Пикассо, Брак, Леже, Грис. Изучается совокупность основных живописно-графических приемов кубизма. пропорций и способов формирования композиции пятнами и линиями. Создается матричный образец с использованием натуры

Фовизм в искусстве 19-20вв. основные направления стиля, главные представители движения фовизма. Фовисты Матисс, Вламинк, ван Донген, Дерен. Задачи: соединить элементы композиции, согласно логике и смыслу этого направления. Изучается логическое и

смысловое решение композиции в фовизме. Иерархия и соподчинение линии, пятна. Изучается способ достижения эффекта радости, покоя и наслаждения

Экспрессионизм в искусстве, две волны экспрессионизма 20вв. основные направления стиля, главные представители движения. Марк, Дикс, Кандинский, Явленский, Гончарова, Нольде. Экспрессия, как форма выражения сильных негативных эмоций в искусстве и дизайне. Изучается взаимосвязь линий, цвета в совокупности, достижения немецкого экспрессионизма начала 20века, американского абстрактного экспрессионизма 50-х гг. Современный экспрессионизм.

Обзор особенностей языков русского авангарда, их связь с традиционным искусством

Изучается основная идея абстракционизма - освобождение от конкретных форм, открывающее 2 пути – путь к духовному и путь к осмысленной композиции. Создание собственной живописной композиции, с учетом осмысленного размещения ее компонентов..

Изучается эпатаж, как средство привлечения внимания зрителя. Работа с 3-х мерной формой, коллажем. Шрифт, как привнесение конкретного в мистическое. Креативность и свобода от условностей

Изучается пространственная связь компонентов и форм. Исследуется проблема «организации свободного пространства», поставленная Малевичем.

Конструктивизм. Исследуется и используется на практике жесткая пространственная связь компонентов и форм в композиции конструктивизма в отличие от супрематизма.

Аналитическое искусство. Используя язык архетипа, создать композицию с соблюдением основных требований Аналитического искусства: «проращиванием форм» и «сделанности».

Цель задания нахождение «банального» и повседневного, формирование элементарного в композициях для достижения эффекта максимальной выразительности и простоты.

Исследуется и используется на практике многообразие языков актуального искусства, как одного из ориентиров сегодняшнего дня

Развитие многовариантности образных решений, создание образа, имеющего контакт со зрителем, отражающие общечеловеческие темы, мини-плакаты.

Последовательно менять в цвете и линии изначально выбранный образ, следить за плавностью перемен формы. Цель-развитие творческой фантазии и мастерства дизайнеров.

Общая трудоемкость дисциплины составляет: 10 зачетных единиц, 360 часов.

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме зачета с оценкой по окончании 3 и 5 семестров и экзамена по окончанию 4 и 6 семестров.

АННОТАЦИЯ

рабочей программы учебной дисциплины

Б1.В.ДВ.03.01 «АРТ-ИГРЫ»

Цель освоения дисциплины: формирование у студентов профессиональных навыков создания 2-D и 3-D графики для создания визуальных элементов в видеоиграх.

Место дисциплины в учебном плане: входит в вариативную часть дисциплин по выбору Б1.В.ДВ.03.01 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Гейм-дизайн».

Требования к результатам освоения дисциплины: процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих профессиональных (ПК) компетенций: ПК-4.

Краткое содержание дисциплины: Арт-игры, как новое интерактивное медиа искусство. Ключевые концепции курирования интерактивного искусства. Связность. Интерактивности. Вычисляемость. Неоматериальность. Локация. Авторство и презервация интерактивных работ. Время. Неустойчивость. Жанры, описания, этикетаж. Маркетинг и коммерческие вопросы. Технологический фетишизм. Процесс планирования. Предпланирования. Портирование и демоверсии. Совместимость систем. Продолжительности. Букинг. Рабочие процессы. Сотрудничество куратора и автора игры. Межведомственное сотрудничество. Время в выставочном пространстве. Пространство в выставочном пространстве. Работа со специфическими медиа: экспонирование, выставочное

пространство. Связность. Нет-арт, лайвстримы. Интерактивности. Интерактивный видео арт. Интерактивный перформанс. Видеоигры. Вычислимость. Виртуальная реальность. Дополненная реальность. Робототехника. Искусственный интеллект. Введение в работу с памятью. Методологии. Хранение данных. Запись и презервация. Ресурсы и инструменты для презервации цифровых продуктов.

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

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме экзамена окончания 5 семестра.

АННОТАЦИЯ

рабочей программы учебной дисциплины Б1.В.ДВ.03.02 «МУЛЬТИМЕДИА»

Цель освоения дисциплины: формирование у студентов базовых знаний в области типологии культурно-исторических критериев графического дизайна и законов создания мультимедиа проектов.

Место дисциплины в учебном плане: входит в вариативную часть дисциплин по выбору Б1.В.ДВ.03.02 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Гейм-дизайн».

