

УТВЕРЖДАЮ

Ректор

АНО ВО «Универсальный Университет»

_____ Е.В.Черкес-Заде

“ _____ ” _____ 2022 ____ г.

АННОТАЦИИ К РАБОЧИМ ПРОГРАММАМ ДИСЦИПЛИН И ПРАКТИК

Уровень высшего образования: Бакалавриат
Направление подготовки: 42.03.05 «Медиакоммуникации»
Направленность (профиль) подготовки: «Создание игр»
Квалификация (степень): Бакалавр
Форма обучения: очная
Срок освоения по данной программе: 4 года

Факультет игровой разработки

ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ

СИСТЕМНОЕ И КРИТИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ

Цель дисциплины: формирование у студентов профессиональных знаний, умений и навыков в области системного и критического мышления, создание у них общего представления о логических методах, используемых в области их профессиональной деятельности, формирование практических навыков рационального и эффективного проблемно-ориентированного, критического мышления.

Задачи дисциплины:

- ознакомление обучающихся с природой и сущностью системно - критического мышления;
- формирование представления о понятийном аппарате важнейших элементов системно - критического мышления;
- уметь работать с литературными источниками и находить необходимую информацию для решения научных и профессиональных задач на основе системно-критического подхода;
- анализировать, структурировать, обоснованно излагать и наглядно представлять информацию в сфере профессиональной деятельности.

Краткое содержание дисциплины:

Тема 1. Сущность и принципы системного подхода

Тема 2. Структура личности и системное мышление

Тема 3. Анализ и синтез с позиции системного подхода

Тема 4. Логические основы мышления

Тема 5. Критическое мышление и его роль в современном мире

Тема 6. Технологии развития критического мышления

Тема 7. Критическое мышление как познавательная и интеллектуальная деятельность

Тема 8. Методы обращения с проблемами

КОМАНДНАЯ РАБОТА И ЛИДЕРСТВО

Цель дисциплины: помочь студентам научиться эффективно работать в команде и развивать лидерские качества. Дисциплина может быть полезна для студентов, которые хотят улучшить свои навыки работы в коллективе и стать более успешными в своей профессиональной деятельности.

Задачи дисциплины:

- научиться эффективно общаться друг с другом, слушать и понимать точку зрения других членов команды, а также выражать свои мысли и идеи четко и ясно
- научиться работать вместе, разделять задачи и ответственность, а также находить компромиссы и решать конфликты

- изучить как мотивировать других членов команды и управлять своим временем, чтобы достичь общей цели
- развить у студентов свои лидерские навыки, научиться принимать решения, делегировать задачи и контролировать выполнение работы
- изучить способы разрешения конфликтов в команде, научиться находить компромиссы, чтобы сохранить отношения и достигнуть общей цели
- научиться оценивать результаты.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Основы командной работы
- Тема 2. Работа в команде
- Тема 3. Мотивация и управление временем
- Тема 4. Лидерство
- Тема 5. Работа с конфликтами
- Тема 6. Оценка результатов. Командные проекты
- Тема 7. Лидерство и управление проектами
- Тема 8. Развитие командных навыков

РИСУНОК И СКЕТЧИНГ

Цель дисциплины – ознакомить студентов со следующими темами: рисование, цвет, композиция, цветовая теория, принципы цифровой фотографии. Кроме того, блок изобразительного искусства знакомит с анатомией и основами скульптуры из пластилина, поскольку оба они представляют собой необходимые знания и навыки современного художника в области развлекательного искусства, особенно в анимации и игровых направлениях. На протяжении всего курса студенты будут работать и постоянно экспериментировать с традиционными инструментами, выполняя конкретные задачи и проекты, основанные на реальности и воображении.

Задачи дисциплины:

- Понять и развить принципы рисунка, цвета, композиции и их теоретическую часть
- Познакомиться с основами лепки из пластилина
- Познакомиться с основами анатомии
- Расширьте свой творческий потенциал, работая над сложными задачами и проектами
- Совершенствовать свои технические навыки, связанные с рисунком, цветом и композицией

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1 Рисование
- Тема 2 Затенение
- Тема 3 Перспектива
- Тема 4 Теория цвета
- Тема 5 Цветовая практика
- Тема 6 Рисование фигуры

Тема 7	Рисование животных
Тема 8	Анатомия
Тема 9	Композиция
Тема 10	Скульптура из пластилина
Тема 11	Цифровая фотография

ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК

Цель дисциплины

Целью изучения дисциплины является формирование коммуникативной компетенции обучающихся в двух ее составляющих: общей коммуникативной компетенции как части социальной компетенции обучающегося. Формирование общей коммуникативной компетенции обеспечивает социальную компетенцию выпускника как способность и готовность осуществлять речевую деятельность средствами английского языка в большинстве стандартных ситуаций общения.

Задачи дисциплины

- сформировать знания, умения и практический опыт применения современных коммуникативных технологий, в том числе на иностранном языке
- решать стандартные задачи профессиональной деятельности, используя иностранный язык в своей специальности: понимать оригинальную монологическую и диалогическую речь, вести беседу и демонстрировать коммуникативные умения при непосредственном общении в деловой среде; вести поиск иноязычной информации на заслуживающих доверия сайтах;
- сформировать понятие языка как системы: знать нормы правила функционирования языковых единиц разных уровней, базовую и дополнительную лексику, грамматический минимум в объеме, необходимом для эффективной коммуникации в сфере профессиональной деятельности;
- сформировать знание основных норм, функциональных стилей, аспектов взаимодействия в деловой среде на языке коммуникации;
- приобрести практический опыт адекватного реагирования в ситуациях бытового, академического и профессионального общения;
- научиться правильно, непротиворечиво и аргументированно строить устную и письменную речь, применяя в практической деятельности основные коммуникативные формулы и клише для практического осуществления групповой коммуникации на иностранном языке.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Общение. Повседневное общение. Деловое общение. Устная и письменная передача информации.
- Тема 2. Окружающая среда. Проблемы окружающей среды. Защита окружающей среды. Город и деревня. Личная среда человека.

- Тема 3. Спорт. Виды спорта. Спорт и здоровье. Спорт и характер. Коммерциализация спорта.
- Тема 4. Медицина и здоровье. Болезни. Посещение клиники. Лечение. Профилактика. Образ жизни. Медицина и этика.
- Тема 5. Транспорт. Безопасность на дорогах. Жизнь в большом городе. Путешествия.
- Тема 6. Литература. Жанры. Некоторые известные литературные произведения и герои.
- Тема 7. Архитектура. Описание зданий. Архитектура города. Архитектура будущего. Дизайн.
- Тема 8. Глобализация. Средства массовой информации. Интернет.
- Тема 9. Искусство. Галереи и выставки. Живопись. Фотография. Современное искусство.
- Тема 10. Психология. Отношения. Отношения родителей и детей. Психологический портрет.
- Тема 11. Культура. Культурные аспекты. Культура разных стран. Культурный шок.
- Тема 12. Технологии. Технологическое развитие. Жизнь без технологий. Примеры современных технологий в искусстве и дизайне.

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В МЕДИАКОММУНИКАЦИЯХ

Цель дисциплины

Целью изучения дисциплины является формирование у студентов комплексного понимания принципов и методов применения информационно-коммуникационных технологий в медиаотрасли. Студенты должны изучить возможности и ограничения различных ИКТ, научиться оценивать их эффективность для медиакоммуникаций и приобрести навыки работы с ними. Также целью дисциплины является ознакомление студентов с основными тенденциями развития ИКТ в медиаиндустрии и вызовами, которые они бросают перед профессионалами.

Задачи дисциплины

- Изучение основных понятий, принципов и технологий, используемых в медиаотрасли;
- Освоение навыков работы с различными информационно-коммуникационными технологиями;
- Изучение возможностей применения ИКТ для повышения эффективности медиакоммуникаций;
- Приобретение навыков анализа и оценки использования ИКТ в медиа;
- Знакомство с основными проблемами и тенденциями развития ИКТ в современной медиаиндустрии;

- Формирование навыков критического мышления и умения принимать обоснованные решения в области применения ИКТ в медиапроцессах

Краткое содержание дисциплины:

Тема 1. Введение. Работа в MS Word

Тема 2. Работа в MS Excel

Тема 3. Работа в MS Power Point

Тема 4. Программа для создания макетов печатных и цифровых медиа Adobe InDesign

Тема 5. Графический редактор Adobe Photoshop

ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА И СПОРТ

Цель дисциплины: формирование оптимального уровня физической и умственной работоспособности для поддержания полноценной социальной и профессиональной деятельности.

Задачи дисциплины:

знать и понимать такие основные понятия:

-физическая культура и спорт, физическое воспитание, самовоспитание и самообразование, ценности физической культуры, ценностные отношения и ориентации, физическое развитие, физическая и функциональная подготовленность, психофизическая подготовка, жизненно необходимые умения и навыки, физическое совершенство, профессиональная направленность физического воспитания;

-организм человека и его функциональные системы, саморегуляция и совершенствование организма, адаптация, социально-экологические факторы, показатели состояния основных функциональных систем;

-здоровье, здоровый образ и стиль жизни, основы жизнедеятельности, двигательная активность;

-методические принципы и методы физического воспитания, общая и специальная физическая подготовка, физические качества, двигательные умения и навыки, спортивная тренировка, разделы спортивной подготовки, тренированность, формы занятий, структура учебно-тренировочного занятия, разминка, вработывание, общая и моторная плотность занятия, интенсивность физической нагрузки, зоны интенсивности нагрузки, градация интенсивности по частоте сердечных сокращений (ЧСС), порог анаэробного обмена (ПАНО), энергозатраты при физической нагрузке;

-формы организации занятий, методы и средства тренировки, физическая и функциональная подготовленность, основы планирования учебно-тренировочного процесса;

-формы самостоятельных занятий, мотивация выбора, направленность самостоятельных занятий, планирование самостоятельных занятий и особенности их проведения в зависимости от возраста и пола, спортивной подготовленности и функционального состояния;

-диагностика состояния здоровья и его оценка, врачебный контроль, самоконтроль, (стандарты, индексы, номограммы, функциональные пробы, упражнения-тесты);

-массовый спорт, студенческий спорт, спорт высших достижений, системы физических упражнений и мотивация их выбора, группы видов спорта, новые виды спорта;

-реабилитационно-восстановительные мероприятия, методы и средства восстановления работоспособности в профессиональной и физкультурно-спортивной деятельности;

-психофизиологическая характеристика умственного труда, работоспособность, утомление и переутомление, усталость, рекреация, релаксация, самочувствие;

-профессионально-прикладная физическая культура, основы физиологии труда, мотивация в освоении профессии, профессиональный отбор, производственная физическая культура, физическая культура в рабочее и свободное время, профессиональные утомления и заболевания, профилактика травматизма, профессиональная адаптация;

-профессионально-прикладная физическая подготовка, ее формы (виды), условия и характер труда, прикладные физические, психофизиологические, психические и специальные качества, прикладные умения и навыки, прикладные виды спорта, воспитание профессионально важных психофизических качеств и их коррекция.

уметь использовать приобретенные знания в практической деятельности и повседневной жизни:

-использовать средства и методы физической культуры в развитии и формировании основных физических качеств и свойств личности;

-использовать виды, формы и средства физической культуры для самоопределения в ней, творческого развития личности;

-использовать знания особенностей функционирования человеческого организма и отдельных его систем под влиянием занятий физическими упражнениями и спортом в различных условиях внешней среды;

-применять здоровый стиль жизни, рациональные способы и приемы сохранения физического и психического здоровья, профилактики психофизического и нервно-эмоционального утомления;

-определять индивидуальный уровень развития своих физических качеств, владеть основными методами и способами планирования направленного формирования двигательных умений, навыков и физических качеств;

-применять индивидуальный выбор вида спорта или системы физических упражнений, раскрыть их возможности для саморазвития и самосовершенствования;

-использовать методы самоконтроля физического развития, физической подготовленности, функционального состояния для разработки индивидуальных программ оздоровительной и тренировочной направленности;

-владеть средствами, методами и способами восстановления организма, организации активного отдыха и реабилитации после травм и перенесенных заболеваний;

-применять формы и виды физической культуры в условиях производства (производственная гимнастика);

применять организационные формы, средства и методы профессионально-прикладной психофизической подготовки в соответствии с требованиями специальности;

-эффективно реализовать мировоззренческий компонент формирования физической культуры личности в составлении собственной, лично ориентированной комплексной программы реабилитации и коррекции здоровья.

