

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

История (история России, всеобщая история)

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающегося в области основ исторического мышления

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Становление российского государства в контексте мировой истории

Раздел 2. Россия и мир в XVII – XIX вв.

Раздел 3. Россия и мир в первой пол. XX века.

Раздел 4. СССР во Второй мировой и Великой Отечественной войнах.

Раздел 5. Наша страна во второй пол. XX - нач. XXI вв.

3. Перечень компетенций

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

4. Общая трудоемкость дисциплины

4 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Экзамен

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Практикум по физической культуре и спорту

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающегося в области формирования физической культуры личности, способности направленного использования разнообразных средств физической культуры и спорта для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей жизни и профессиональной деятельности, физического самосовершенствования и воспитания потребности в регулярных занятиях физическими упражнениями и спортом.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Спортивные игры. Общая физическая, специальная и спортивная подготовка в системе физического воспитания

Раздел 2. Легкая атлетика. Индивидуальный выбор видов спорта или систем физического воспитания и особенности занятий избранным видом спорта или системой физических упражнений

Раздел 3. Спортивные игры. Основы методики самостоятельных занятий физическими упражнениями

Раздел 4. Легкая атлетика. Самоконтроль занимающихся физическими упражнениями и спортом

Раздел 5. Спортивные игры. Профессионально-прикладная физическая подготовка (ППФП)

3. Перечень компетенций

УК-7 Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности

4. Общая трудоемкость дисциплины

0 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет, Зачет, Зачет, Зачет, Зачет

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Иностранный язык

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать коммуникативные компетенции обучающегося в области иностранного языка, необходимые для решения социально-коммуникативных задач в различных областях бытовой, культурной, профессиональной и научной деятельности при общении с зарубежными партнерами, а также для дальнейшего самообразования, развития когнитивных и исследовательских умений, повышения общей культуры и воспитания толерантности и уважения к духовным ценностям разных стран и народов.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Иностранный язык для общих целей. Бытовая сфера общения. СЕМЬЯ И ДОСУГ

Раздел 2. Иностранный язык для общих целей. . Социально-культурная сфера общения. ОКРУЖАЮЩАЯ СРЕДА И ЗДОРОВЬЕ

Раздел 3. Иностранный язык для общих целей. Социально-культурная сфера общения. ОБЩЕЕ И РАЗЛИЧНОЕ В СТРАНАХ И НАЦИОНАЛЬНЫХ КУЛЬТУРАХ. ТУРИЗМ

Раздел 4. Иностранный язык для академических целей. Учебно-познавательная сфера общения. ВЫСШЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ

Раздел 5. Иностранный язык для общих целей. Социально-культурная сфера общения. ГЛОБАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

Раздел 6. Иностранный язык для академических целей. Учебно-познавательная сфера общения. МЕЖДУНАРОДНЫЕ КОНТАКТЫ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ СФЕРЕ

Раздел 7. Иностранный язык для профессиональных целей. ИЗУЧАЕМАЯ НАУКА: ИСТОРИЯ И ПЕРСПЕКТИВЫ

Раздел 8. Иностранный язык для профессиональных целей. ИЗБРАННОЕ НАПРАВЛЕНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

3. Перечень компетенций

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

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

4. Общая трудоемкость дисциплины

8 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет, Зачет, Зачет, Экзамен

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Информационные технологии

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающихся в области теоретических знаний и практических навыков работы: в проектной деятельности с использованием современных информационных технологий; в процессе создания, модификации, применения, передачи и хранения визуальной информации в сфере анимационной графики

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Эволюция и этапы развития информационных технологий. Значение информационных технологий в современном обществе

Раздел 2. Международные стандарты и классификация информационных технологий

Раздел 3. Информационные технологии предприятий и организаций

Раздел 4. Задачи исследования в предметной области. Системный подход в решении проблем

3. Перечень компетенций

ОПК-7 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

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

4 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Информационные технологии

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающихся в области теоретических знаний и практических навыков работы: в проектной деятельности с использованием современных информационных технологий; в процессе создания, модификации, применения, передачи и хранения визуальной информации в сфере анимационной графики

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Информационные технологии в области графического дизайна

Раздел 2. Основные технологии визуализации информации

Раздел 3. Применение программ в профессиональной деятельности графического дизайнера

3. Перечень компетенций

ОПК-7 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

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

4 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Рисунок

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающегося в области практического рисования, овладения способностью собирать, анализировать, синтезировать и интерпретировать явления и образы окружающей действительности.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Освоение основных принципов рисования с натуры

Раздел 2. Классические техники рисования. Техника рисования графитным карандашом, мягкими материалами, тушью, пером

Раздел 3. Изучение сложной симметричной формы. Тональное решение. Передача свето-воздушной среды.

Раздел 4. На подступах к рисованию головы человека. Рисование частей лица Давида.

Раздел 5. Основные принципы понимания пластической анатомии и тональных отношений как способа передачи объема в практическом рисовании головы человека

Раздел 6. Голова человека. Основные принципы построения объемной формы.

Раздел 7. Портрет. Основные принципы работы с натуры

Раздел 8. Способы передачи гендерных и возрастных характеристик модели.

Раздел 9. Локально-объемный изобразительный метод как изобразительная система выражения взаимодействия предмета и окружающего пространства.

