Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

Аннотация
рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: (специализация) Дизайн цифровых медиа

Уровень образования: магистратура

Философские проблемы науки и техники

1. Цель изучения дисциплины:

сформировать компетенции обучающихся в области философских проблем науки и техники для использования их в своей профессиональной деятельности и в оценке жизненных событий.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. История возникновения и развития науки.

Раздел 2. Методология производства научного знания

3. Перечень компетенций

УК-1 Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий

УК-5 Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия

4. Общая трудоемкость дисциплины

2 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

Аннотация
рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: (специализация) Дизайн цифровых медиа

Уровень образования: магистратура

Иностранный язык в профессиональной деятельности

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать языковые и коммуникативные компетенции обучающихся, достаточные для осуществления ими устных и письменных контактов с иностранными партнерами в ходе их профессиональной деятельности, изучения зарубежного опыта в сфере профессиональных интересов, а также развития когнитивных и исследовательских умений, развития инновационной культуры обмена знаниями.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Установление контактов и деловое общение

Раздел 2. Деловая презентация компании и бизнес-идеи

Раздел 3. Концептуальные основы профессиональной деятельности

Раздел 4. Перспективы развития профессиональной сферы

3. Перечень компетенций

УК-4 Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия

УК-5 Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия

4. Общая трудоемкость дисциплины

4 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет, Зачет

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

Аннотация
рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: (специализация) Дизайн цифровых медиа

Уровень образования: магистратура

Управление проектами

1. Цель изучения дисциплины:
Сформировать компетенции обучающихся в области управления проектами

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. УПРАВЛЕНИЕ ПРОЕКТОМ КАК ОТКРЫТАЯ ДИНАМИЧЕСКАЯ СИСТЕМА

Раздел 2. ПОДСИСТЕМЫ И МЕТОДОЛОГИЯ ПРОЕКТНОГО УПРАВЛЕНИЯ

Раздел 3. ОРГАНИЗАЦИЯ ПРОЦЕССОВ ПРОЕКТНОГО УПРАВЛЕНИЯ

3. Перечень компетенций

УК-1 Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий
УК-2 Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла

4. Общая трудоемкость дисциплины
3 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации
Зачет

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

Аннотация
рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: (специализация) Дизайн цифровых медиа

Уровень образования: магистратура

Мировые культуры и межкультурные коммуникации

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающегося в области навыков восприятия межкультурного разнообразия общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах. Выработать способность толерантного восприятия культурных, социальных, национальных, расовых, конфессиональных различий, а также навыки эффективного взаимодействия в условиях разнообразия культур и межкультурного диалога.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Теория межкультурных коммуникаций

Раздел 2. Культурное многообразие мира

3. Перечень компетенций

УК-4 Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия

УК-5 Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия

4. Общая трудоемкость дисциплины

2 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

Аннотация
рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: (специализация) Дизайн цифровых медиа

Уровень образования: магистратура

Планирование карьеры и основы лидерства

1. Цель изучения дисциплины:
Сформировать компетенции обучающегося в области планирования карьеры и основ лидерства

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Планирование карьеры

Раздел 2. Лидерство как инструмент достижения цели

Раздел 3. Управление командой

3. Перечень компетенций

УК-2 Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла

УК-3 Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели

УК-6 Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки

4. Общая трудоемкость дисциплины
3 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации
Зачет

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

Аннотация
рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: (специализация) Дизайн цифровых медиа

Уровень образования: магистратура

История и методология дизайна

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающегося в области профессиональных вопросов дизайн-проектирования, сформировать дизайнерское мышление, расширить эрудицию и развить профессиональную культуру при постановке и решении проектно-творческих задач.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Методы дизайн-проектирования в инфографическом дизайне

Раздел 2. Проектные особенности информационной графики

3. Перечень компетенций

ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода

ОПК-3 Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи

4. Общая трудоемкость дисциплины

3 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Экзамен

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

Аннотация
рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: (специализация) Дизайн цифровых медиа

Уровень образования: магистратура

Актуальные проблемы современного искусства

1. Цель изучения дисциплины:

изучение искусства XX - начала XXI вв. во всем многообразии, а также рассмотрение предпосылок формирования новейших подходов, направлений и методов анализа современного искусства.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Проблематика постмодернистского искусства: 1970-е -1990-е гг.

Раздел 2. Проблематика постмодернистского искусства: 1990-е - 2010-х гг.

Раздел 3. Проблематика актуального искусства 2010-х - 2020-х гг.