Освоить методы:

-эффективных и экономичных способов владения жизненно важными умениями и навыками (ходьба, бег, передвижение на лыжах, плавание, преодоление искусственных и естественных препятствий с использованием разнообразных способов передвижения);

-применения средств физической культуры для развития отдельных физических качеств;

-самооценки работоспособности, усталости, утомления и применения средств физической культуры для их коррекции;

-составления и проведения самостоятельных занятий физическими упражнениями гигиенической, тренировочной или реабилитационно-восстановительной направленности;

-оценки состояния здоровья, физического развития, функционального состояния и физической подготовленности;

-обучения двигательным умениям и навыкам, техническим приемам в избранном виде спорта;

-индивидуального подхода к применению средств спортивной подготовки;

-организации и проведения массовых спортивных, спортивно-оздоровительных мероприятий и соревнований по избранным видам спорта;

-направленного использования современных педагогических, медико-биологических и психологических средств реабилитации и восстановления;

-проведения производственной гимнастики и применения «малых форм» физической культуры;

-определения уровня развития профессионально важных психофизических качеств;

-подбора средств профессионально-прикладной физической подготовки, коррекции профессионально важных качеств;

-составления и реализации индивидуальных комплексных программ коррекции здоровья.

Краткое содержание дисциплины:

Раздел 1. Теоретический раздел

Тема 1.1. Социально-биологические основы адаптации организма человека к физической и умственной деятельности, факторам среды обитания

Тема 1.2. Физическая культура в профессиональной подготовке студентов и социокультурное развитие личности студента
Раздел 2. Практический раздел

ИСТОРИЯ МИРОВОЙ КУЛЬТУРЫ

Цель дисциплины

Цель дисциплины – помочь студентам понять важность процесса исследования и анализа, работающего над конкретным проектом, и предоставить им необходимые навыки исследования и критического анализа в контексте искусства и визуальной культуры. Кроме того, в ходе этого процесса студенты глубже погрузятся в историю искусства, современное искусство и различные художественные направления, анализируя и интерпретируя произведения искусства, что помогает им обогатить свою художественную практику.

Задачи дисциплины

- Изучить значение исследований в мире искусства, осознавая их роль в формировании художественных движений, тенденций и художественной философии
- Развивать исследовательские навыки, используя различные источники и методологии для исследований, связанных с искусством
- Контекстуализировать произведения искусства в определенные периоды и понять их значение в формировании арт-ландшафта
- Изучить различные художественные стили, техники и визуальные элементы, понимая, как художники используют их для передачи своих сообщений и эмоций
- Развить навыки критического мышления для объективной оценки и критики произведений искусства, учитывая культурный, социальный и исторический контекст
- Поощрять открытые дискуссии и групповую критику, чтобы создать атмосферу сотрудничества

Краткое содержание дисциплины:

Тема 1 Древние времена

Тема 2 Средневековье

Тема 3 Эпоха Возрождения

Тема 4 Эпоха барокко

Тема 5 От романтизма к современному искусству

Тема 6 Модернизм и экспериментальное искусство

Тема 7 Современное искусство

Тема 8 Современные художественные движения

Тема 9 Известные современные художники

БЕЗОПАСНОСТЬ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Цель дисциплины: приобретение обучающимися знаний по идентификации опасностей в различных условиях жизни и деятельности человека и выработка практических навыков в принятии решений по защите человека и материальных ценностей от воздействия негативных факторов среды обитания и ликвидация их последствий.

Задачи дисциплины:

- определять вид и источник опасности, для принятия комплекса эффективных мер по защите себя и населения от их неблагоприятного воздействия;
- создавать комфортные условия трудовой деятельности и отдыха человека;
- разрабатывать мероприятия по повышению безопасности и экологичности производственной деятельности;
- планировать мероприятия по защите персонала и населения в чрезвычайных ситуациях и при необходимости принимать участие в проведении аварийно-спасательных и других неотложных работ при ликвидации последствий чрезвычайных ситуаций;
- самостоятельно работать над усвоением содержания дисциплины и формированием необходимых компетенций.

Краткое содержание дисциплины:

Тема 1. Современная структура Вселенной. Эволюция человечества и среды его обитания. Эволюция мира опасностей. Области распространения и масштабы негативного влияния техносферы.

Тема 2. Опасности и их показатели. Возникновение и основы реализации опасностей. Закон толерантности, опасные и чрезвычайно опасные воздействия. Поле опасностей. Качественная классификация (таксономия) опасностей.

Тема 3. Антропогенные и антропогенно-техногенные опасности. Виды взаимосвязей человека-оператора с технической системой. Восприятие внешних воздействий и ошибочные реакции человека.

Тема 4. Масштабы негативного влияния опасностей на человека и природу. Опасности производственной и бытовой среды. Региональные и глобальные опасности. Чрезвычайные опасности. Смертность населения от внешних причин.

Тема 5. Совершенствование источников техногенных опасностей. Понятие безопасности объекта защиты. Взаимодействие источников опасностей, опасных зон и объектов защиты. Общие тенденции достижения БЖД и ЗОС. Идентификация опасностей техногенных источников.

Тема 6. Защита человека от естественных опасностей. Защита от переменных климатических воздействий. Освещение. Водоподготовка и водопользование. Требования к пищевым продуктам.

Тема 7. Мониторинг и контроль опасностей. Мониторинг окружающей среды. Мониторинг источника опасностей. Мониторинг здоровья работающих и населения. Страхование опасных объектов и выплаты пострадавшим.

Тема 8. Государственное управление в БЖД и ЗОС. Структура управления. Безопасность труда. Охрана окружающей среды. Защита в чрезвычайных ситуациях.

ИСТОРИЯ РОССИИ

Цель дисциплины: формирование умения анализировать основные этапы и понимать закономерности исторического развития общества, а также формирование активной гражданской позиции

Задачи дисциплины:

- формирование комплексного знания о культурно-историческом своеобразии России, её месте в мировой цивилизации

- формирование систематизированных знаний об основных закономерностях и особенностях всемирно-исторического процесса, с акцентом на изучение истории России

- воспитание нравственности, толерантности, гражданственности и патриотизма

Краткое содержание дисциплины:

Тема 1. История как наука

Тема 2. Народы и государства на территории современной России в Древности. Русь в IX – первой трети XIII в.

Тема 3. Русь в XIII –XV вв.

Тема 4. Россия в XVI-XVII вв.

Тема 5. Россия в XVIII вв.

Тема 6. Российская империя в XIX – начало XX вв.

Тема 7. Россия и СССР в Советскую эпоху (1917-1991 гг.)

Тема 8. Современная Российская Федерация (1991-2022 гг.)

ОСНОВЫ РОССИЙСКОЙ ГОСУДАРСТВЕННОСТИ

Цель дисциплины: формирование у обучающихся системы знаний, навыков и компетенций, а также ценностей, правил и норм поведения, связанных с осознанием принадлежности к российскому обществу, развитием чувства патриотизма и гражданственности, формированием духовно-нравственного и культурного фундамента развитой и цельной личности, осознающей особенности исторического пути российского государства, самобытность его политической организации и сопряжение индивидуального достоинства и успеха с общественным прогрессом и политической стабильностью своей Родины.

Задачи дисциплины:

- представить историю России в её непрерывном цивилизационном измерении, отразить её наиболее значимые особенности, принципы и актуальные ориентиры;

- раскрыть ценностно-поведенческое содержание чувства гражданственности и патриотизма, неотделимого от развитого критического

мышления, свободного развития личности и способности независимого суждения об актуальном политикокультурном контексте;

- рассмотреть фундаментальные достижения, изобретения, открытия и свершения, связанные с развитием русской земли и российской цивилизации, представить их в актуальной и значимой перспективе, воспитывающей в гражданине гордость и сопричастность своей культуре и своему народу;

- представить ключевые смыслы, этические и мировоззренческие доктрины, сложившиеся внутри российской цивилизации и отражающие её многонациональный, многоконфессиональный и солидарный (общинный) характер;

- рассмотреть особенности современной политической организации российского общества, каузальную природу и специфику его актуальной трансформации, ценностное обеспечение традиционных институциональных решений и особую поливариантность взаимоотношений российского государства и общества в федеративном измерении;

- исследовать наиболее вероятные внешние и внутренние вызовы, стоящие перед лицом российской цивилизации и её государственностью в настоящий момент, обозначить ключевые сценарии её перспективного развития;

- обозначить фундаментальные ценностные принципы (константы) российской цивилизации (единство многообразия, суверенитет (сила и доверие), согласие и сотрудничество, любовь и ответственность, созидание и развитие), а также связанные между собой ценностные ориентиры российского цивилизационного развития (такие как стабильность, миссия, ответственность и справедливость).

Краткое содержание дисциплины:

Тема 1. Что такое Россия

Тема 2. Российское государство-цивилизация

Тема 3. Российское мировоззрение и ценности российской цивилизации

Тема 4. Политическое устройство России

Тема 5. Вызовы будущего и развитие страны

ВВЕДЕНИЕ В ПРОФЕССИЮ

Цель дисциплины

- понимание студентами основных этапов создания фильма. Понимание основ кинодраматургии и основ киномонтажа, как главного средства киноязыка;

- изучение основ и путей развития анимационного кино;

- изучение основных направлений в анимации и их эволюцию;

- формирование представления о процессе формирования художественного образа в произведениях аудиовизуального искусства, являющегося специфической формой отражения объективной действительности;

- знакомство обучающихся с выдающимися произведениями и мастерами отечественного и зарубежного анимационного искусства;

- формирование представления о современных и инновационных формах и направлениях в аудиовизуальном искусстве, новых его арт- практиках;
- прививание умения применять те или иные методики анализа к любому аудиовизуальному продукту (произведению);
- всестороннее представление о различных аспектах игровой индустрии (профессиях): геймдизайне, концепт-арте и трехмерном моделировании;
- научить студентов пользоваться базовым инструментарием.

Задачи дисциплины

- ознакомление студентов с основными этапами создания фильма
- ознакомление студентов с функциями основных членов съёмочной группы
- ознакомление студентов с основными этапами создания киносценария
- формирование у студентов базовых навыков сценарного питчинга
- формирование первичных навыков создания киносценария
- ознакомление студентов с основными приемами монтажа
- формирование у студентов монтажного мышления
- дать понимание основных этапов работы анимационного продакшена, особенностей пайплайна (последовательный план производства) анимационного кино
- сформировать у студентов умение и навык визуально различать технологию и тип программы, в которой сделана анимация
- дать глубокие теоретические знания и сформулировать научное мировоззрение и аналитическое мышление в области анимации
- дать понятие принципов формирования современной концепции анимационного кино
- выполнение базовых учебных задач с учетом специфики игрового направления (профессии)

Краткое содержание дисциплины:

Тема 1. Основные этапы создания фильма. Основной (творческий) состав съёмочной группы, их функции и задачи

Тема 2. Сценарий, как основа фильма. Сценарный питчинг. Основные элементы сценария. Отличия сценария от прозы. Сценарный формат. Драматургический анализ фильма.

Тема 3. Монтаж. Технический монтаж. Монтаж, как средство киноязыка.

Тема 4. История анимации

Тема 5. Художественно- технические особенности анимации

Тема 6. Анимационный пайплайн

Тема 7. Введение в игровую индустрию

Тема 8. Профессия "Геймдизайнер"

Тема 9. Профессия "Концепт-художник"

Тема 10. Профессия "3D-художник"

ИНКЛЮЗИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СОЦИАЛЬНОЙ И ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Цель дисциплины: подготовка специалистов, способных эффективно работать с людьми с ограниченными возможностями здоровья, инвалидов и других уязвимых групп населения. Эта дисциплина помогает студентам развить навыки и знания, необходимые для создания инклюзивной среды в различных сферах жизни, таких как образование, здравоохранение, культура и спорт.