Раздел 10. Организация элементов изображения в светотеневой среде. Рисование живой модели в трех поворотах с анатомическим рисунком скелета.

Раздел 11. Определение творческой задачи рисования и методов ее осуществления. Освоение исторических материалов и техник рисования.

Раздел 12. Конструктивно-объемный изобразительный метод и его связь с пластической анатомией человека. Принципы аналитического рисования.

Раздел 13. Пластическая взаимосвязь в контексте большой формы. Подготовка к изучению методики рисования фигуры человека. Рисунки конечностей человека.

Раздел 14. Проблемы передачи материальности среды средствами рисунка. Сходство и способы его достижения, понятие убедительности в создании образа конкретного человека.

Раздел 15. Академическая система изображения обнаженной фигуры человека. Классические техники рисования (графитовый карандаш, мягкий материал, сангина)

Раздел 16. Продолжение изучения классических методов рисования фигуры человека, используется объемно- пространственный изобразительный метод.

Раздел 17. Возможности проявления креативного отношения к рисованию с натуры. Обнаженная и одетая модель, соотношение конструкции тела и складок одежды.

Раздел 18. Продолжение изучения пространственно- конструктивных методов рисования. Рисование фигуры человека с применением ракурсных положений фигуры.

Раздел 19. Развитие навыков проведения отбора для создания конкретного образа и его раскрытия. Обобщение и детализация, способы передачи фактуры различных материалов. Продолжение изучения основных приемов рисования классическими материалами.

Раздел 20. Проблемы поиска собственного изобразительного языка, изучение современных и смешанных техник рисования. Понятие стиля в жанре рисунка.

Раздел 21. Сложные изобразительные системы в работе над двухфигурными постановками. Понятие пространственного рельефа изображения. Рисунок постановки из двух фигур моделей разного возраста.

Раздел 22. Проблемы передачи пластических характеристик изображаемых моделей. Конституционные особенности мужской и женской модели, их влияние на художественный образ.

Раздел 23. Рисунок сюжетной двухфигурной постановки. Организация взаимодействия или разобщенности фигур, построение изобразительного рассказа.

Раздел 24. Закрепление знаний пластической анатомии в конструктивном выражении сложных поз фигуры человека. Подчинение всех изображаемых объектов законам перспективы. Выполнение длительного рисунка двойной постановки.

Раздел 25. Выявление и подчеркивание однородности, включение контрастов, создающих напряжение. Стилистические и пластические возможности жанра Рисунок двойной постановки из сидящей и стоящей фигур.

Раздел 26. Тематическая постановка из двух фигур Стилизация изображения, влияние степени условности постановки на выбор и использование подходящих для ее выполнения методов изображения и рисовальных материалов.

3. Перечень компетенций

ОПК-1 Способен собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими; проявлять креативность композиционного мышления

ОПК-3 Способен использовать в профессиональной деятельности свойства и возможности художественных материалов, техник и технологий, применяемых в изобразительных и визуальных искусствах

4. Общая трудоемкость дисциплины

52 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Экзамен, Экзамен, Экзамен, Экзамен, Экзамен, Экзамен, Экзамен, Экзамен, Экзамен, Экзамен

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Живопись

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающегося в области практической живописи, как органичной составляющей всего комплекса художественного образования. Овладеть способностью собирать, анализировать образы окружающей действительности, синтезировать и интерпретировать полученную информацию.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Цветовая конструкция классической школы живописи. Основы обучения техникам и технологиями живописи. Изучение на практике ахроматической и хроматической гаммы в живописи

Раздел 2. Методика ведения натюрморта водяными красками. Роль цвета в натюрмортах на сближенную гамму

Раздел 3. Понятие декоративности в живописи. Пленэр.

Раздел 4. Роль цвета в натюрмортах на сближенную гамму в хроматическом колорите. Понятие условности и тепло-холодности в живописи

Раздел 5. Материальность и фактура в живописи. Особенности отражения и преломления цвета и света в различных материалах. Пластика в натюрмorte с гипсовой головой

Раздел 6. Акварель. Основные техники акварельной живописи. Ракурс и перспектива в натюрмorte.

Раздел 7. Основные принципы построения живописного пространства в заданной цветовой палитре

Раздел 8. Сложный натюрморт в пространстве. Построение тематического натюрморта в определенном формате

Раздел 9. Живопись головы натурщика при различном освещении. Пластика в портрете.

Раздел 10. Живопись головы человека как длительный процесс приобретения теоретических знаний и практического опыта.

Раздел 11. Длительный портрет с натуры. Портрет приемом мастихина

Раздел 12. Классические изобразительные системы. Портрет. Автопортрет

Раздел 13. Портрет с руками. Декоративно – плоскостное и пространственное значение цвета в живописи. Передача характера человека.

Раздел 14. Система построения цветовых отношений при работе над портретом. Выполнение длительного портрета с руками. Тематическое задание

Раздел 15. Фигура человека. Тонально- цветовой метод изображения человека.

Раздел 16. Методы определения и решения пластической задачи в живописных этюдах.

Раздел 17. Композиционная роль цвета в живописи. Определение принципов построения условной глубины живописного пространства. Работа над живописной композицией с обнаженной моделью.

Раздел 18. Закономерности организации цветового решения живописного этюда с обнаженной моделью.