3. Перечень компетенций

ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода

4. Общая трудоемкость дисциплины

2 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

Аннотация
рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: (специализация) Дизайн цифровых медиа

Уровень образования: магистратура

Методика научных исследований в дизайне

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающегося в области освоения методов научного исследования для разработки концептуальных и инновационных идей в области профессиональной деятельности и участия в комплексных научных разработках

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Метод и методология

Раздел 2. Общенаучные методы

Раздел 3. Методы предпроектного анализа

3. Перечень компетенций

ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения

4. Общая трудоемкость дисциплины

2 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

Аннотация
рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: (специализация) Дизайн цифровых медиа

Уровень образования: магистратура

Современные педагогические технологии

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать профессиональные компетенции студентов в области эффективного использования современных образовательных технологий при реализации профессиональных образовательных программ, а также понимание студентами педагогических основ организации образовательного процесса, особенностей реализации различных образовательных технологий для решения профессионально-педагогических задач.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Теория и технология образования

Раздел 2. Характеристика современных образовательных технологий

Раздел 3. Воспитательные технологии

3. Перечень компетенций

ОПК-5 Способен осуществлять педагогическую деятельность по программам профессионального образования и дополнительного профессионального образования

4. Общая трудоемкость дисциплины

2 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

Аннотация
рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: (специализация) Дизайн цифровых медиа

Уровень образования: магистратура

Экспозиция и презентация в дизайн-деятельности

1. Цель изучения дисциплины:
Сформировать компетенции обучающегося в области презентации в дизайн-деятельности

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Коммуникация в экспозиционной деятельности

Раздел 2. Проектирование экспозиционных элементов в дизайн-деятельности

3. Перечень компетенций

ОПК-4 Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу

4. Общая трудоемкость дисциплины
2 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации
Зачет

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

Аннотация
рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: (специализация) Дизайн цифровых медиа

Уровень образования: магистратура

Дизайн интерактивных цифровых медиа

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающегося в области проектирования и дизайна пользовательских интерфейсов мультимедийных, веб- и мобильных приложений, использующих повествовательную технику.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Основные понятия и проблематика дизайна интерактивных цифровых продуктов, использующих повествовательную технику.

Раздел 2. Этапы создания интерактивного цифрового медиапроекта.

Раздел 3. Основы дизайна в интерактивной среде.

Раздел 4. Веб-дизайн.

Раздел 5. Инновации и тренды в современном веб-дизайне.

Раздел 6. UX/UI- дизайн мобильных приложений.

Раздел 7. Звук в интерактивных приложениях и играх.

Раздел 8. Проектирование и дизайн интерактивного мультимедийного проекта для сферы образования

3. Перечень компетенций

ПК-4 Способен осуществлять дизайн-проектирование мультимедийных, веб- и мобильных приложений, использующих повествовательную технику

4. Общая трудоемкость дисциплины
12 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации
Зачет, Курсовая работа, Экзамен, Курсовой проект, Экзамен

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

Аннотация
рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: (специализация) Дизайн цифровых медиа

Уровень образования: магистратура

Цифровые медиатехнологии

1. Цель изучения дисциплины:

Формирование у студентов профессиональных компетенций, связанных с разработкой и производством фото-, видео, аудио- и анимационного контента для интерактивных цифровых медиапродуктов.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Введение в дисциплину. Влияние и эволюция цифровых медиатехнологий

Раздел 2. Современные технологии создания фотоконтента для цифровой среды.

Раздел 3. Современные технологии создания аудио- и видеоконтента для цифровой среды.

Раздел 4. Создание цифрового рассказа с использованием фото- и видеоконтента.

Раздел 5. Введение в практику 2D-анимации в Adobe After Effects.

Раздел 6. Шейповая анимация.

Раздел 7. Основы персонажной анимации

Раздел 8. Создание 2D-анимации для цифровых медийных проектов.

Раздел 9. Трехмерное моделирование в 3DsMax.

Раздел 10. Визуализации интерьеров, экстерьеров.

Раздел 11. Анимация трехмерных объектов и персонажей.

3. Перечень компетенций

ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства

ПК-2 Способен осуществлять разработку и согласование с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды

ПК-3 Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды

ПК-4 Способен осуществлять дизайн-проектирование мультимедийных, веб- и мобильных приложений, использующих повествовательную технику

ПК-5 Способен осуществлять планирование работ по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды

4. Общая трудоемкость дисциплины

11 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет, Экзамен, Экзамен

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

Аннотация
рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: (специализация) Дизайн цифровых медиа

Уровень образования: магистратура

Типографика в цифровой среде

1. Цель изучения дисциплины:

Формирование у студентов комплекса знаний, умений и навыков в области типографики и искусства шрифта в цифровой среде.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Введение в дисциплину. Значение типографики, ее роль и место в цифровом дизайне.