Требования к результатам освоения дисциплины: процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих профессиональных (ПК) компетенций: ПК-4, ПК-5.

Краткое содержание дисциплины: Базовая мультимедиа терминология. Мультимедиа системы мер. Анимация: законы и принципы построения. Правила построения мультимедиа ролика. Анимация. Видео. Аудио. Способы построения режиссуры мультимедиа произведения. Разработка сценария мультимедиа проекта. Эскизирование раскадровки. Модель мультимедиа ролика. Взаимодействие музыкального оформления со зрительным рядом. Виды анимации. Программа Adobe Flash. Разработка характера, типажа персонажей.

Основы композиции мультимедиа проектов. Ритм в мультимедиа. Форма и контрформа. Функция и форма. Гипербола, визуальная коммуникация. Анимация, прорисовка, фазовка. Принципы анимации. Использование законов физики для создания художественного образа мультимедиа проекта анимационными средствами. Выразительность и графические приемы анимации. Принципы создания трёхмерной графики и анимации. Взаимодействие поверхности экрана с элементами анимации и звуковым и видеорядом. Использование анимационных средств, для задач создания мультимедиа проекта. Средства стилистической цельности мультимедиа оформления. Работа со звуком. Видеомонтаж и озвучивание. Программы Adobe After Effect и Premier. Окончательный монтаж и отладка мультимедиа проекта.

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

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме экзамена окончания 5 семестра.

АННОТАЦИЯ

рабочей программы учебной дисциплины Б1.В.ДВ.04.01 «ЛЕВЕЛ-ДИЗАЙН»

Цель освоения дисциплины: формирование у обучающихся навыков создания и проработки геймплея на локации, подключение звука и освещения, создание спецэффектов и кат-сцен.

Место дисциплины в учебном плане: входит в вариативную часть дисциплин по выбору Б1.В.ДВ.04.01 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Гейм- дизайн».

Требования к результатам освоения дисциплины: процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих профессиональных (ПК) компетенций: ПК-7.

Краткое содержание дисциплины: Базовые правила левел-дизайна. Опытная история архитектуры. История игровых пространств. Оптики левел-дизайна. Цифровые пространства для игр. Типы перемещения экранов в цифровых играх. Игровая механика в игровом пространстве. Цели дизайна уровней для создания игрового опыта. Инструменты нецифрового дизайна уровней. Инструменты для создания цифровых уровней. Рабочие процессы дизайна уровней. Методики создания уровней в конкретных игровых движках. Архитектурно-пространственные композиции. Исторические структуры игрового пространства. Типы пространственных размеров. Молекулярные пространства в левел-дизайне. Хаб-пространства. Игровые пространства песочниц. Варианты расположения камеры. Враги как альтернативная архитектура. Символы и визуальное оформление в играх. Архитектурные формы и типы. Обучение игровому процессу с помощью рекламных методов. Управление информацией о пространстве. Цели поощрений и наград в играх. Типы наград в игровых пространствах. Отрицание как инструмент поощрения. Расписание и темп поощрений игроков. Стимулирование игрового поведения. Поощрение исследования игрового пространства. Выразительный дизайн. Игровая механика и мотив персонажа. Повествовательные пространства. Рассказы через окружающую среду. Материальность и путь героя. Темп и нарративные награды. Эмерджентность и социальные взаимодействия. Становление городов, городские истории и взаимодействия. Важность точек возрождения и квестовых хабов. Дома, поселения и города в играх. Роль ритма в постройках и зданиях. Дополнение уровня фоновыми звуками. Улучшение игрового процесса с помощью звукового дизайна.

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

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме экзамена в 5 семестре.

АННОТАЦИЯ

рабочей программы учебной дисциплины Б1.В.ДВ.04.02 «ВИДЕОГРАФИКА»

Цель освоения дисциплины: формирование у обучающихся в предметной области дисциплин коммуникативного дизайна. Получить представление о роли и месте знаний в сфере видеографики при практическом использовании в своей профессиональной деятельности.

Место дисциплины в учебном плане: входит в вариативную часть дисциплин по выбору Б1.В.ДВ.04.02 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Гейм- дизайн».

Требования к результатам освоения дисциплины: процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих профессиональных (ПК) компетенций: ПК-6

Краткое содержание дисциплины: Сфера применения видео в дизайне. Проект как совокупность различных видов деятельности дизайнера. Специфика проектной культуры в графическом и цифровом дизайне. Классификация объектов проектной деятельности в графическом и цифровом дизайне. Этапы разработки видео-графики. Проектирование монтажных роликов.

Раскадровка: общие принципы. Этапы разработки раскадровки. Исследование. Пользовательские сценарии. Структура раскадровки. Определение стилистики. Дизайн концепция. Введение в монтаж. Виды видео-монтажа. Техники монтажа. Подготовка материалов для видео. Проектирование видео-роликов на различных планах.