Раздел 19. Классические методы изображения фигуры человека.

Раздел 20. Декоративно-плоскостное и пространственное значение цвета в живописи при создании сложной изобразительной системы.

Раздел 21. Классические методы изображения фигуры человека.

Раздел 22. Решение творческой задачи через интерпретацию пластической задачи изобразительными средствами живописи.

Раздел 23. Организация тематического пространства с участием фигур человека.

3. Перечень компетенций

ОПК-1 Способен собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими; проявлять креативность композиционного мышления

ОПК-3 Способен использовать в профессиональной деятельности свойства и возможности художественных материалов, техник и технологий, применяемых в изобразительных и визуальных искусствах

4. Общая трудоемкость дисциплины

41 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Экзамен, Экзамен, Экзамен, Экзамен, Экзамен, Экзамен, Экзамен, Экзамен, Экзамен

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Основы композиции

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающегося в области композиционного мышления, практического рисования, овладения способностью собирать, анализировать, синтезировать и интерпретировать явления и образы окружающей действительности для создания авторских произведений изобразительного искусства.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Основные понятия и термины композиции. Важнейшие принципы организации композиции. Средства гармонизации композиции.

Раздел 2. Композиционные средства линейно-плоскостной композиции. Понятие образа и развитие образного мышления.

Раздел 3. Композиционные средства гармонизации изображений. Типология композиционных средств гармонизации простых и сложных художественных форм и их взаимодействие. Основные термины, характеризующие базовые законы построения композиции.

3. Перечень компетенций

ОПК-2 Способен создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения

4. Общая трудоемкость дисциплины

3 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Перспектива в игровой графике

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающегося в области перспективы как неотъемлемой составляющей части всего комплекса художественного образования.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Основы перспективы. Законы и виды перспективных построений

Раздел 2. Построение теней и отражений

Раздел 3. Масштабы и размеры в перспективных построениях

Раздел 4. Построение перспективы интерьера

Раздел 5. Построение перспективы архитектурных сооружений

Раздел 6. Построение перспективы городского пространства

3. Перечень компетенций

ПК-3 Способен создавать эстетически значимый, художественный визуальный контент графики и анимации компьютерных игр

4. Общая трудоемкость дисциплины

8 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет, Экзамен

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Философия

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающегося в области философии с целью использования их в процессе познания и преобразования действительности

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Философия, ее проблемы и роль в обществе

Раздел 2. Философское учение о бытии

Раздел 3. Философское учение о познании

Раздел 4. Общество и человек в зеркале философии

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

4 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Экзамен

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Русский язык и культура речи

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающегося в речевой коммуникации (общей и профессиональной) на русском языке

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Язык и речь

Раздел 2. Культура речи

Раздел 3. Функциональные стили речи

3. Перечень компетенций

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

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

4. Общая трудоемкость дисциплины

2 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Компьютерные технологии в игровой графике

1. Цель изучения дисциплины:

сформировать компетенции обучающегося в области применения компьютерных технологий в игровой графике

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Заливки и контуры. Наложение

Раздел 2. Кисти. Маски

Раздел 3. Обводка и облочка. Цветовые модели

Раздел 4. Текст. Эффекты

Раздел 5. Символы и растровые эффекты. EPS

Раздел 6. Диаграмма и эффекты. Каналы и корректирующие слои

Раздел 7. Управление цветом. Быстрая маска и разрешение

Раздел 8. Векторные технологии. Полиграфия

Раздел 9. Буклет. Изображения в печати

3. Перечень компетенций

ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования в сфере анимации и компьютерной графики

4. Общая трудоемкость дисциплины

7 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет, Экзамен

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

История зарубежного искусства и культуры

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающегося в области истории западноевропейского искусства с Первобытной эпохи до рубежа XX - XXI веков.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Первобытное искусство

Раздел 2. Искусство Древнего Востока

Раздел 3. Искусство Древней Греции

Раздел 4. Искусство Древнего Рима

Раздел 5. Средневековое искусство

Раздел 6. Искусство Византии

Раздел 7. Искусство Итальянского Возрождения

Раздел 8. Искусство Северного Возрождения

Раздел 9. Западноевропейское искусство XVII века

Раздел 10. Западноевропейское искусство XVIII века

Раздел 11. Романтизм в западноевропейском искусстве XIX века

Раздел 12. Западноевропейское искусство второй половины XIX – рубежа XIX-XX веков

Раздел 13. Основные философские, эстетические и культурологические основания эпохи Модернизма. Искусство Западной Европы и США первой половины XX в.

Раздел 14. Антагонизмы в искусстве Модернизма. Радикальный авангард. Ар Деко.

Раздел 15. Постмодернизм: художественные теории и арт-практики искусства второй половины XX века. Философские и эстетические корни Постмодернизма.

3. Перечень компетенций

ОПК-5 Способен свободно ориентироваться в культурно-исторических контекстах развития стилей и направлений в изобразительных и иных искусствах

4. Общая трудоемкость дисциплины

10 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет, Зачет, Курсовая работа, Экзамен

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Управление проектами

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающихся в области Управление 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

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

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 и образования в течение всей жизни

4. Общая трудоемкость дисциплины

3 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающегося в области дизайна для игровой и анимационной индустрии, способного решать концептуальные задачи визуализации.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Материалы. Изучение возможностей программы Photoshop для достижения объемности и материальности объектов

Раздел 2. Предметы. Детализовка и достижение материальности в Photoshop

Раздел 3. Дизайн оружия.