Задачи дисциплины:

- изучение основных принципов и подходов к созданию инклюзивной среды
- ознакомление с правовыми и этическими аспектами работы с людьми с ОВЗ
- развитие навыков коммуникации и взаимодействия с людьми с различными потребностями
- обучение методам и технологиям адаптации и интеграции людей с ОВЗ в общество
- формирование у студентов понимания значимости инклюзивного подхода в обществе и его влияния на качество жизни людей

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Правовые аспекты и этика работы с людьми с ОВЗ
- Тема 2. Технологии адаптации и интеграции в общество людей с ОВЗ
- Тема 3. Создание инклюзивной среды в сфере медиакоммуникаций
- Тема 4. Взаимодействие с людьми с разными потребностями
- Тема 5. Роль государства и общества в создании инклюзивной среды
- Тема 6. Проблемы и перспективы развития инклюзивных технологий в России

ФИЛОСОФИЯ

Цель дисциплины: помочь студентам развить критическое мышление, научиться анализировать и оценивать различные точки зрения, а также расширить их кругозор и понимание мира в целом. Философия помогает студентам научиться мыслить логически, рассуждать, анализировать и делать выводы из полученных знаний. Кроме того, она помогает развить умение критически оценивать информацию, что является важным навыком в современном мире, где информация может быть недостоверной или неполной

Задачи дисциплины:

- развитие критического мышления и способности анализировать и оценивать информацию
- расширение кругозора и понимание мира в его многообразии
- формирование умения рассуждать и делать выводы на основе полученных знаний
- развитие логического мышления и умения аргументировать свою точку зрения
- формирование мировоззрения и системы ценностей

-развитие умения общаться и вести дискуссии на философские темы

Краткое содержание дисциплины:

Тема 1. Философия: смысл и предназначение

Тема 2. Основные этапы и направления развития философии

Тема 3. Отечественная философия

Тема 4. Философия бытия

Тема 5. Философия познания

Тема 6. Социальная философия

Тема 7. Человек как предмет философско-этического осмысления

Тема 8. Моральные дилеммы цифровой эпохи

ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Цель дисциплины

Целью изучения дисциплины является формирование профессиональной коммуникативной компетенции на иностранном языке. Формирование профессиональной коммуникативной компетенции подчинено цели подготовки бакалавра и обеспечивает способность и готовность осуществлять речевую деятельность на английском языке в профессиональных ситуациях общения.

Задачи дисциплины

- сформировать знания, умения и практический опыт осуществления деловой коммуникации в устной и письменной форме;
- решать стандартные задачи профессиональной деятельности, используя иностранный язык в своей специальности: понимать оригинальную монологическую и диалогическую речь, вести беседу и демонстрировать коммуникативные умения при непосредственном общении в деловой среде; вести поиск иноязычной информации на заслуживающих доверия сайтах;
- сформировать представление о различиях между стандартами формальной и неформальной деловой коммуникации на ИЯ в устной и письменной формах в условиях профессиональной деятельности, формы и правила академического и профессионального письма, необходимые для составления и редактирования текстов профессиональной направленности;
- приобрести навык понимания, анализа и структурирования информации на иностранном языке, необходимой для профессиональной деятельности

Краткое содержание дисциплины:

Тема 1. Cinema. Genres of films, Reviews. Vocabulary.
Grammar: How to write reviews on films, Present Simple.
Practical skills: Writing a review

- Кино. Жанры фильмов. Как написать рецензию на фильм
Грамматика: грамматические структуры для описания действия в настоящем.
Практические навыки: написание рецензии
- Тема 2. Game design. Video games industry.
Grammar: Adjectives to describe the game, Perfect Perfect Tense vs Past Simple.
Using Gerund and Infinitive.
Practical skills: Team work making a short presentation about a video game you know
Геймдизайн. Индустрия видеоигр.
Грамматика: Прилагательные для описания видеоигр, Настоящее Совершенное и Прошедшее Простое (их отличия), использование герундия и инфинитива.
Практические навыки: командная работа с презентацией видеоигры
- Тема 3. Film studies. Professional Vocabulary. Extreme adjectives and Linkers.
Grammar: Modal Verbs and Related Phrases
Practical Skills: explaining the words and phrases from new vocabulary
Съемочный процесс, Профессиональная лексика. Экстремальные прилагательные и соединительные слова.
Грамматика: модальные глаголы и связанные с ними фразы
Практические навыки: разговорная практика, аргументация
- Тема 4. Jobs and stages in Filmmaking (pre-production, production and post-production), Writing a Professional Email. Changing arrangements
Practical Skills: writing a professional email
Стадии в видеопроизводстве. Профессиональная переписка.
Практические навыки:
написание профессионального (делового) письма
- Тема 5. Giving a talk. Taking notes, Abbreviations. Pitching an idea.
Grammar: Phrases for Introduction Main body and Conclusion.
Practical Skills: writing email about pitching your idea
Выступление с речью. Использование сокращений. Питчинг идеи
Практические навыки: написание заявки на участие в питчинге
- Тема 6. Emailing. Habits. Interviews.
Practical Skills: Learning how to write a professional email, speaking practice, learning how to make questions for the interview

- Написание имейла. Обсуждение привычек (для разговорной практики и практики формулирования вопросов), формулирование вопросов для интервью.
Грамматика: составление вопросов (вспомогательные глаголы)
Практические навыки: профессиональное написание имейла, разговорная практика
- Тема 7. Good prospects. What it is to be an expert. Asking questions.
Grammar: Used to and Would
Перспективы для работы. Что значит быть экспертом в своем деле; умение задавать вопросы.
Грамматика: Привычки в прошлом
Практические навыки: коммуникативные навыки
- Тема 8. Email to a potential employer. An application letter, Writing a personal statement
Grammar: Using different tenses
Practical Skills: Writing an email to the employer in order to apply for a job. Writing a personal statement
Язык письма; Письмо потенциальному работодателю; Сопроводительное письмо, написание личного заявления
Грамматика: использование разных времен
Практические навыки:
Ведение переписки с иностранными клиентами

РУССКИЙ ЯЗЫК И КУЛЬТУРА РЕЧИ

Цель дисциплины: формирование у студентов навыков грамотного письма и правильной устной речи, а также развитие их коммуникативных способностей.

Задачи дисциплины:

- обучение студентов правилам русского языка, грамматике и пунктуации
- развитие навыков письменной и устной речи
- формирование умения правильно использовать языковые средства в соответствии с ситуацией общения и стилем речи
- обучение студентов культуре речи, этике и правилам этикета
- развитие коммуникативных навыков, умения ясно и четко выражать свои мысли

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Понятие культуры речи и её основные аспекты
- Тема 2. Языковые нормы и их роль в речевой коммуникации
- Тема 3. Орфографические и пунктуационные нормы
- Тема 4. Лексические нормы и лексическая сочетаемость
- Тема 5. Грамматические нормы и грамматические ошибки
- Тема 6. Стили речи и их особенности

Тема 7. Речевое общение и его основные формы

Тема 8. Этика и этикет в речевой коммуникации

ОСНОВЫ АВТОРСКОГО ПРАВА

Цель дисциплины: формирование у студентов знаний, умений, навыков в области авторского права и понимания основных принципов и норм авторского права, а также научить их правильно использовать эти знания в своей повседневной жизни.

Задачи дисциплины:

- изучить основные понятия и термины авторского права
- познакомить студентов с правами авторов на произведения и их использование
- изучить законы, регулирующие авторское право в Российской Федерации
- обучить распознаванию нарушений авторского права и способам их защиты
- развить навыки анализа и оценки интеллектуальной собственности
- развить критическое мышление и способности принимать обоснованные решения в области авторского права

Краткое содержание дисциплины:

Тема 1. Понятие, источники и субъекты авторского права

Тема 2. Объекты авторских прав

Тема 3. Авторские права на произведения науки, литературы и искусства

Тема 4. Права на программы для ЭВМ и базы данных

Тема 5. Права исполнителей. Права на фонограммы

Тема 6. Права на сообщение в эфир или по кабелю радио- и телепередач

Тема 7. Права публикаторов

Тема 8. Договорные отношения в сфере авторского права. Защита прав субъектов авторского права и ответственность за их нарушение

ФИНАНСОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ

Цель дисциплины: помочь студентам понять, как работают финансы, и научить их принимать разумные финансовые решения. Это включает в себя понимание основных финансовых понятий, таких как бюджетирование, инвестирование, страхование и налоги, а также умение управлять своими финансами и принимать решения на основе этих знаний.

Задачи дисциплины:

- дать студентам базовые знания о финансовых инструментах и их использовании
- научить студентов составлять бюджет и управлять своими финансами
- объяснить студентам, как инвестировать свои деньги и как выбрать подходящие инвестиции
- рассказать студентам о страховании и его роли в защите от финансовых рисков

- обучить студентов налоговым правилам и процедурам
- помочь студентам развить навыки принятия решений на основе финансовых данных

Краткое содержание дисциплины:

Тема 1. Основы финансовой грамотности

Тема 2. Инвестиции

Тема 3. Страхование

Тема 4. Налогообложение.

Тема 5. Банковские услуги.

Тема 6. Пенсионные накопления.

Тема 7. Управление личными финансами.

Тема 8. Финансовая безопасность.

Тема 9. Финансовые продукты и услуги.

Тема 10. Финансовое планирование

ОСНОВЫ 3D СКУЛЬПТИНГА

Цель дисциплины

Цель дисциплины - овладение навыками и знаниями, необходимыми для создания трехмерных моделей, ретопологии, топологии, разверток с учетом актуальных требований современной игровой индустрии в профессиональном программном обеспечении Maxon Zbrush.

Задачи дисциплины

Задачи дисциплины:

- научить студентов основам создания высокополигональных моделей с использованием инструментов скульптинга ZBrush
- научить основным принципам создания низкополигональных моделей посредством инструментов ZRemesher и ZModeler
- базовое понимание UV-развертки при помощи плагина UV Master

Краткое содержание дисциплины:

Тема 1. Вводная лекция.

Тема 2. Интерфейс.

Тема 3. Инструментарий SubTools. Инструментарий DynoMesh. Детализация персонажа.

Тема 4. Основы понимания топологии. Инструментарий ZModeler. Детализация персонажа.

Тема 5. Модификаторы. Детализация персонажа.

Тема 6. Инструментарий ZRemesher.

Тема 7. Base Mesh второго выбранного персонажа.

Тема 8. Альтернативное сценарии использования инструментариев

Тема 9. Знакомство с Subdiv.

Тема 10. Инструментарий ZRemesher в связке с ZRemesher Guides.

Тема 11. Инструментарий Project. Детализация персонажа.

Тема 12. Финализация второго персонажа

ОСНОВЫ ГЕЙМДИЗАЙНА

Цель дисциплины

Цель дисциплины - овладение знаниями, умениями и навыками, необходимыми для создания технической документации игрового проекта, как основного документа, на который опирается игровой разработчик.

Задачи дисциплины

Задачи дисциплины:

- научить студентов основам создания интересного игрового проекта под целевые требования аудитории
- научить основным принципам создания игрового прототипа

Краткое содержание дисциплины:

Тема 1. Введение. Что такое геймдизайн. Идеи. Процесс дизайна.

Тема 2. Документация. Ограничения. Стадии разработки.

Тема 3. GDD

Тема 4. Особенности жанров.

Тема 5. Смещение механик, поток и кривая сложности

Тема 6. Генерация идей, первичный отбор и начало прототипов

Тема 7. Подготовка к прототипированию

Тема 8. Нарративный дизайн

Тема 9. Технический и системный геймдизайнер

Тема 10. Игровой баланс и прототипирование игры

Тема 11. Экономика в играх

СОЗДАНИЕ 3D ОКРУЖЕНИЯ В ИГРАХ И АНИМАЦИИ

Цель дисциплины

Цель дисциплины – сформировать знания, умения и навыки, необходимыми для создания модульных и уникальных игровых локаций.