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

Начальные этапы разработки сценария. Сторителлинг. Введение в сценарную

драматургию. Стилистика. Средства выразительности. Элементы фото-фильма. Композиционные элементы. Разработка логической и физической структуры фото-фильма. Цветовые схемы и макеты дизайна. Применение типографики.

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

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме экзамена в 5 семестре.

АННОТАЦИЯ

рабочей программы учебной дисциплины Б1.В.ДВ.05.01 «ПРОЕКТИРОВАНИЕ ИНТЕРФЕЙСОВ»

Цель освоения дисциплины: Сформировать представление о технических и программных средствах реализации компетенций в области разработки пользовательского интерфейса с использованием современного программного обеспечения, а также навыки разработки пользовательского интерфейса.

Место дисциплины в учебном плане: входит в вариативную часть дисциплин по выбору Б1.В.ДВ.05.01 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Гейм- дизайн».

Требования к результатам освоения дисциплины: процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих профессиональных (ПК) компетенций: ПК-8

Краткое содержание дисциплины: Введение в предмет. Основные понятия. Эргономика в проектировании дизайна интерфейсов. Психофизиология графических интерфейсов. Основные элементы пользовательского интерфейса. Исследование пользователей и предметной области. Принципы, этапы и инструменты для разработки пользовательского интерфейса. Юзабилити-тестирование интерфейса. Проектирование пользовательского опыта и прототип интерфейсного решения. Прототипирование пользовательского интерфейса. Основы компьютерного дизайна. Дизайн-система интерфейса. Дизайн интерфейсов мобильных приложений. Иммерсивный дизайн интерфейсов. Дизайн интерфейсов систем виртуальной реальности (часть 1). Дизайн интерфейсов систем виртуальной реальности (часть 2). Инклюзивный дизайн интерфейсов. Эргопроектирование объектов дизайна для людей с физическими особенностями. Дизайн игровых интерфейсов (UI). Дизайн мультимедийного интерфейса.

Общая трудоемкость дисциплины составляет: 12 зачетных единиц, 432 часа.

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме зачета с оценкой в 5 семестре, и в форме экзамена в 6 и 7 семестре.

АННОТАЦИЯ

рабочей программы учебной дисциплины Б1.В.ДВ.05.02 «ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ»

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

Место дисциплины в учебном плане: входит в вариативную часть дисциплин по выбору Б1.В.ДВ.05.02 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Гейм-дизайн».

Требования к результатам освоения дисциплины: процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих профессиональных (ПК) компетенций: ПК-4.

Краткое содержание дисциплины: Проектное мышление в сфере дизайна. Текущее состояние и мировые тенденции в сфере дизайна. Содержание проектной деятельности в сфере дизайна. Введение в дизайн-мышление. Методы дизайн-мышления.

Эмпатическое слушание и методы обработки информации в дизайн-мышлении. От идеи до прототипа. Практика применения Agile-подхода и методологии дизайн-мышления при организации проектной деятельности - спринт-планирование. Практика применения Agile-подхода и методологии дизайн-мышления при организации проектной деятельности - визуализация идей. Практика применения Agile-подхода и методологии дизайн-мышления при организации проектной деятельности - тестирование и обратная связь. Практика применения Agile-подхода и методологии дизайн-мышления при организации проектной деятельности - взаимодействие с пользователями

Общая трудоемкость дисциплины составляет: 12 зачетных единиц, 432 часа.

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме зачета с оценкой по окончании 5 семестра и экзамена по окончании 6, 7 семестров.

АННОТАЦИЯ **рабочей программы учебной дисциплины** **ФТД.В.01 «ОСНОВЫ ПСИХОЛОГИИ И ПЕДАГОГИКИ»**

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

Место дисциплины в учебном плане: является факультативной дисциплиной ФТД.В.01 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Гейм- дизайн».

Требования к результатам освоения дисциплины: процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) и общепрофессиональных (ОПК) компетенций: ОК-7, ОПК-5.

Краткое содержание дисциплины: Введение в научную психологию. Предмет основные методы, задачи и отрасли психологии. Проблема личности в психологии и педагогике. Личность и ее индивидуально-психологические особенности. Биологически обусловленная подструктура личности и влияние её элементов на формирование личности. Подструктура познавательных и эмоциональных процессов. Особенности познавательных и эмоциональных процессов. Подструктура деятельности. Активность личности. Личность и деятельность. Социально обусловленная подструктура. Направленность личности. Объект, предмет, задачи, функции, методы педагогики. Основные категории педагогики Образовательная система России. Цели, содержание, структура непрерывного образования, единство образования и саморазвития. Педагогический процесс. Дидактика как теория обучения и образования личности. Педагогика как теория воспитания.

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

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