Раздел 4. Дизайн техники.

Раздел 5. Дизайн игровой среды. Скетчинг сцен, локаций, архитектуры.

Раздел 6. Разработка нескольких игровых зон.

Раздел 7. Художественная проработка локаций.

Раздел 8. Дизайн персонажей. Линейки персонажей

Раздел 9. Персонаж в среде.

3. Перечень компетенций

ПК-2 Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в сфере анимации и компьютерной графики

ПК-3 Способен создавать эстетически значимый, художественный визуальный контент графики и анимации компьютерных игр

4. Общая трудоемкость дисциплины

11 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет, Зачет, Экзамен, Экзамен

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Пластическая анатомия в игровой графике

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающегося в области пластической анатомии. Научить анализировать, интерпретировать строение человеческого тела.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Общие сведения о пластической анатомии. Строение головы человека.

Раздел 2. Изучение скелета туловища человека.

Раздел 3. Изучение свободной верхней конечности.

Раздел 4. Изучение свободной нижней конечности.

Раздел 5. Мышцы шеи.

Раздел 6. Мышцы плечевого пояса.

Раздел 7. Мускулатура грудной клетки и таза.

Раздел 8. Мускулатура верхней конечности.

Раздел 9. Мускулатура нижней конечности.

Раздел 10. Пропорции человеческого тела.

Раздел 11. Центр тяжести и равновесия.

3. Перечень компетенций

ПК-3 Способен создавать эстетически значимый, художественный визуальный контент графики и анимации компьютерных игр

4. Общая трудоемкость дисциплины

6 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Экзамен, Экзамен

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

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

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

История отечественного искусства и культуры

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающегося в области истории и теории русского искусства IX-XX вв.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Искусство до- монгольской Руси

Раздел 2. История древнерусского искусства XIII - XV веков

Раздел 3. Искусство русского централизованного государства XVI – XVII веков

Раздел 4. Русское искусство XVIII в.

Раздел 5. Развитие русского искусства и архитектуры во второй половине XVIII века.

Раздел 6. Русское искусство первой половины XIX века

Раздел 7. Русское искусство второй половины XIX - начала XX века

Раздел 8. Русское искусство начала XX века

Раздел 9. Русское искусство середины XX века

Раздел 10. Русское искусство второй половины XX века

3. Перечень компетенций

ОПК-5 Способен свободно ориентироваться в культурно-исторических контекстах развития стилей и направлений в изобразительных и иных искусствах

4. Общая трудоемкость дисциплины

7 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет, Зачет, Экзамен, Курсовая работа

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Социология

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающегося в области социологии. Изучение предполагает научное осмысление процессов общественной жизни, их сущность, содержание, динамику развития, помогает понять обучающемуся сложные проблемы социального развития.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Социология как наука об обществе

Раздел 2. Человек. Культура. Общество. Методология социологического исследования

3. Перечень компетенций

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

УК-9 Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах

4. Общая трудоемкость дисциплины

2 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Экономика

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающегося в области экономической теории, позволяющие получить целостное представление о механизмах функционирования рыночной экономики и принятии решений в динамичной экономической среде

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Экономика как наука

Раздел 2. Микроэкономика

Раздел 3. Система макроэкономических взаимосвязей в национальной экономике

Раздел 4. Макроэкономическая политика государства

3. Перечень компетенций

УК-10 Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности

УК-6 Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки и образования в течение всей жизни

4. Общая трудоемкость дисциплины

5 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет, Экзамен

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Программное обеспечение 3D графики

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающегося в области программного обеспечения трехмерной графики для компьютерных игр.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Введение в 3д моделирование.

Раздел 2. Полигональное моделирование.

Раздел 3. Базовое Текстурирование и рендер.

Раздел 4. Основные принципы работы с движком.

Раздел 5. Создание собственного контента во внешних 3d редакторах.

Раздел 6. Освоение приемов анимации предметов, объектов, систем частиц в программе 3D MAX.

Раздел 7. Создание анимации с плагином biped (скелет) в 3D MAXe.

Раздел 8. Игровой пайплайн, Мид-рез поли моделирование.

Раздел 9. Хай поли моделирование.

Раздел 10. Игровой пайплайн, текстурирование.

Раздел 11. Создание интерактива.

Раздел 12. Настройка игрового персонажа.

Раздел 13. Создание оболочки персонажа и ее соединение со скелетом для создания анимации в программе 3D MAX.

Раздел 14. Изготовление основного набора циклов анимации персонажа в компьютерной игре.

Раздел 15. Модульное моделирование.

Раздел 16. Построение открытого мира.

Раздел 17. материал для ландшафта

Раздел 18. Программа Мауа, основы анимации.

Раздел 19. Персонажная анимация в Мауа.

Раздел 20. AI (искусственный интеллект)

Раздел 21. Реализация собственного игрового мира

Раздел 22. Отыгровка и финализация проекта

3. Перечень компетенций

ПК-2 Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в сфере анимации и компьютерной графики

4. Общая трудоемкость дисциплины

19 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет, Зачет, Экзамен, Зачет, Зачет, Экзамен

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Программное обеспечение 2D графики

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающегося в области программного обеспечения двухмерной графики для компьютерных игр.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Компьютерное рисование и его связь с анимацией.