Задачи дисциплины:

- создавать трехмерные игровые ассеты для окружения и интегрировать их в среду UE
- овладеть теоретическими и практическими знаниями по созданию трёхмерных изображений средствами трёхмерной графики
- формировать основные компоненты проектной культуры
- приобретать и развивать практические умения и навыки создания трехмерных моделей, сцен и анимации

Краткое содержание дисциплины:

Тема 1. Подготовка рефборда

Тема 2. Создание хай-поли модели в Zbrush на примере сложного фольжа

- Тема 3. Создание карт листвы (запекание) в Adobe Substance 3D Painter и Adobe Photoshop
- Тема 4. Создание блокинга и лоуполи модели ассета в Maya на примере каменного (скалы и камни) модульного ассета
- Тема 5. Создание хай-поли модели в Zbrush на примере каменного (скалы и камни) модульного ассета
- Тема 6. Создание карт поверхностей (запекание) в Adobe Substance 3D Painter и Adobe Photoshop
- Тема 7. Импорт ассетов фольжа и модульного каменного ассета в UE
- Тема 8. Финальное оформление ассетов в игровой локации

ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ

Цель дисциплины: помочь студентам сформировать понимание того, как они могут развивать свои профессиональные навыки и компетенции в соответствии с их личными интересами, способностями и потребностями. Дисциплина помогает студентам определить свои цели в карьере, разработать план действий для их достижения и оценить результаты своего прогресса. Кроме того, она помогает студентам развивать навыки самоанализа, самооценки и саморегуляции, которые необходимы для успешного профессионального развития.

Задачи дисциплины:

- научить студентов методам самоанализа, которые помогут им определить свои сильные и слабые стороны, а также изучить стратегии для их развития;
- научить студентов использовать различные методы и инструменты, такие как планирование карьеры, анализ рынка труда, оценка своих сильных и слабых сторон, выбор образовательных программ и т.д;
- создавать индивидуальные планы развития, которые учитывают их личные цели, интересы и возможности. Это может включать в себя выбор карьеры, определение образовательных программ, поиск работы и т.д;
- научить студентов эффективно общаться с другими людьми, работать в команде и находить компромиссы;
- понимать, как управлять своим временем и ресурсами, чтобы достичь своих целей и задач в профессиональной сфере;
- уметь развивать лидерские навыки, чтобы быть эффективными руководителями и лидерами в своей профессиональной деятельности;
- знать, как искать работу, составлять резюме, проходить собеседования и другие аспекты, связанные с поиском работы;
- научиться быть готовым к изменениям на рынке труда и уметь адаптироваться к новым условиям работы.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Введение в индивидуальные траектории профессионального развития
- Тема 2. Самоанализ и развитие навыков

- Тема 3. Планирование и реализация индивидуальных траекторий
- Тема 4. Создание индивидуального плана развития
- Тема 5. Коммуникация и сотрудничество
- Тема 6. Управление временем и ресурсами
- Тема 7. Лидерские навыки
- Тема 8. Стратегии поиска работы

ИГРОВЫЕ ДВИЖКИ

Цель дисциплины

Цель дисциплины – сформировать знания, умения и навыки, необходимыми для создания игрового уровня в среде Unity.

Задачи дисциплины:

- научить основным принципам создания игрового прототипа (уровня) в среде Unity
- изучение основ программирования и алгоритмов
- работа с игровыми уровнями и картами
- проектирование и создание игровых миров
- разработка и оптимизация игрового кода
- создание и тестирование игровых механик

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Интерфейс и инструменты Unity
- Тема 2. UI в Unity
- Тема 1. Анимация
- Тема 2. Работа с физикой
- Тема 3. ProBuilder
- Тема 4. Персонаж и камера

3D-ГРАФИКА В ИГРАХ

Цель дисциплины

Цель дисциплины – сформировать знания, умения и навыки, необходимыми для создания модульных и уникальных игровых ассетов.

Задачи дисциплины

Задачи дисциплины:

- Научить создавать и моделировать трехмерные игровые ассеты и интегрировать их в среду UE

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Подготовка рефборда.
- Тема 2. Создание High Poly модели в Zbrush на примере Foliage
- Тема 3. Создание карт (запекание) в Adobe Substance 3D Painter и Adobe Photoshop
- Тема 4. Финализация и сборка ассета в Maya

Тема 5. Создание блокинга и лоуполи модели ассета в Maya на примере архитектурного модульного ассета

Тема 6. Создание High Poly модели в Zbrush на примере архитектурного модульного ассета

Тема 7. Создание карт (запекание) в Adobe Substance 3D Painter и Adobe Photoshop

Тема 8. Финализация и сборка ассета в Maya

Тема 9. Импорт ассетов Foliage и модульного архитектурного ассета в UE

Тема 10. Финальное оформление ассетов

ОСНОВЫ ЛЕВЕЛ-АРТА

Цель дисциплины

Цель дисциплины – сформировать знания, умения и навыки, необходимыми для создания дизайна игровых уровней в среде UE.

Задачи дисциплины

- Научить создавать и моделировать трехмерные игровые уровни в UE, согласно принципам, левел дизайна

Краткое содержание дисциплины:

Тема 1. Знакомство с интерфейсом UE и подготовка референсов для игрового уровня (мудборд)

Тема 2. Создание схемы (карты) игрового уровня

Тема 3. Блокинг уровня — грейбокс
Тесты разных видов геймплея

Тема 4. Настройка игровых ассетов и материалов (шейдеров)

Тема 5. Работа с Terrain и Foliage

Тема 6. Настройка базового освещения для игрового уровня

Тема 7. Основы визуального программирования среде blueprint

UX И UI В ИГРАХ

Цель дисциплины - формирование готовности студентов к проектированию в области UI-дизайна (дизайна пользовательского интерфейса), изучение основных тенденций развития UX-дизайна, освоение навыков проектирования графических элементов интерфейса и навыков проектирования пользовательского опыта.

Задачи дисциплины

- Сформировать понимание понятий UI-дизайна и UX-дизайна
- Рассмотреть основные тенденции развития современного дизайна
- Рассмотреть тренды современного дизайна пользовательских интерфейсов
- Сформировать навыки в области UI-дизайна и UX-дизайна

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Проектирование взаимодействия для AR/VR: введение. Базовые понятия. Обзор инструментов и техник. Основы программирования на C#
- Тема 2. Устройства ввода/вывода информации. Обзор интерфейсов. Обзор паттернов. Проектирование взаимодействия
- Тема 3. Введение в пользовательские исследования. Основы юзабилити-оценки. Юзабилити-тестирование. Особенности тестирования XR-приложений
- Тема 4. Эргономические особенности проектирования. Обзор средств. Обзор инструментов. Проектирование взаимодействия. Юзабилити-тестирование

ИГРОВАЯ РАЗРАБОТКА

Цель дисциплины

Цель дисциплины - овладение знаниями, умениями и навыками, необходимыми для создания 2D игр в Construct 3 и экспорту их на мобильные устройства.

Задачи дисциплины:

- научить студентов создавать двухмерные игры в разных жанрах в среде Construct 3

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Знакомство с интерфейсом Construct 3
- Тема 2. Основы работы с плагинами и их поведением
- Тема 3. Основы визуального программирования
- Тема 4. Работа с координатами
- Тема 5. События взаимодействия между объектами
- Тема 6. Работа со спрайтовыми ассетами
- Тема 7. Создание анимации разных персонажей и объектов
- Тема 8. Создание меню и сохранение результатов игры
- Тема 9. Экспорт игры (портирование билда на мобильное устройство)

ОСНОВЫ КОНЦЕПТ-АРТА В ИГРАХ

Цель дисциплины

Цель дисциплины – сформировать знания, умения и навыки, необходимыми для разработки высокохудожественной, цельной визуальной игровой концепт-

арта, а также дать высокопрофессиональный уровень владения технологическим инструментарием 2D и 3D программного обеспечения.

Задачи дисциплины:

- сформировать навыки процесса дизайн-разработки
- дать знания и умения по выполнению различных художественных решений в различных стилистиках и техниках для различных производственных технологий
- научить проводить исследования, развить способности к сбору и анализу референсов
- освоить умение дизайн-проектирования
- сформировать навыки рендера (визуализации)

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Подготовка рефборда для локации
- Тема 2. Проработка. Зоны паузы и детализации в локации
- Тема 3. Работа с цветом
- Тема 4. Финализация локации. Рендер
- Тема 5. Подготовка рефборда для персонажа
- Тема 6. Проработка. Определение масштаба и степени стилизации
- Тема 7. Финализация персонажа. Рендер и оформление
- Тема 8. Подготовка рефборда для дизайна техники
- Тема 9. Проработка и наполнение. Детали и элементы
- Тема 10. Финализация техники. Рендер

КОМАНДНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Цель дисциплины

Целью дисциплины «Командное проектирование» является освоение методов и техник командной работы в области разработки компьютерных игр, формирование навыков эффективного взаимодействия в команде разработчиков игр, а также повышение качества процесса создания игр за счет синергии усилий участников команды. Этот курс направлен на развитие умений командной работы и сотрудничества для достижения успешных результатов в создании игр.

Задачи дисциплины:

- Изучение основных этапов создания компьютерных игр и понимание ролей участников команды.

- Разработка навыков коммуникации и совместной работы в команде, включая распределение задач, планирование проекта и решение конфликтов.
- Практическое применение методов Agile и Scrum в процессе разработки игр для повышения эффективности работы команды.
- Анализ успешных кейсов командной разработки игр и извлечение уроков для собственной практики.
- Оценка результатов командной работы и самооценка для дальнейшего развития навыков в области командного проектирования.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Определение темы и жанра игры.
- Тема 2. Изучение целевой аудитории и конкурентов.
- Тема 3. Формулирование уникальных особенностей игры.
- Тема 4. Создание ментальной карты игры.
- Тема 5. Разработка общего плана проекта.
- Тема 6. Формирование команды и распределение ролей.
- Тема 7. Планирование календарного графика работ.
- Тема 8. Изучение основных принципов командной работы.
- Тема 9. Обсуждение и утверждение концепции игры.
- Тема 10. Подготовка презентации концепции для защиты

ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ

Цель дисциплины

Цель дисциплины «Дизайн-мышление» – заключается в развитии креативного мышления, способности к инновациям и решению проблем с учетом человеческих потребностей.

Задачи дисциплины:

- Обучение студентов принципам и методам дизайн-мышления для эффективного решения сложных задач.
- Развитие навыков анализа проблем, выявления потребностей пользователей и создания уникальных концепций.
- Поддержка развития эмпатии и понимания разнообразных точек зрения для создания более гармоничных и востребованных продуктов.