Раздел 2. Шрифт, образ и композиция в типографике.

Раздел 3. Типографика в моушн-дизайне.

Раздел 4. Типографика в дизайне пользовательского интерфейса.

3. Перечень компетенций

ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства

ПК-2 Способен осуществлять разработку и согласование с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды

ПК-3 Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды

ПК-4 Способен осуществлять дизайн-проектирование мультимедийных, веб- и мобильных приложений, использующих повествовательную технику

ПК-5 Способен осуществлять планирование работ по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды

4. Общая трудоемкость дисциплины

3 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации
Экзамен

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

Аннотация
рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: (специализация) Дизайн цифровых медиа

Уровень образования: магистратура

Виртуальная и дополненная реальность

1. Цель изучения дисциплины:

Формирование у студентов профессиональных компетенций в области технологий виртуальной и дополненной реальности, необходимых для создания иммерсивного контента и проектирования пользовательских интерфейсов для VR/AR - приложений.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Иммерсивные технологии: терминология и классификация.

Раздел 2. Устройства, реализующие AR-технологию.

Раздел 3. Проектирование и разработка приложений дополненной реальности.

Раздел 4. Типы VR-устройств и приложений виртуальной реальности.

Раздел 5. Особенности проектирования интерфейсов для VR-приложений.

Раздел 6. Разработка интерактивного виртуального тура и сопутствующего визуального и мультимедийного контента.

3. Перечень компетенций

ПК-4 Способен осуществлять дизайн-проектирование мультимедийных, веб- и мобильных приложений, использующих повествовательную технику

4. Общая трудоемкость дисциплины

4 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет, Курсовой проект

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

Аннотация
рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: (специализация) Дизайн цифровых медиа

Уровень образования: магистратура

Дизайн компьютерных игр

1. Цель изучения дисциплины:

Формирование у студентов комплекса знаний, умений и навыков в области дизайна компьютерных игр.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Основы игрового взаимодействия.

Раздел 2. Структура современного игрового проекта

Раздел 3. Разработка концепции игрового проекта

Раздел 4. Разработка сеттинга и игрового мира

Раздел 5. Разработка дизайн-документа игрового проекта

3. Перечень компетенций

ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства

ПК-2 Способен осуществлять разработку и согласование с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды

ПК-3 Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды

ПК-4 Способен осуществлять дизайн-проектирование мультимедийных, веб- и мобильных приложений, использующих повествовательную технику

ПК-5 Способен осуществлять планирование работ по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды

4. Общая трудоемкость дисциплины

4 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации
Зачет

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

Аннотация
рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: (специализация) Дизайн цифровых медиа

Уровень образования: магистратура

Игрофикация в цифровых медиа

1. Цель изучения дисциплины:

Формирование у студентов профессиональных компетенций в области игрофикации и ее применения при создании цифровых медийных продуктов.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Игровые практики в цифровых медиа.

Раздел 2. Основные принципы и инструменты игрофикации.

Раздел 3. Игрофикация в образовательных цифровых проектах.

Раздел 4. Игрофикация в интерактивной рекламе.

Раздел 5. Создание цифрового продукта с элементами игрофикации.

3. Перечень компетенций

ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства

ПК-2 Способен осуществлять разработку и согласование с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды

ПК-3 Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды

ПК-4 Способен осуществлять дизайн-проектирование мультимедийных, веб- и мобильных приложений, использующих повествовательную технику

ПК-5 Способен осуществлять планирование работ по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды

4. Общая трудоемкость дисциплины

4 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации
Зачет

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

Аннотация
рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: (специализация) Дизайн цифровых медиа

Уровень образования: магистратура

Цифровой сторителлинг

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать у обучающегося профессиональные компетенции в области цифрового сторителлинга, необходимые для проектирования цифровых медиапродуктов.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Введение в дисциплину. Цифровой сторителлинг как развивающийся вид художественной практики

Раздел 2. Характерные черты цифрового сторителлинга

Раздел 3. Формы цифровых нарративных медиа

Раздел 4. Сферы применения цифровых нарративов

3. Перечень компетенций

ПК-4 Способен осуществлять дизайн-проектирование мультимедийных, веб- и мобильных приложений, использующих повествовательную технику

4. Общая трудоемкость дисциплины

3 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Курсовая работа, Экзамен

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

Аннотация
рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: (специализация) Дизайн цифровых медиа

Уровень образования: магистратура

Моушн-дизайн в цифровых продуктах

1. Цель изучения дисциплины:

Формирование у студентов профессиональных компетенций в области современного моушн-дизайна в цифровых продуктах.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Моушн-дизайн для брендинга.