Раздел 2. Возможности автоматической и классической (покадровой) анимации.

Раздел 3. Персонажная анимация. Животные.

Раздел 4. Персонажная анимация. Люди, человекообразные персонажи.

Раздел 5. Создание основных циклов анимации персонажа в компьютерной игре.

Раздел 6. Создание сюжетных сцен анимации.

Раздел 7. Дизайн животных в Photoshop

Раздел 8. Дизайн существ в Photoshop.

Раздел 9. Промо арт. Композиционное решение в промо-арте.

Раздел 10. Создание образа игрового проекта в рекламном решении промо-арта, в графических пакетах растровой и векторной графики Adobe Photoshop и Adobe Illustrator.

Раздел 11. Работа над игровым проектом. Концепция, сценарий, разработка визуального решения. Командная работа.

Раздел 12. Презентация проектной работы.

3. Перечень компетенций

ПК-2 Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в сфере анимации и компьютерной графики

4. Общая трудоемкость дисциплины

19 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет, Зачет, Экзамен, Зачет, Зачет, Экзамен

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Физическая культура и спорт

1. Цель изучения дисциплины:

Формирование у обучающегося физической культуры личности, способности направленного использования разнообразных средств физической культуры и спорта для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей жизни и профессиональной деятельности, физического самосовершенствования и воспитания потребности в регулярных занятиях физическими упражнениями и спортом.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Основы здорового образа жизни

Раздел 2. Физическая культура в жизнедеятельности студента

Раздел 3. Медико-биологические основы физкультурно-спортивной деятельности

Раздел 4. Профессионально-прикладная физическая подготовка

3. Перечень компетенций

УК-7 Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности

4. Общая трудоемкость дисциплины

2 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Современная культурная политика Российской Федерации

1. Цель изучения дисциплины:

сформировать компетенции обучающихся в области государственной культурной политики Российской Федерации, а также механизмах и путях ее реализации на федеральном, региональном и локальном уровнях, в том числе в процессе достижения целевых национальных культурных проектов.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Государство и культура в современной России.

Раздел 2. Основные направления современной культурной политики РФ.

3. Перечень компетенций

ОПК-6 Способен ориентироваться в проблематике современной государственной культурной политики Российской Федерации

4. Общая трудоемкость дисциплины

2 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Правоведение

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающегося в области правовых знаний, обеспечивающих усвоение сущностных характеристик права, общую ориентацию в системе законодательства и практике его применения, а также возможность дальнейшего углубленного изучения отдельных правовых дисциплин

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Общая теория государства и права

Раздел 2. Отрасли российского права

3. Перечень компетенций

УК-11 Способен формировать нетерпимое отношение к коррупционному поведению

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

4. Общая трудоемкость дисциплины

2 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Безопасность жизнедеятельности

1. Цель изучения дисциплины:

сформировать компетенции обучающегося в области безопасности жизнедеятельности, позволяющие осуществлять профессиональную деятельность при нормальных производственных условиях и в чрезвычайных ситуациях.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Правовые, нормативно-технические и организационные основы обеспечения безопасности жизнедеятельности

Раздел 2. Анализ условий труда

Раздел 3. Защита населения и территорий от опасностей в чрезвычайных ситуациях

3. Перечень компетенций

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

УК-8 Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов

4. Общая трудоемкость дисциплины

3 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Методика научных исследований и арт-рынок

1. Цель изучения дисциплины:

Дать представление об основных научных методах и подходах, применяемых в изучение истории художественного рынка от начала Нового времени до современности, и их специфике. Рассмотреть методику работы с научной литературой и архивными материалами, а также рассмотрение предпосылок формирования новейших подходов, направлений и методов анализа современного художественного рынка.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Формирование представлений о художественном рынке как о системе социокультурных и экономических отношений, связанных с товарооборотом произведений изобразительного искусства и оплатой услуг по исполнению художественных работ.

Раздел 2. Изучение истории художественного рынка от начала Нового времени до современности.

Раздел 3. Изучение и анализ современного художественного рынка.

3. Перечень компетенций

ОПК-4 Способен работать с научной литературой; собирать, обрабатывать, анализировать и интерпретировать информацию из различных источников с использованием современных средств и технологий; участвовать в научно-практических конференциях; готовить доклады и сообщения; защищать авторский художественный проект

4. Общая трудоемкость дисциплины

2 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Художественные техники и материалы эстампа

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающегося в области художественных графических техник и их роли в современном дизайне

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Разнообразие художественных графических техник, исторические аспекты и применение

Раздел 2. Классификация по способу печати, технологические особенности, инструменты и материалы.

Раздел 3. Техники высокой печати. ксилография и линогравюра. Выразительные особенности и область применения.

Раздел 4. Техники глубокой печати. Офорт, сухая игла, резцовая гравюра

Раздел 5. Техники и материалы плоской печати. Монотипия и литография.

Раздел 6. Выразительные особенности и отличия художественных графических техник.