- Повышение уровня коммуникации и сотрудничества в рамках команды для достижения общей цели проекта.
- Применение дизайнерских инструментов и техник для создания инновационных и удобных решений, соответствующих потребностям пользователей.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Введение в дизайн-мышление
- Тема 2. Этапы дизайн-мышления
- Тема 3. Инструменты дизайн-мышления
- Тема 4. Эмпатия и понимание потребностей пользователей
- Тема 5. Креативное мышление и генерация идей
- Тема 6. Прототипирование и тестирование
- Тема 7. Применение дизайн-мышления в различных областях

АКАДЕМИЧЕСКАЯ ГРАМОТНОСТЬ

Цель дисциплины

Целью обучить студентов правилам оформления научных текстов, цитирования источников, этике научных исследований, а также развить у них навыки поиска, анализа и структурирования информации. В результате изучения дисциплины студенты должны быть способны самостоятельно проводить исследования, писать научные тексты, правильно оформлять источники, а также соблюдать академическую этику. Кроме того, целью дисциплины является подготовка студентов к публикации научных статей, защите выпускной работ

Задачи дисциплины

- Ознакомление студентов с основными принципами и правилами академического письма.
- Обучение студентов правилам цитирования и оформления источников в научных работах.
- Развитие навыков планирования и структурирования научных исследований.
- Обучение методам поиска и анализа информации для научных исследований.
- Тренировка студентов в написании аннотаций, рефератов и научных текстов.
- Освоение правил оформления списка литературы и библиографии в соответствии с академическими стандартами.
- Обучение этике научных исследований, включая проблему плагиата и его предотвращение.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Введение в академическую грамотность
- Тема 2. Основные принципы написания научных текстов
- Тема 3. Цитирование и правила оформления источников
- Тема 4. Планирование и структурирование научной работы
- Тема 5. Поиск и анализ информации для исследований
- Тема 6. Написание аннотаций и рефератов
- Тема 7. Оформление списка литературы и библиографии
- Тема 8. Этика и плагиат в научных исследованиях
- Тема 9. Подготовка к написанию выпускной квалификационной работы

ЭЛЕКТИВНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ ПО ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЕ И СПОРТУ (ОБЩАЯ ФИЗИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА)

Цель дисциплины: формирование оптимального уровня физической и умственной работоспособности для поддержания полноценной социальной и профессиональной деятельности.

Задачи дисциплины:

- развитие и совершенствование базовых силовых, скоростных и координационных качеств, общей и специальной выносливости, гибкости;
- формирование основных и прикладных двигательных навыков;
- обеспечение оптимального уровня двигательной активности в образовательной и повседневной деятельности;
- укрепление здоровья, закаливание организма, повышение его устойчивости к неблагоприятным факторам внешней среды, профессиональной и образовательной деятельности;
- формирование здорового образа жизни.

Краткое содержание дисциплины:

Раздел 1. Практический раздел

Виды спортивной практической деятельности.

Тема 1. Методико-практические занятия

Тема 1.1. Образ жизни и его отражение в профессиональной деятельности

Тема 1.2. Методические основы самостоятельных занятий физическими упражнениями и самоконтроль в процессе занятий

Тема 2. Спортивные учебные отделения по видам спорта

Тема 2.1. Профессионально-прикладная физическая подготовка

ЭЛЕКТИВНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ ПО ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЕ И СПОРТУ (НАСТОЛЬНЫЙ ТЕННИС)

Цель дисциплины: формирование оптимального уровня физической и умственной работоспособности для поддержания полноценной социальной и профессиональной деятельности.

Задачи дисциплины:

- развитие и совершенствование базовых силовых, скоростных и координационных качеств, общей и специальной выносливости, гибкости;
- формирование основных и прикладных двигательных навыков;
- обеспечение оптимального уровня двигательной активности в образовательной и повседневной деятельности;
- укрепление здоровья, закаливание организма, повышение его устойчивости к неблагоприятным факторам внешней среды, профессиональной и образовательной деятельности;
- формирование здорового образа жизни.

Краткое содержание дисциплины:

Раздел 1. Практический раздел

Виды спортивной практической деятельности.

Тема 1. Методико-практические занятия

Тема 1.1. Образ жизни и его отражение в профессиональной деятельности

Тема 1.2. Методические основы самостоятельных занятий физическими упражнениями и самоконтроль в процессе занятий по настольному теннису

Тема 2. Спортивные учебные отделения по видам спорта (настольный теннис)

ЧАСТЬ, ФОРМИРУЕМАЯ УЧАСТНИКАМИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОТНОШЕНИЙ

ВВЕДЕНИЕ В АНАТОМИЮ

Цель дисциплины

Цель дисциплины «Введение в анатомию» – изучить формы частей тела человека, на основе знаний об их внутреннем строении

Задачи дисциплины:

- Научиться рисовать полностью по представлению, а также по представлению с незначительным использованием референсов (не перерисовывание, а использование для изображения именно выбранной позы) людей разных возрастов и телосложений, обоих полов. Как в реалистическом, так и в слегка условном (анимационном) стиле (на усмотрение студента). В разных позах.
- Запомнить объемно-пространственные схемы изображения разных частей тела и тела в целом, чтобы потом применять их в рисунках, как с натуры/референса, так и по представлению.

Краткое содержание дисциплины:

Тема 1. Силуэтное и объемное мышление

Тема 2. Пропорции. Постановка фигуры

Тема 3. Голова и шея

- Тема 4. Торс
- Тема 5. Руки
- Тема 6. Ноги
- Тема 7. Персонаж

ПИТЧИНГ И ПРЕЗЕНТАЦИЯ

Цель дисциплины

Целью изучения дисциплины является приобретение студентами теоретических знаний и практических навыков, которые позволят им профессионально проводить презентации.

Задачи дисциплины

- дать представление об основных понятиях, категориях, технологиях и инструментах организации и проведения деловых презентаций;
- сформировать навыки подготовки эффективной презентации;
- сформировать навыки установления контакта с аудиторией.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Презентация как лучший способ передачи информации
- Тема 2. Стили и способы подачи информации
- Тема 3. Основные элементы презентации
- Тема 4. Подготовка демонстрационных материалов
- Тема 5. Создание презентации. Питчинг

ЦИФРОВАЯ ЖИВОПИСЬ

Цель дисциплины

Цель дисциплины «Цифровая живопись» – познакомить студентов с основами использования программы Adobe Photoshop (далее - фотошоп) современным цифровым художником, получить практический опыт рисования и покраски объектов, персонажей и сцен окружения в Adobe Photoshop.

Задачи дисциплины:

- Освоение основных принципов и техник цифровой живописи.
- Изучение специфики работы с графическими планшетами и программным обеспечением для создания цифровых произведений и искусства.
- Развитие навыков рисования, композиции и цветовосприятия в цифровом формате.
- Создание собственного уникального стиля и визуальной концепции в цифровой живописи.
- Исследование возможностей цифровых инструментов для реализации художественных идей и проектов.
- Поддержание креативности и самовыражения через использование цифровых технологий в живописи.

- Подготовка студентов к профессиональной деятельности в сфере цифрового искусства и дизайна

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Введение, разбор интерфейса
- Тема 2. Проверка первого ДЗ, фидбек
- Тема 3. Рисование персонажа способом с «настроечными слоями»
- Тема 4. Проверка ДЗ, совместное рисование.
- Тема 5. Рисование персонажа классическим способом
- Тема 6. Проверка ДЗ, совместное рисование

ОСНОВЫ 3D МОДЕЛИРОВАНИЯ И 3D АНИМАЦИИ

Цель дисциплины

Цель дисциплины - овладение навыками и знаниями, необходимыми для создания трехмерных моделей, ретопологии, разверток и текстурирования с учетом актуальных требований современной игровой индустрии в профессиональном программном обеспечении и познакомить студентов с основами создания анимационного движения в Maya.

Задачи дисциплины

- научить студентов основам создания высокополигональных моделей с использованием ZBrush
- научить основным принципам создания низкополигональных моделей в среде Maya/Blender посредством ретопологии
- научить создавать высокополигональные модели в среде Maya/Blender, используя полигональное моделирование - базовое понимание UV-развертки
- создание текстурных карт и материалов - базовое освещение в UE
- освоить командную работу, создать моушн -комикс
- дать представление о принципах создания покадровой рисованной и перекладочной анимации

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Введение в полигональное моделирование
- Тема 2. Создание низкополигональной модели
- Тема 3. Создание высокополигональной модели методом цифрового скульптинга
- Тема 4. Развертка простого объекта
- Тема 5. Создание текстур
- Тема 6. Материалы и рендеринг

Тема 7. Основы работы в профессиональном программном обеспечении по 3D анимации

Тема 8. Создание анимационных сцен

ОСНОВЫ РЕЖИССУРЫ

Цель дисциплины

Целью изучения дисциплины является формирование у студентов профессиональных навыков при решении специфических режиссерских задач, в сочетании с развитием у них критического мышления и способности к анализу и синтезу получаемой информации.

1.2. Задачи дисциплины

Задачи дисциплины:

- доведение до рабочего состояния сценария короткометражного фильма,
- режиссерская разработка проекта,
- создание полноценной режиссерской экспликации проекта,
- создание режиссерского сценария,
- создание рабочей раскадровки короткометражного фильма,
- определение актерского состава и подбор локаций для съемок,
- подготовка к созданию постановочного проекта фильма,
- практика съемок коротких этюдов с целью отработки профессиональных навыков подготовки съемок, самих съемок и монтажа отснятого материала, используя известные приемы.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Профессия Режиссер.
- Тема 2. Режиссерская экспликация
- Тема 3. Режиссерский сценарий
- Тема 4. Рабочая раскадровка фильма
- Тема 5. Работа режиссера с актером. Мизансцена.
- Тема 6. Монтаж, как основное средство художественного выражения, отражающее идею фильма. Основные приемы монтажа.
Их применение на практике.

ОСНОВЫ 2D-АНИМАЦИИ

Цель дисциплины

Цель дисциплины - познакомить студентов с производственным пайплайном на примере практического проекта по созданию моушн-комикса, дать практические навыки по основам создания анимационного движения.

Задачи дисциплины

Задачи дисциплины:

- освоить командную работу
- создать моушн-комикс
- дать представление о принципах создания покадровой рисованной и перекладочной анимации

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Анимационный рисунок
- Тема 2. Основы рисованной анимации
- Тема 3. Основы сториборда и аниматика
- Тема 4. Основы переключочной анимации
- Тема 5. Реализация проекта "моушн-комикс"

ОСНОВЫ ИГРОВОЙ РАЗРАБОТКИ

Цель дисциплины

Цель дисциплины - сформировать понимание у студентов о том, что представляет из себя игра и процесс ее разработки на примере простой 2D-игры в жанре платформера.

Задачи дисциплины

Задачи дисциплины:

- Сформировать понимание основных этапов самостоятельного создания игры
- Познакомить студентов с инструментом прототипирования Construct 3
- Научить генерировать идеи для сеттинга игры в заданном жанре
- Научить создавать визуальный стиль проекта, отражающий видение игры

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Декомпозиция игр, игровые жанры
- Тема 2. Введение в Construct, создание прототипа игры по Техническому заданию
- Тема 3. Генерация идей. Оформление идеи в вижн-документ
- Тема 4. Левел-дизайн. Разработка дизайна уровня
- Тема 5. Прототип уровня
- Тема 6. Разработка визуального стиля
- Тема 7. Финальная сборка игры. Плейтесты
- Тема 8. Доработка сборки на основе обратной связи от игроков
- Тема 9. Самостоятельная разработка проекта

ОСНОВЫ КИНОПРОИЗВОДСТВА

Цель дисциплины

Целью изучения дисциплины является знакомство студентов с основными кинопрофессиями: режиссер, художник, оператор, продюсер, звукорежиссер, режиссер монтажа, а также получение базового понимания о функциях других членов съемочной группы, включая административный и технический персонал.

Задачи дисциплины

- ознакомление студентов с основным составом съемочной группы,
- ознакомление студентов с функциями актеров, режиссера, художника, оператора, звукорежиссера, режиссера монтажа, исполнительного продюсера,
- ознакомление студентов с функциями линейного продюсера, второго режиссера, художника по костюму, художника по гриму, локейшн-менеджера, кастинг-директора, композитора, супервайзера по CG

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Профессия Режиссер
- Тема 2. Профессия Оператор
- Тема 3. Профессии Художник, Художник по гриму, художник по костюму, художник по реквизиту
- Тема 4. Актерское мастерство
- Тема 5. Профессия Звукорежиссер
- Тема 6. Профессия Режиссер монтажа
- Тема 7. Профессии Исполнительный и Линейный продюсеры, локейшн-менеджер и кастинг-директор
- Тема 8. Профессия Второй режиссер
- Тема 9. Компьютерная графика в кино
- Тема 10. Композитор в кино

РАЗРАБОТКА НА UNITY

Цель дисциплины - формирование целостного представления о проектировании архитектуры компьютерных игр, способах обеспечения игрового баланса, разработке документации.