Раздел 2. Освоение персонажной анимации и сложного функционала After Effects.

Раздел 3. Анимация UX/UI-интерфейсов.

Раздел 4. Работа с 3D в After Effects.

3. Перечень компетенций

ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства

ПК-2 Способен осуществлять разработку и согласование с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды

ПК-3 Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды

ПК-4 Способен осуществлять дизайн-проектирование мультимедийных, веб- и мобильных приложений, использующих повествовательную технику

ПК-5 Способен осуществлять планирование работ по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды

4. Общая трудоемкость дисциплины

4 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации
Зачет

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

Аннотация
рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: (специализация) Дизайн цифровых медиа

Уровень образования: магистратура

Видеографика

1. Цель изучения дисциплины:

Формирование у студентов профессиональных компетенций в области разработки 2D и 3D видеографики

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Видеографика и сферы ее применения.

Раздел 2. Этапы и инструменты создания видеографики.

Раздел 3. Разработка видеоинфографики в After Effects.

3. Перечень компетенций

ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства

ПК-2 Способен осуществлять разработку и согласование с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды

ПК-3 Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды

ПК-4 Способен осуществлять дизайн-проектирование мультимедийных, веб- и мобильных приложений, использующих повествовательную технику

ПК-5 Способен осуществлять планирование работ по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды

4. Общая трудоемкость дисциплины

4 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

Аннотация
рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: (специализация) Дизайн цифровых медиа

Уровень образования: магистратура

Разработка бренда и айдентики цифрового продукта

1. Цель изучения дисциплины:

Формирование у студентов комплекса знаний, умений и навыков в области разработки бренда и айдентики цифрового продукта.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Введение в дисциплину. Брендинг в эпоху цифровых технологий.

Раздел 2. Элементы цифровой айдентики в системе цифровых бренд-коммуникаций.

Раздел 3. Типовые этапы разработки айдентики бренда цифрового продукта.

Раздел 4. Принципы, методы и средства проектирования цифровой айдентики.

Раздел 5. Создание дизайн-системы с унифицированным набором правил и паттернов для пользовательского опыта и дизайна

3. Перечень компетенций

ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства

ПК-2 Способен осуществлять разработку и согласование с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды

ПК-3 Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды

ПК-4 Способен осуществлять дизайн-проектирование мультимедийных, веб- и мобильных приложений, использующих повествовательную технику

ПК-5 Способен осуществлять планирование работ по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды

4. Общая трудоемкость дисциплины
3 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации
Зачет

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

Аннотация
рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: (специализация) Дизайн цифровых медиа

Уровень образования: магистратура

Учебная практика (научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы))

1. Цель изучения дисциплины:

Формирование навыков и получение опыта исследовательской и творческой работы в области профессиональных задач дизайна цифровых медиа.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Организация научно- исследовательской работы.

Раздел 2. Изучение основных источников по заданной теме в области дизайна цифровых медиапродуктов, использующих повествовательную технику.

Раздел 3. Экспериментальные исследования в области дизайна цифровых медиапродуктов, использующих повествовательную технику.

Раздел 4. Систематизация и анализ результатов исследования.

3. Перечень компетенций

ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода

ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения

УК-1 Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий

УК-4 Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия

4. Общая трудоемкость дисциплины
6 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации
Зачет с оценкой, Зачет с оценкой

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

Аннотация
рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: (специализация) Дизайн цифровых медиа

Уровень образования: магистратура

Учебная практика (музейная практика)

1. Цель изучения дисциплины:
Сформировать компетенции обучающегося в сфере работы с мультимедийными экспозициями.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Введение. Модернизация музея в эпоху цифровых технологий.