3. Перечень компетенций

ПК-3 Способен создавать эстетически значимый, художественный визуальный контент графики и анимации компьютерных игр

4. Общая трудоемкость дисциплины

6 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет, Зачет, Зачет с оценкой

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Скульптура и пластическое моделирование

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающегося в области лепки фигуры человека. Научить анализировать, интерпретировать строение человеческого тела в скульптуре.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Лепка черепа, как основы головы человека .

Раздел 2. Основные принципы выявления формы на примере лепки частей лица Давида.

Раздел 3. Лепка кистей и стоп.

Раздел 4. Лепка фигуры человека.

Раздел 5. Драпировка. Складки. Фигура в одежде.

Раздел 6. Основы композиции как главная составляющая пластического моделирования.

3. Перечень компетенций

ПК-3 Способен создавать эстетически значимый, художественный визуальный контент графики и анимации компьютерных игр

4. Общая трудоемкость дисциплины

6 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет, Экзамен

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Цветоведение и колористика в игровой графике

1. Цель изучения дисциплины:

Развить компетенции обучающегося в области цветоведения и колористики с применением знаний в игровой графике. Изучить основные понятия и характеристики цвета и света, цветовой гаммы. Законы цветовосприятия в игровой графике.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Изучение на практике ахроматической и хроматической гаммы – выполнение цветовых растяжек. Изучение основных характеристик и свойств цвета в их взаимосвязи. Закономерности цветовых отношений в цветовом 24-секторном круге

Раздел 2. Изучение понятия гармония, принципы ее построения, а также воплощение их в колористике и цветоведении в игровой графике. Знакомство с приемом коллажирования

Раздел 3. Понятие контраст в цветоведении и колористике. Изучение всех видов контрастов для применения их в игровой графике

Раздел 4. Классификация цветовых ассоциаций. Символика цвета. Использование ассоциативных качеств цвета в игровой графике. Изучение различных художественных техник. Развитие цвета в динамике

3. Перечень компетенций

ПК-3 Способен создавать эстетически значимый, художественный визуальный контент графики и анимации компьютерных игр

4. Общая трудоемкость дисциплины

3 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Этика компьютерных игр

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающегося в области этики компьютерных игр

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Профессиональная этика и формы нравственного сознания взаимодействия дизайнера и общества

Раздел 2. Формирование этических норм современности и его связь с искусством

3. Перечень компетенций

ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования в сфере анимации и компьютерной графики

4. Общая трудоемкость дисциплины

3 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Шрифты и типографика

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции в области шрифтовой культуры для дизайна компьютерных игр.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Постановка руки и предварительные знания о шрифте. Изучение материалов каллиграфии и правил обращения с ними. Изучение зависимости формы букв от наклона пера. Знакомство с некоторыми алгоритмами построения шрифта как целостной знаковой системы.

Раздел 2. Основные исторические этапы формирования современной шрифтовой культуры. Изучение образности шрифта, как основы метода дифференциации различных шрифтовых стилей. Знакомство с основами культуры надписи.

Раздел 3. Копирование и творческое освоение европейской шрифтовой традиции. Аналитическое исследование первоисточников европейской шрифтовой культуры.

Раздел 4. Издательские системы – развитие и интерфейс.

Раздел 5. Знакомство с базовыми понятиями и операциями.

Раздел 6. Рекламный носитель популярного формата. Построение книжного макета

Раздел 7. Подготовка к печати растровых и векторных изображений. Цветокоррекция. Подготовка текста к верстке.

Раздел 8. Создание оригинал-макета. Вывод макета на печать.

3. Перечень компетенций

ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования в сфере анимации и компьютерной графики

4. Общая трудоемкость дисциплины

5 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет, Экзамен

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Концепция разработки компьютерной игры

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающегося в разработке компьютерных игр.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Концепции, основные понятия и принципы проектирования компьютерной игры.

Раздел 2. Этапы создания компьютерной игры.

Раздел 3. Графический интерфейс пользователя. Макетирование.

Раздел 4. Цифровая миниатюра.

3. Перечень компетенций

ПК-2 Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в сфере анимации и компьютерной графики

4. Общая трудоемкость дисциплины

4 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Экзамен

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Драматургия и режиссура компьютерных игр

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать профессиональные компетенции обучающегося в области драматургии и режиссуры компьютерных игр

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Введение в режиссуру анимации.

Раздел 2. Начало формирования истории, сценарий и ввод сильного персонажа

Раздел 3. Формирование персонального контента

Раздел 4. Создание раскадровки и аниматика

Раздел 5. Анимационное производство

Раздел 6. Финальное решение анимационного проекта

3. Перечень компетенций

ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования в сфере анимации и компьютерной графики

4. Общая трудоемкость дисциплины

6 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет, Экзамен

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Анимация в игровой графике

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать профессиональные компетенции обучающегося в области создания анимации в игровой графике, обучение классических основ анимационного искусства и применения их в процессе создания анимационных персонажей игр.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Возможности компьютерной графики.

Раздел 2. Изображение и основы автоматической анимации.

Раздел 3. Разработка персонажа.

Раздел 4. Персонаж и его анимация.

Раздел 5. Анимация животных, птиц, насекомых.

Раздел 6. Анимированный персонаж- человек или человекообразный образ, в сцене, в игровой локации.