Задачи дисциплины

- Изучение основных понятий в области Unity
- Развитие умений использовать инструментальные средства проектирования архитектуры и разработке игр на Unity
- Получение навыка и опыта использования методов проектирования архитектуры и методов разработки игр на Unity

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Основы геометрического моделирования
- Тема 2. 3D-графика и геометрические модели
- Тема 3. Введение в Unity
- Тема 4. Компонентно-ориентированный подход в разработке
- Тема 5. Ассеты и шаблоны Unity
- Тема 6. Основные компоненты Unity

Тема 7. Осуществление взаимодействия пользователя с игровым продуктом

Тема 8. Тестирование игрового продукта

КОНЦЕПТ-АРТ ПЕРСОНАЖЕЙ

Цель дисциплины: основная образовательная цель освоения дисциплины-формирование пространственного мышления на основе использования технологий моделирования персонажей в контексте перспективных решений визуального искусства.

Задачи дисциплины

- научить собирать информацию о планируемой разработке, проводить анализ существующих проектов;
- приобрести умение формулировать свою концептуальную идею в текстовой форме;
- научить передавать идею графическим языком в виде наброска, концепт-арта где важными визуальными знаками будут «авторский почерк» интерпретации стиля, территориальных маркеров, диалектов, пластики, бытовой культуры, создающих в целом концепцию (идея, логика и динамика действий в сюжетах)

Краткое содержание дисциплины:

Тема 1. Основы моделирования персонажей

Тема 2. Особенности работы с примитивами

Тема 3. Разработка концепции персонажа в тематическом контексте, моделирования его формы

Тема 4. Концепт-арт

Тема 5. Работа с персонажем

Тема 6. Полигональное моделирование

Тема 7. Текстурирование и визуализация

Тема 8. Технологии моделирования персонажей

МОДЕЛИРОВАНИЕ ТЕХНИКИ И ОРУЖИЯ

Цель дисциплины: формирование знаний, умений и навыков, обучающихся в области моделирования техники и оружия в играх.

Задачи дисциплины

- рассмотреть особенности создания графического контента компьютерных игр, специфику рисования растровой и векторной графики
- раскрыть методы построения моделей техники и оружия
- научиться создавать тональное и цветовое решение для конкретной задачи, создавать единое целое в стилистике проекта
- научиться создавать дизайн-проекта компьютерной игры с разработкой всех составляющих ее графического контента.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Разработка линеек оружия двух противоборствующих сторон, различных климатических условий, природных зон и т.п.
- Тема 2. Разработка детализированной единицы оружия для каждой из двух сторон в высоком качестве (промо-арт)
- Тема 3. Разработка линеек техники двух противоборствующих сторон, различных климатических условий, природных зон и т.п.
- Тема 4. Разработка детализированной единицы техники для каждой из двух сторон в высоком качестве (промо-арт)
- Тема 5. Разработка линеек 3D оружия (Blender, ZBrush) двух противоборствующих сторон, различных климатических условий, природных зон и т.п.
- Тема 6. Разработка детализированной единицы 3D оружия (Blender, ZBrush) для каждой из двух сторон в высоком качестве (промо-арт).
- Тема 7. Разработка линеек 3D техники (Blender, ZBrush) двух противоборствующих сторон, различных климатических условий, природных зон и т.п.
- Тема 8. Разработка детализированной единицы 3D техники (Blender, ZBrush) для каждой из двух сторон в высоком качестве (промо-арт).

МАТЕМАТИКА В ИГРАХ

Цель дисциплины: обучить студентов основам математики и её применению в игровой индустрии, развить аналитическое мышление и навыки решения задач, понимание принципов работы с 3D-графикой и физикой, обучить созданию собственных игр и игровых механик, освоить инструменты для разработки игр.

Задачи дисциплины

- Изучить основы математики и её применение в игровой индустрии.
- Развить аналитическое мышление и навыки решения задач.
- Понять принципы работы с 3D-графикой и физикой.
- Обучиться созданию собственных игр и игровых механик.
- Освоить инструменты для разработки игр.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Основы математики
- Тема 2. Математические методы в игровой индустрии
- Тема 3. Прикладная математика
- Тема 4. Работа с 3D графикой и физикой
- Тема 5. Программирование и разработка игр
- Тема 6. Создание собственных игровых проектов
- Тема 7. Инструменты для разработки игр

ДИЗАЙН СУЩЕСТВ

Цель дисциплины: сформировать у студентов знания, умения и навыки в области дизайна существ в игровой индустрии.

Задачи дисциплины

- Рассмотреть особенности создания графического контента компьютерных игр, специфику рисования растровой и векторной графики.
- Раскрыть методы построения существ, создавать тональное и цветовое решение для конкретной задачи, создавать единое целое в стилистике проекта.
- Продемонстрировать особенности создания дизайн-проекта компьютерной игры с разработкой всех составляющих ее графического контента

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Основы моделирования существ
- Тема 2. Особенности работы с примитивами
- Тема 3. Разработка концепции существа в тематическом контексте, моделирования его формы
- Тема 4. Работа с существом
- Тема 5. Разработка линеек существ двух противоборствующих сторон. проживающих в различных климатических условиях, природных зонах и т.п.
- Тема 6. Рисование поз.
- Тема 7. Эскизирование изображения существа в среде, каждого из двух фракций, противоборствующих сторон.
- Тема 8. Проработка в высоком качестве (промо-арт) изображения существа в среде для каждой из двух сторон.

СОЗДАНИЕ МОДУЛЬНЫХ АССЕТОВ

Цель дисциплины

Целью дисциплины является изучение концепций и приемов современной разработки видеоигр с использованием Unity 3D.

Задачи дисциплины

- овладение паттернами проектирования, применяемыми в разработке игр; знакомство с основными модулями платформы Unity 3D;
- овладение навыками создания прототипов игр в Unity 3D;
- знакомство с процессом подготовки, оптимизации и использования различных ассетов

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Скриптование в Unity
- Тема 2. Материалы и шейдеры
- Тема 3. Продвинутая работа с ассетами в Unity 3D
- Тема 4. Сборные объекты (prefab)
- Тема 5. Столкновения
- Тема 6. Анимация и аудио ассеты
- Тема 7. Использование и создание плагинов для Unity
- Тема 8. Дизайн уровней и процедурная генерация

РАЗРАБОТКА КАЗУАЛЬНЫХ И ГИПЕРКАЗУАЛЬНЫХ ИГР

Цель дисциплины

Цель дисциплины: сформировать знания, умения и навыки обучающегося в области современных направлений развития гейм-дизайна и разработки казуальных и гиперказуальных игр.

Задачи дисциплины

- Анализ информационных потребностей пользователей компьютерных игр, включая выбор сеттинга и жанра;
- Создание концепта игры и начальная проработка геймдизайна, включая разработку технической документации;
- Разработка прототипа компьютерной игры, включая оценку основного игрового процесса, проверку игровых механик и ключевых технических моментов.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Концепция казуальных и гиперказуальных игр.
- Тема 2. Типы игрового дизайна казуальных и гиперказуальных игр
- Тема 3. Подходы к геймдизайну казуальных и гиперказуальных игр.
- Тема 4. Разработка казуальных и гиперказуальных игр Unity.

ТЕХНИКИ КОЛЛАЖА

Цель дисциплины

Цель дисциплины: сформировать знания, умения и навыки обучающегося в области техники коллажа.

Задачи дисциплины

- Рассмотреть виды коллажа, средства художественной выразительности, технические и технологические составляющие;
- Раскрыть принципы взаимодействия и принципы композиционного логически-смыслового построения коллажа. Принципы зрительного восприятия изображения на плоскости и в пространстве;
- Продемонстрировать особенности современного коллажа и его взаимосвязь с традиционными формами графического искусства.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Плоскостная монохромная композиция
- Тема 2. Плоскостная полноцветная композиция
- Тема 3. Полноцветная композиция с объемными элементами
- Тема 4. Создание полноцветного коллажа с объемными элементами

СОЗДАНИЕ СТИЛИЗОВАННОГО ПЕРСОНАЖА В 3D

Цель дисциплины

Цель дисциплины: обеспечение студентов навыками в области создания стилизованного персонажа в 3D.

Задачи дисциплины

- Освоить базовый скульптинг, создавать анатомически правильные болванки будущих героев.
- Готовить топологию и UV
- Создавать упрощённые модели персонажей для экспорта.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Подготовка к созданию модели
- Тема 2. Разработка основных форм 3D-модели в ZBrush
- Тема 3. Финализация высокополигональной модели в ZBrush
- Тема 4. Создание ретопологии 3D-модели
- Тема 5. Создание UV-развертки низкополигональной модели
- Тема 6. Текстурирование и финальное изображение 3D-модели

СИСТЕМНЫЙ ГЕЙМДИЗАЙН

Цель дисциплины

Цель изучения дисциплины – это понимание основ и принципов разработки видеоигр. Студенты узнают о различных аспектах создания игр, таких как механика, сюжет, графика, звук и баланс. Это помогает им развивать свои навыки в области геймдизайна.

Задачи дисциплины

- Понимание основ геймдизайна. Студенты узнают о базовых понятиях и принципах разработки игр, а также о том, как они взаимодействуют друг с другом.
- Обучение созданию игровых механик. Студенты учатся разрабатывать и интегрировать различные механики в свои игры, чтобы сделать их интересными и захватывающими для игроков.
- Изучение процесса создания игр. Студенты знакомятся с этапами разработки игры, от концепции до реализации, и учатся применять полученные знания на практике.
- Развитие навыков коммуникации и сотрудничества. Студенты работают в командах и учатся общаться и сотрудничать с другими студентами и преподавателями для достижения общих целей.
- Изучение инструментов и технологий для создания игр. Студенты изучают различные инструменты и технологии, которые используются в разработке игр, чтобы быть готовыми к работе в индустрии.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Тропы, стереотипы и работа с масс-маркетом
- Тема 2. Погружение и поток
- Тема 3. Анализ и декомпозиция игр
- Тема 4. Атмосфера
- Тема 5. Прототипирование
- Тема 6. Плейтесты

Тема 7. Баланс

Тема 8. Введение в работу с межплатформенной средой разработки Unity3D

НАБРОСКИ С НАТУРЫ И АНАТОМИЯ

Цель дисциплины

Цель дисциплины - научить студентов создавать детальные и реалистичные модели, текстуры и материалы, которые будут использоваться в играх, а также изучить анатомию человека и животных для более точного моделирования их движений и поз. Это помогает улучшить качество графики в играх и сделать их более привлекательными для игроков.

Задачи дисциплины

- Изучение основ рисования и живописи, чтобы создавать качественные наброски и текстуры.
- Освоение техник трехмерного моделирования и текстурирования для создания 3D-моделей и текстур.
- Изучение анатомии человека и животных, чтобы создавать реалистичные модели и анимации.
- Работа с программами для 3D-моделирования и текстурирования, такими как 3ds Max, Maya, ZBrush и другими.
- Создание реалистичных материалов и текстур для использования в играх.
- Участие в проектах по созданию игр, где студенты могут применить полученные знания на практике.

Краткое содержание дисциплины:

Тема 1. Основы рисования и живописи: изучение различных техник рисования, таких как карандаш, тушь, акварель и другие. Трехмерное моделирование: изучение методов создания 3D-моделей, таких как полигональное моделирование, NURBS-моделирование и другие.

Тема 2. Основы рисования и живописи: изучение различных техник рисования, таких как карандаш, тушь, акварель и другие. Трехмерное моделирование: изучение методов создания 3D-моделей, таких как полигональное моделирование, NURBS-моделирование и другие.

Тема 3. Текстурирование и материалы: изучение методов создания реалистичных текстур и материалов для 3D-моделей. Анимация: изучение методов анимации персонажей и объектов в играх.

Тема 4. Текстурирование и материалы: изучение методов создания реалистичных текстур и материалов для 3D-моделей. Анимация: изучение методов анимации персонажей и объектов в играх.