Раздел 2. Мультимедийные технологии в экспозиционно-выставочном пространстве отечественных музеев

Раздел 3. Репрезентация музейной деятельности в Интернет-пространстве

Раздел 4. Особенности создания информационных продуктов для музеев

3. Перечень компетенций

ОПК-3 Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи

ОПК-4 Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу

УК-5 Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия

4. Общая трудоемкость дисциплины
3 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации
Зачет с оценкой

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

Аннотация
рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: (специализация) Дизайн цифровых медиа

Уровень образования: магистратура

Учебная практика (педагогическая практика)

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать профессиональные компетенции обучающихся в области дидактического инструментария педагога, способствовать выработке собственных профессиональных подходов и методов по отношению к педагогическим нововведениям.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Подготовка и проведение занятий художественного цикла

Раздел 2. Проектировочно-методический этап

3. Перечень компетенций

ОПК-5 Способен осуществлять педагогическую деятельность по программам профессионального образования и дополнительного профессионального образования

УК-4 Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия

4. Общая трудоемкость дисциплины

3 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет с оценкой

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

Аннотация
рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: (специализация) Дизайн цифровых медиа

Уровень образования: магистратура

Производственная практика (проектная практика)

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать профессиональные компетенции обучающихся в области UX/UI дизайна, способствовать умению работать в междисциплинарной команде специалистов, участвующих в дизайн-проектировании цифрового медиапродукта.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Основные этапы и методологические особенности UX/UI дизайна цифровых проектов, использующих повествовательную технику.

Раздел 2. Углубленное изучение инструментария UX/UI-дизайна

Раздел 3. Выполнение индивидуального задания по разработке пользовательского интерфейса цифрового медиапродукта.

3. Перечень компетенций

ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства

ПК-2 Способен осуществлять разработку и согласование с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды

ПК-3 Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды

ПК-4 Способен осуществлять дизайн-проектирование мультимедийных, веб- и мобильных приложений, использующих повествовательную технику

ПК-5 Способен осуществлять планирование работ по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды

УК-3 Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели

УК-6 Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки

4. Общая трудоемкость дисциплины
6 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации
Зачет с оценкой

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

Аннотация
рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: (специализация) Дизайн цифровых медиа

Уровень образования: магистратура

Производственная практика (преддипломная практика)

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающегося в области дизайна интерактивных цифровых медиапроектов (от разработки концепции до создания высокодетализированного интерактивного прототипа); способствовать развитию навыков использования приобретенных знаний при решении междисциплинарных задач.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Разработка концепции цифрового медиапроекта с учетом цели и задач магистерского диссертационного исследования.

Раздел 2. Нарративный и интерактивный дизайн.

Раздел 3. Разработка визуального и мультимедийного контента.

Раздел 4. Разработка дизайна интерфейса с учетом визуальной стилистики мультимедийного контента.

Раздел 5. Создание высокодетализированного прототипа цифрового нарративного проекта

Раздел 6. Расчет экономической составляющей дизайн-проекта.

3. Перечень компетенций

ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства

ПК-2 Способен осуществлять разработку и согласование с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды

ПК-3 Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды

ПК-4 Способен осуществлять дизайн-проектирование мультимедийных, веб- и мобильных приложений, использующих повествовательную технику

ПК-5 Способен осуществлять планирование работ по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды

УК-2 Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла

4. Общая трудоемкость дисциплины

24 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет с оценкой

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

Аннотация
рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: (специализация) Дизайн цифровых медиа

Уровень образования: магистратура

Цвет в дизайне

1. Цель изучения дисциплины:
Развить компетенции обучающегося в области цвета с применением знаний по профильным дисциплинам.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Изучение на практике ахроматической и хроматической гаммы. Закономерности цветовых отношений в цветовом 24-секторном круге как основы графического изображения

Раздел 2. Классификация цветовых ассоциаций. Символика цвета. Использование ассоциативных качеств цвета в дизайне

Раздел 3. Принципы построения цветовой гармонии и контраста. Основы трехкомпонентной теории смешения цветов.

Раздел 4. Роль цвета в логотипах. Взаимодействие шрифта и цвета.

Раздел 5. Цветовое решение как один из аспектов визуализации. Фактура и цвет

3. Перечень компетенций

УК-2 Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла

4. Общая трудоемкость дисциплины
3 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации
Зачет

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

Аннотация
рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: (специализация) Дизайн цифровых медиа

Уровень образования: магистратура

Цифровое портфолио

1. Цель изучения дисциплины:
сформировать компетенции обучающегося в области разработки цифрового портфолио

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Методика разработки цифрового портфолио и его интернет публикации

Раздел 2. Подбор и комплектование базовых составов работ цифрового портфолио

Раздел 3. Создание цифрового портфолио в программных продуктах

3. Перечень компетенций

УК-2 Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла

4. Общая трудоемкость дисциплины
3 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации
Зачет