3. Перечень компетенций

ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования в сфере анимации и компьютерной графики

4. Общая трудоемкость дисциплины

6 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет, Экзамен

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Искусство комикса

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающихся в области искусства комикса.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Основные исторические и художественно-технологические аспекты комикса

Раздел 2. Подготовка и этапы создания комикса

Раздел 3. Технология создания комикса средствами компьютерной графики

Раздел 4. Внутреннее пространство комикса.

3. Перечень компетенций

ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования в сфере анимации и компьютерной графики

4. Общая трудоемкость дисциплины

3 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Графика в композиции

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающегося в области графических приемов в композиции

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Выразительные особенности линейной графики в построении композиции

Раздел 2. Выразительные особенности тональной графики и распределение тона в композиции

Раздел 3. Законы композиции в игровой графике

3. Перечень компетенций

ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования в сфере анимации и компьютерной графики

4. Общая трудоемкость дисциплины

3 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Искусство скетчинга

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающихся в области свободного рисунка с натуры и по представлению для решения творческих и профессиональных задач в области игровой и анимационной индустрии

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Скетчинг с натуры и рисование по представлению- единый процесс изучения формы, основа будущей профессии в создании игрового мира

Раздел 2. Скетчинг по памяти и воображению- тренировка и накопление визуальной информации - необходимый процесс профессионального становления художника-аниматора

3. Перечень компетенций

ПК-3 Способен создавать эстетически значимый, художественный визуальный контент графики и анимации компьютерных игр

4. Общая трудоемкость дисциплины

3 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Дизайн интерфейса в игровой графике

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающихся в области дизайна для гейм индустрии и анимационных студий, способного решать концептуальные задачи визуализации.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Исследование и пре-продакшн в области интерфейса компьютерной игры.

Раздел 2. Дизайн интерфейса. Разработка характерных особенностей.

Раздел 3. Цифровая миниатюра. Графический интерфейс пользователя.

3. Перечень компетенций

ПК-3 Способен создавать эстетически значимый, художественный визуальный контент графики и анимации компьютерных игр

4. Общая трудоемкость дисциплины

3 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	54.05.03 Графика
Профиль подготовки: (специализация)	54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"
Уровень образования:	специалитет

Учебная практика (ознакомительная практика)

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающегося в области учебной (ознакомительной) практики, как органичной составляющей всего комплекса художественного образования. Развить способность формировать собственное мировоззрение и философию эстетических взглядов на процессы, происходящие в современном обществе и искусстве, собирать, анализировать образы окружающей действительности, синтезировать и интерпретировать полученную информацию, формировать изобразительными средствами свой творческий замысел и процесс его создания.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Теоретические аспекты учебной (ознакомительной) практики

Раздел 2. Подготовительный. Определение видовых мест для натурных зарисовок города и пригородов Санкт-Петербурга

Раздел 3. Быстрые зарисовки с натуры на открытом воздухе в различных графических и живописных техниках

Раздел 4. Процесс работы над практическими заданиями в учебной мастерской кафедры

Раздел 5. Знакомство с печатной мастерской кафедры ГДАП и графическими техниками – линогравюра, сухая игла

3. Перечень компетенций

ОПК-1 Способен собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими; проявлять креативность композиционного мышления

ОПК-5 Способен свободно ориентироваться в культурно-исторических контекстах развития стилей и направлений в изобразительных и иных искусствах

ОПК-6 Способен ориентироваться в проблематике современной государственной культурной политики Российской Федерации

УК-10 Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности

УК-11 Способен формировать нетерпимое отношение к коррупционному поведению

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

УК-7 Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности

УК-8 Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов

УК-9 Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах

4. Общая трудоемкость дисциплины

3 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет с оценкой

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

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

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающегося в области научно-исследовательской работы, как органической составляющей всего комплекса художественного образования.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Теоретические аспекты учебной практики (научно-исследовательская работа).

Раздел 2. Виды графических и живописных техник и приемов

Раздел 3. Научно-исследовательская работа. Написание двух рефератов на предложенные темы по графическим и живописным материалам

Раздел 4. Исследование в области станковой графики. Сюжетная композиция, её особенности.

Раздел 5. Книжная иллюстрация. Подготовка письменного отчета.

3. Перечень компетенций

ОПК-4 Способен работать с научной литературой; собирать, обрабатывать, анализировать и интерпретировать информацию из различных источников с использованием современных средств и технологий; участвовать в научно-практических конференциях; готовить доклады и сообщения; защищать авторский художественный проект

ОПК-7 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

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

6 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации
Зачет с оценкой

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Учебная практика (творческая практика)

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающегося в рамках реального творческого процесса работы на открытом воздухе – пленэр, как органичной составляющей всего комплекса художественного образования.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Теоретические аспекты учебной практики (творческая)

Раздел 2. Городской пейзаж. Изучение различных композиционных приемов изображения объектов в двухмерном пространстве (на плоскости листа).

Раздел 3. Изучение разнообразных состояний природы в зависимости от времени года. Совершенствование традиционных живописных и графических техник

Раздел 4. Выполнение творческих работ с выражением конкретного художественного образа места

Раздел 5. Элементы в пейзаже. Особенности решения композиционного пространства. Эстетика живописной поверхности

Раздел 6. Стилизация в архитектурных формах

Раздел 7. Авторская декоративно-абстрактная интерпретация. Креативность в выборе изобразительных средств

Раздел 8. Индивидуальное задание на заданную тему. Подведение итогов. Написание отчета по практике.