СОЗДАНИЕ РЕАЛИСТИЧНОГО ПЕРСОНАЖА В 3D

Цель дисциплины

Цель данной дисциплины - научить студентов создавать реалистичных 3D персонажей с использованием различных техник и инструментов, а также дать им понимание основ анатомии и физики для создания правдоподобных движений и взаимодействия персонажей с окружающей средой.

Задачи дисциплины

- изучение основ 3D моделирования, текстурирования и анимации
- освоение различных программ и инструментов для создания 3D моделей, работу с референсами и создание собственных проектов
- создавать реалистичные материалы и текстуры, использовать различные техники моделирования и анимации, а также работать в команде и участвовать в проектах
- основ анатомии, чтобы понимать, как устроено тело человека или животного, и как это влияет на движение и позу.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Концепция 3D-моделирования
- Тема 2. Требования к трехмерному анимационному персонажу
- Тема 3. Этапы создания 3D-модели персонажа
- Тема 4. Программное обеспечение для 3D-моделирования
- Тема 5. Создание концепт-арта
- Тема 6. Ретопология модели
- Тема 7. Развертка модели
- Тема 8. Текстурирование и покраска

ДИЗАЙН УРОВНЕЙ

Цель дисциплины

Цель дисциплины «Дизайн уровней» – обучение студентов созданию увлекательных и эффективных игровых уровней, которые будут не только интересными для игроков, но и способствовать достижению поставленных целей игры, поддерживать баланс сложности и разнообразие геймплея.

Задачи дисциплины:

- Изучение основных принципов игрового дизайна и уровневого дизайна.
- Ознакомление с теорией построения игровых уровней, включая структуру, путь игрока, баланс сложности и т.д.
- Практическое освоение инструментов и техник создания игровых уровней (например, использование специализированного программного обеспечения).
- Разработка и реализация собственных игровых уровней с учетом полученных знаний и навыков.
- Анализ и обсуждение созданных уровней с целью получения обратной связи и улучшения результатов.
- Исследование современных тенденций и методов дизайна уровней в видеоиграх для поддержания актуальности знаний студентов.

- Самостоятельное творческое мышление и экспериментирование при создании уникальных и интересных игровых уровней.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Введение в дизайн уровней в видеоиграх и основные принципы
- Тема 2. Анализ успешных игровых уровней и элементов их дизайна
- Тема 3. Практическое создание уровней для различных жанров игр
- Тема 4. Применение теории геймдизайна к дизайну игровых уровней
- Тема 5. Разработка интерактивных прототипов уровней с учетом геймдизайн-аспектов
- Тема 6. Использование специализированного программного обеспечения для дизайна уровней
- Тема 7. Практические занятия по балансировке сложности и темпа игровых уровней
- Тема 8. Создание уровней с учетом игровой механики и сюжета
- Тема 9. Тестирование и итеративное улучшение дизайна уровней
- Тема 10. Коллективное создание игрового уровня в формате группового проекта
- Тема 11. Презентация и обсуждение созданных уровней среди студентов и преподавателей
- Тема 12. Финальный проект: разработка полноценного игрового уровня с учетом всех полученных знаний и навыков

СТИЛИЗАЦИЯ

Цель дисциплины

Цель дисциплины «Стилизация» – формирование понимания роли стилизации в игровой индустрии, овладение разнообразными техниками стилизации, анализ успешных примеров стилизации в играх, практическое применение знаний через выполнение заданий по созданию стилизованных элементов игры, а также развитие креативности и профессионализма у студентов. Целью является не только изучение основ стилизации, но и их успешное применение на практике для создания уникальных и привлекательных игровых продуктов.

Задачи дисциплины:

- Освоение основных понятий и принципов стилизации в игровой индустрии.
- Обучение студентов различным техникам работы с графикой, анимацией и звуком для создания стилизованных игровых элементов.
- Проведение анализа игр с выразительным стилем для выявления ключевых элементов и приемов стилизации.
- Формирование навыков применения знаний на практике через создание стилизованных персонажей, уровней и игрового окружения.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Понятие стилизации и ее роль в создании игрового опыта
- Тема 2. Принципы выбора стилизованных подходов в разработке игр

- Тема 3. Графические редакторы и программы для создания стилизованных артов
- Тема 4. Аудиоинструменты для работы над звуковым оформлением в стилизации игр
- Тема 5. Создание концепции стилизации персонажа
- Тема 6. Разработка дизайна персонажа в выбранном стиле
- Тема 7. Анимация персонажа в соответствии со стилистикой игры
- Тема 8. Создание стилизованных уровней и локаций
- Тема 9. Работа над арт-дизайном игрового мира
- Тема 10. Интеграция стилизованных элементов в игровой процесс

ПРОДВИНУТЫЙ ЛЕВЕЛ-АРТ: РАБОТА СО СВЕТОМ

Цель дисциплины

Цель дисциплины «Продвинутый левел-арт. Работа со светом» – заключается в обучении студентов продвинутым техникам создания игровых сцен с акцентом на использовании света для улучшения визуального качества и атмосферности окружающей среды. Студенты изучат методы работы с освещением, создания теней и атмосферных эффектов, а также научатся использовать свет для подчеркивания форм, управления вниманием игроков и создания выразительных контрастов. Целью является развитие творческого мышления студентов и подготовка их к профессиональной деятельности в области геймдева, где умение работать со светом в игровых сценах играет важную роль для создания качественного и привлекательного игрового контента.

Задачи дисциплины:

- Изучение основных принципов работы со светом в игровом дизайне и понимание их влияния на визуальное восприятие игровых сцен.
- Освоение техник создания различных типов освещения (естественного, искусственного, динамического) для достижения заданных эффектов в игровых средах.
- Практическое применение инструментов графических редакторов и движков игр для работы со светом и создания атмосферных игровых локаций.
- Разработка навыков работы с тенями, световыми и цветовыми контрастами, чтобы достичь глубины и объемности визуального пространства игры.
- Исследование специфики работы со светом в различных жанрах игр и адаптация техник освещения к конкретным требованиям и целям проекта.
- Создание собственных игровых сцен с проработанным световым оформлением.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Введение в работу со светом в игровом дизайне

- Тема 2. Основные принципы освещения в игровых сценах
Тема 3. Типы освещения: естественное, искусственное, динамическое
Тема 4. Техники создания теней и световых эффектов
Тема 5. Работа с контрастами и цветовыми сочетаниями
Тема 6. Свет и форма: подчеркивание объемности объектов
Тема 7. Атмосферные эффекты через освещение
Тема 8. Особенности работы со светом в разных игровых жанрах
Тема 9. Инструменты графических редакторов для работы со светом
Тема 10. Применение света для управления вниманием игроков
Тема 11. Создание динамического освещения и эффектов движения света
Тема 12. Проектная работа: разработка собственного игрового уровня с акцентом на работу со светом

ВВЕДЕНИЕ В ПРОДЮСИРОВАНИЕ

Цель дисциплины

Дисциплина «Введение в продюсирование» направлена на знакомство студентов с ролями и задачами продюсера в игровой индустрии, обучение планированию и управлению процессом создания игрового продукта, а также формирование понимания основных этапов жизненного цикла игрового продукта и методов его монетизации. Цель заключается в подготовке студентов к успешной карьере в сфере разработки и продюсирования игр, предоставляя необходимые знания и навыки для работы в этой области.

Задачи дисциплины:

- Ознакомление студентов с ролями и обязанностями продюсера в игровой индустрии.
- Обучение планированию и управлению процессом создания игрового продукта.
- Разъяснение влияния продюсера на успех игрового проекта и его взаимодействие с командой разработчиков.
- Предоставление понимания основных этапов жизненного цикла игрового продукта и методов его монетизации.
- Подготовка студентов к работе в сфере разработки и продюсирования игр, обеспечивая первичные знания и практические навыки.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Роль продюсера в игровой индустрии.
Тема 2. Основы продюсирования игровых проектов.
Тема 3. Коммуникация и управление командой.
Тема 4. Монетизация игровых проектов.
Тема 5. Управление проектом и планирование.
Тема 6. Качество и тестирование игр
Тема 7. Маркетинг и продвижение игр.
Тема 8. Тенденции и перспективы игровой индустрии.

ДИЗАЙН ТЕХНИКИ И ОРУЖИЯ

Цель дисциплины

Цель дисциплины «Дизайн техники и оружия» заключается в формировании у студентов необходимых знаний и навыков для успешного создания разнообразной техники и оружия в игровой индустрии. Это включает в себя ознакомление с основами дизайна игровых предметов, обучение применению технических и художественных аспектов в процессе разработки, а также предоставление практических навыков в создании 3D-моделей, текстур и анимации. Главная цель - подготовить студентов к будущей работе в индустрии компьютерных игр как специалистов по созданию высококачественной техники и оружия, способных воплотить в жизнь инновационные и креативные идеи в игровой среде.

Задачи дисциплины:

- Изучение основных принципов дизайна техники и оружия в играх.
- Освоение программных инструментов для создания 3D-моделей, текстур и анимации.
- Разработка концепций и дизайна игровых предметов с учетом игровой механики и стилистики.
- Практическое создание различных видов техники и оружия для компьютерных игр.
- Тестирование и оптимизация игровых предметов для обеспечения качественного игрового опыта.
- Анализ и обратная связь по созданным игровым предметам с целью их улучшения и совершенствования.
- Презентация и демонстрация созданных игровых предметов для оценки и обсуждения в рамках учебного процесса.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Основы дизайна игровых предметов
- Тема 2. Технические аспекты создания игровых предметов
- Тема 3. Художественные аспекты дизайна игровых предметов
- Тема 4. Создание различных видов техники и оружия
- Тема 5. Тестирование и оптимизация игровых предметов
- Тема 6. Презентация и обратная связь по созданным игровым предметам

СОЗДАНИЕ МАТЕРИАЛОВ

Цель дисциплины

Целью дисциплины «Создание материалов» является введение в основные принципы создания текстур и материалов для игровых проектов, развитие навыков работы с программными инструментами, необходимых для создания и редактирования текстур. Кроме того, задачей является подготовка студентов к созданию качественных материалов, способных улучшить визуальное исполнение игровых сцен, а также понимание важности текстур и материалов в формировании атмосферы игры и их воздействия на игроков.

Этот курс поможет студентам приобрести необходимые навыки и знания для успешной работы в области создания игровых материалов и улучшения визуальной составляющей игровых проектов.

Задачи дисциплины:

- Изучение основных понятий и техник создания текстур и материалов в играх.
- Ознакомление с программными инструментами для работы с текстурами, такими как Substance Painter, Photoshop, и другие.
- Практические задания по созданию различных видов текстур: дерево, камень, металл и т.д.
- Разработка навыков создания реалистичных материалов с учетом освещения и теней.
- Анализ и обсуждение существующих игровых материалов для изучения лучших практик и тенденций в индустрии.
- Создание портфолио собственных работ по созданию текстур и материалов для дальнейшего продвижения в области игровой индустрии.
- Оценка и обратная связь по выполненным заданиям для постоянного улучшения навыков студентов в создании игровых материалов.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Введение в создание материалов в играх
- Тема 2. Принципы создания текстур
- Тема 3. Создание материалов
- Тема 4. Техники редактирования текстур
- Тема 5. Оптимизация текстур и материалов
- Тема 6. Создание анимированных текстур
- Тема 7. Применение текстур в игровых сценах
- Тема 8. Практические задания и проекты

ИГРОВАЯ АНАЛИТИКА

Цель дисциплины

Цель дисциплины «Игровая аналитика» – заключается в том, чтобы научить понимать и применять методы анализа данных в игровой индустрии для оптимизации игрового процесса, улучшения пользовательского опыта и принятия обоснованных стратегических решений.

Задачи дисциплины:

- Изучение основных понятий и методов аналитики в игровой индустрии, включая ключевые метрики и инструменты.
- Сбор и анализ данных об использовании игровых продуктов для выявления паттернов поведения игроков и успешных стратегий.
- Оценка эффективности игровых механик, уровней сложности, монетизации и других аспектов игрового процесса на основе данных.