3. Перечень компетенций

ОПК-2 Способен создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения

ОПК-3 Способен использовать в профессиональной деятельности свойства и возможности художественных материалов, техник и технологий, применяемых в изобразительных и визуальных искусствах

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

4. Общая трудоемкость дисциплины

6 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет с оценкой

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Производственная практика (музейная практика)

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающегося в области компьютерной графики и анимации, основываясь на изучении культурного наследия лучших образцов из музейных коллекций.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Теоретические аспекты производственной практики (музейная)

Раздел 2. Инструктаж. Посещение музеев.

Раздел 3. Научно-исследовательская работа

Раздел 4. Классическое искусство. Сравнительный анализ.

Раздел 5. Научная структура предприятия (экспозиции и фондов). Графические техники.

Раздел 6. Сбор материала по теме задания. Обработка и анализ информации.

Раздел 7. Аналитическое копирование.

Раздел 8. Творческое копирование. Художественная ассоциация для поиска наиболее выразительного и эстетически значимого наполнения компьютерной игры.

3. Перечень компетенций

ПК-2 Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в сфере анимации и компьютерной графики

4. Общая трудоемкость дисциплины

6 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет с оценкой

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Производственная практика (научно-исследовательская работа)

1. Цель изучения дисциплины:

Сбор, обобщение и анализ материалов, необходимых для решения практических задач на производстве, в соответствии с выбранной темой на основе применения теоретических знаний, полученных в период обучения, и практических навыков, приобретенных за время прохождения предыдущих видов практики.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Организация прохождения практики

Раздел 2. Изучение в комплексе вопросов художественной выразительности; определение обоснованности принципов создания художественного произведения

Раздел 3. Аналитическо-исследовательская структуризация материала

Раздел 4. Подготовка к защите практики

3. Перечень компетенций

ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования в сфере анимации и компьютерной графики

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

4. Общая трудоемкость дисциплины

9 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет с оценкой

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Производственная практика (творческая практика)

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающегося в области реального производственного процесса с учетом последних научных и технических разработок в области анимации и графики компьютерных игр

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Организация художественного проектирования и разработка объектов игрового дизайна на предприятии

Раздел 2. Анализ организации работы на предприятии

3. Перечень компетенций

ПК-3 Способен создавать эстетически значимый, художественный визуальный контент графики и анимации компьютерных игр

УК-6 Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки и образования в течение всей жизни

4. Общая трудоемкость дисциплины

24 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет с оценкой

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Производственная практика (преддипломная практика)

1. Цель изучения дисциплины:

Сбор, обобщение и анализ материалов, необходимых для подготовки выпускной квалификационной работы, по защите которой оценивается готовность будущего специалиста к самостоятельной трудовой деятельности. Практика направлена на решение конкретных задач дипломного проектирования в соответствии с выбранной темой на основе применения теоретических знаний, полученных в период обучения, и практических навыков, приобретенных за время прохождения предыдущих видов практики.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Аналитический разбор и структурирование темы ВКР

Раздел 2. Определения объекта и формы практической реализации исследования

Раздел 3. Художественно-теоретические исследования

Раздел 4. Проектно-художественное решение темы

3. Перечень компетенций

ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования в сфере анимации и компьютерной графики

ПК-2 Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в сфере анимации и компьютерной графики

ПК-3 Способен создавать эстетически значимый, художественный визуальный контент графики и анимации компьютерных игр

4. Общая трудоемкость дисциплины

27 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет с оценкой

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Композиция в графике

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающегося в области композиции в графике

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Линейная графика

Раздел 2. Тональная графика

Раздел 3. Композиция в игровой графике

3. Перечень компетенций

ПК-3 Способен создавать эстетически значимый, художественный визуальный контент графики и анимации компьютерных игр

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

4. Общая трудоемкость дисциплины

2 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Искусство коллажа

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции обучающегося в области искусства коллажа.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Плоскостная монохромная композиция

Раздел 2. Плоскостная полноцветная композиция

Раздел 3. Полноцветная композиция с объемными элементами

3. Перечень компетенций

ПК-3 Способен создавать эстетически значимый, художественный визуальный контент графики и анимации компьютерных игр

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

4. Общая трудоемкость дисциплины

2 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Направление подготовки: (специальность)	<u>54.05.03 Графика</u>
Профиль подготовки: (специализация)	<u>54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"</u>
Уровень образования:	<u>специалитет</u>

Деловой иностранный язык

1. Цель изучения дисциплины:

Сформировать языковые и коммуникативные компетенции обучающегося, достаточные для осуществления ими устных и письменных деловых контактов с иностранными партнерами в ходе их профессиональной деятельности, а также для изучения зарубежного опыта в профессиональной сфере.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. ОСНОВЫ ДЕЛОВОГО ОБЩЕНИЯ.

Раздел 2. ВИДЫ КОММУНИКАЦИИ ПРИ ДЕЛОВОМ ОБЩЕНИИ

3. Перечень компетенций

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

4. Общая трудоемкость дисциплины

2 з.е.

5. Форма (ы) промежуточной аттестации

Зачет