- Прогнозирование и оптимизация пользовательского опыта через анализ игровых метрик и обратной связи от игроков.
- Разработка рекомендаций по улучшению игрового продукта, включая изменения в дизайне, монетизации, маркетинге и т.д., на основе данных аналитики.
- Проведение A/B тестирований и экспериментов для проверки гипотез и определения оптимальных решений.
- Подготовка отчетов и презентаций с результатами анализа данных для руководства и команды разработки с целью принятия информированных стратегических решений.
- Использование игровой аналитики для повышения уровня вовлеченности игроков, удержания аудитории, увеличения дохода и общего успеха игрового продукта.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Введение в игровую аналитику
- Тема 2. Основы сбора и анализа данных в игровой индустрии
- Тема 3. Визуальные аспекты игровой аналитики
- Тема 4. Создание уникальной концепции игры
- Тема 5. Дизайн окружения и персонажей в игре
- Тема 6. Подбор референсов и создание концептов
- Тема 7. Применение современных цифровых инструментов в игровой аналитике
- Тема 8. Понимание принципов работы цифровых инструментов
- Тема 9. Адаптация к динамично изменяющейся цифровой среде
- Тема 10. Роли и обязанности в команде разработки игры
- Тема 11. Процессы совместной работы в команде
- Тема 12. Практическое применение знаний игровой аналитики

КОНЦЕПТ-АРТ ОКРУЖЕНИЯ

Цель дисциплины

Цели дисциплины «Концепт-арт окружения» ознакомление студентов с основами концепции искусства окружения в игровом дизайне, развитие навыков создания концепт-артов для игровых локаций и окружений, обучение использованию специализированных программ и инструментов для создания концепт-артов, а также подготовку студентов к работе в индустрии игровой разработки, где концепт-арт окружения играет важную роль.

Задачи дисциплины:

- Изучение истории и основных принципов концепции окружения в игровом дизайне.
- Анализ существующих игровых локаций и окружений для извлечения уроков и вдохновения.

- Практические упражнения по созданию концепт-артов различных игровых окружений (городские локации, природные пейзажи, фантастические миры и т.д.).
- Работа с различными стилями и техниками в создании концепт-артов для достижения требуемого эстетического и настроения.
- Создание концепции окружений согласованно с другими участниками процесса

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Теория света и цвета.
- Тема 2. Работа с формой и материалами.
- Тема 3. Дизайн архитектуры для концептов окружения.
- Тема 4. Дизайн растительности и биомов.
- Тема 5. Разработка природных элементов для биомов.
- Тема 6. Перспективное построение и детализация окружения в Unreal Engine
- Тема 7. Работа с цветом и освещением.
- Тема 8. Рендеринг и полишинг окружения.

СОЗДАНИЕ ПРОЦЕДУРНЫХ ТЕКСТУР

Цель дисциплины

Дисциплина «Создание процедурных текстур» направлена на ознакомление студентов с основными принципами создания процедурных текстур в играх, обучение использованию специализированных инструментов и программного обеспечения для генерации текстур, развитие навыков работы с шейдерами и материалами для реализации процедурных текстур в игровых средах, а также подготовку студентов к созданию качественных и эффективных текстур для игровых проектов.

Задачи дисциплины:

- Изучение основных принципов процедурной генерации текстур.
- Практическое освоение инструментов для создания процедурных текстур, таких как Substance Designer, Houdini, World Machine и другие.
- Создание разнообразных текстур с использованием различных методов и техник.
- Анализ и оптимизация процесса создания процедурных текстур с целью повышения производительности и качества игрового контента.
- Разработка собственных проектов, демонстрирующих умение создавать и применять процедурные текстуры в игровой среде

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Введение в процедурное создание текстур
- Тема 2. Основные принципы процедурной генерации текстур
- Тема 3. Инструменты для создания процедурных текстур: Substance Designer
- Тема 4. Инструменты для создания процедурных текстур: Houdini

- Тема 5. Инструменты для создания процедурных текстур: World Machine
Тема 6. Применение шейдеров для работы с процедурными текстурами
Тема 7. Создание текстур на основе шумов и алгоритмов
Тема 8. Оптимизация процесса создания процедурных текстур
Тема 9. Практические занятия: создание разнообразных текстур
Тема 10. Заключительный проект: разработка игрового контента с использованием процедурных текстур.

ИГРОВОЕ ПРОТОТИПИРОВАНИЕ

Цель дисциплины: Сформировать компетенции обучающегося в области создания прототипов для гейм-дизайна и разработки видеоигр

Задачи дисциплины

- Рассмотреть приемы быстрого прототипирования игр.
- Сформировать навыки создания прототипа интерфейса
- Сформировать навыки создания прототипа процесса

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Механика: правила взаимодействия игрока с игрой
Тема 2. Прототипирование на бумаге
Тема 3. Тестирование игр
Тема 4. Руководство игроком

ДИНАМИЧЕСКИЕ НАБРОСКИ

Цель дисциплины: художественно-эстетическое развитие личности, раскрытие творческого потенциала, приобретение в процессе освоения дисциплины художественно-исполнительских и теоретических знаний, умений и навыков по учебному предмету

Задачи дисциплины

- приобретение умений грамотно и быстро изображать простые рисунки и графические заметки;
- научиться передавать первые впечатления за короткий интервал времени;
- приобретение устойчивых умений передавать пространство в рисунке, используя законы перспективы;
- формирование умения создавать художественный образ в рисунке на основе решения технических и творческих задач;
- приобретение навыков работы без подготовительного материала: набросков

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Технические приемы в освоении рисунка
Тема 2. Конструктивное построение.
Тема 3. Работа с референсами и натурными изображениями. Виды скетчинга.

Тема 4. Краткосрочные наброски на передачу движения

ПРОДВИНУТЫЕ МЕТОДЫ ТЕКСТУРИРОВАНИЯ

Цель дисциплины: формирование системы понятий, знаний, умений и навыков в области программирования двухмерных и трехмерных компьютерных игр, включающего в себя продвинутые методы текстурирования.

Задачи дисциплины

- Изучение теоретических основ игр.
- Изучение основных методов и приемов используемых при разработке текстур.
- Изучение методов проектирования и производства программного продукта, принципов построения, структуры и приемы работы с инструментальными средствами, поддерживающими создание программного обеспечения; методов организации работы в коллективах разработчиков программного обеспечения.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Трехмерное моделирование
- Тема 2. 3DS MAX
- Тема 3. Методы моделирования текстур
- Тема 4. Основные концепции анимации

НАРРАТИВНЫЙ ДИЗАЙН И СЦЕНАРИСТИКА

Цель дисциплины

Цель дисциплины «Нарративный дизайн и сценаристика» заключается в обучении студентов основам создания качественных сюжетов для игр. В рамках этого курса студенты изучают методы разработки персонажей, диалогов и игровых миров, а также осваивают техники написания сценариев и создания игровых квестов. Они анализируют успешные игровые сюжеты, чтобы применить полученные знания на практике и стать специалистами в области нарративного дизайна в игровой индустрии.

Задачи дисциплины:

- Ознакомление студентов с основными принципами и техниками нарративного дизайна в играх.
- Обучение студентов разрабатывать качественные характеры персонажей и убедительные диалоги для игровых проектов.
- Построение игровых миров с учетом сюжета и взаимодействия с геймплеем.
- Развитие навыков написания сценариев и создания игровых квестов.

- Анализ успешных игровых сюжетов для понимания их структуры и применения лучших практик в собственных проектах.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Введение в нарративный дизайн в компьютерных играх: основные понятия и принципы.
- Тема 2. Разработка персонажей в играх: психология персонажей, создание их характеров и мотиваций.
- Тема 3. Сценаристика в играх: структура сюжета, построение драматического развития и поворотов.
- Тема 4. Интерактивный нарратив: взаимодействие игрока с сюжетом и персонажами.
- Тема 5. Диалоги и кат-сцены: создание убедительных и эмоциональных диалогов для игровых проектов.
- Тема 6. Игровые миры и локации: методы построения уникальных игровых миров и их влияние на сюжет.
- Тема 7. Создание игровых квестов: разработка увлекательных заданий и испытаний для игроков.
- Тема 8. Адаптация литературных произведений в игровой сюжет: особенности переноса сюжетов из книг на экран.
- Тема 9. Анализ успешных игровых сценариев: изучение лучших практик и тенденций в индустрии.
- Тема 10. Практические занятия: разработка собственного игрового сценария с учетом полученных знаний и навыков.

3D ДЛЯ ДИЗАЙНА СУЩЕСТВ

Цель дисциплины

Цель дисциплины «3D для дизайна существ» освоение основ трехмерного моделирования существ для игр, понимание основных принципов создания анимации и текстурирования моделей, а также умение эффективно работать с специализированным программным обеспечением для создания 3D-моделей. Эти цели направлены на развитие навыков и компетенций, необходимых для успешной работы в области дизайна персонажей и существ в игровой индустрии. Путем изучения основных принципов и практического применения знаний студенты смогут создавать качественные и анимированные модели, а также овладеют навыками работы с текстурами и анимацией, необходимыми для достижения успеха в данной сфере творчества

Задачи дисциплины:

- Изучение основных принципов построения трехмерных моделей существ.

- Практическое освоение инструментов моделирования и работы с мешами.
- Создание анимации существ для игр и понимание их взаимодействия с окружающей средой.
- Освоение технологий текстурирования моделей и применение различных материалов.
- Работа над проектами, включающими создание трехмерных существ для игрового контента.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Введение в трехмерное моделирование существ
- Тема 2. Основы работы с программным обеспечением для создания 3D-моделей
- Тема 3. Анатомия существ в играх
- Тема 4. Техники текстурирования и шейдинга
- Тема 5. Риггинг и скиннинг
- Тема 6. Сложная анимация существ
- Тема 7. Динамические эффекты и частицы
- Тема 8. Оптимизация и адаптация для различных платформ
- Тема 9. Продвинутое моделирование
- Тема 10. Проектная работа и портфолио

РАЗРАБОТКА ВИЗУАЛЬНЫХ ЭФФЕКТОВ

Цель дисциплины

Цель дисциплины «Разработка визуальных эффектов» направлена на ознакомление студентов с основными принципами и техниками создания визуальных эффектов в играх. Главные цели курса включают в себя развитие навыков работы с графическими редакторами и специализированными программами, понимание важности визуальных эффектов для создания игровой атмосферы и привлечения игроков, а также изучение современных технологий в этой области.

Задачи дисциплины:

- Изучение основных принципов работы с шейдерами и текстурами для создания визуальных эффектов.
- Практическое освоение инструментов и техник создания различных видов визуальных эффектов, таких как огонь, вода, дым и т.д.
- Разработка собственных визуальных эффектов и проверка их эффективности в контексте игровой среды.
- Исследование современных трендов в области визуальных эффектов в играх и анализ их применимости в собственных проектах.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Введение в визуальные эффекты в играх

- Тема 2. Основы работы с графическими редакторами и программами для создания визуальных эффектов
- Тема 3. Шейдеры и текстуры: основные принципы работы и применение в визуальных эффектах
- Тема 4. Создание визуальных эффектов огня и света
- Тема 5. Создание визуальных эффектов воды и жидкостей
- Тема 6. Визуальные эффекты взрывов и дыма
- Тема 7. Работа с частицами для создания динамических визуальных эффектов
- Тема 8. Применение анимации в визуальных эффектах игр
- Тема 9. Адаптация визуальных эффектов для различных платформ и устройств
- Тема 10. Тенденции и перспективы развития в области визуальных эффектов в играх

РАЗРАБОТКА НА UNREAL ENGINE

Цель дисциплины

Целью дисциплины «Разработка на Unreal Engine» является овладение основными принципами создания игр на платформе Unreal Engine. В ходе обучения студенты приобретут навыки работы с графикой, анимацией и звуком в игровой среде Unreal Engine, что позволит им углубленно изучить процесс создания игрового контента, включая уровни, персонажей, сценарии и игровую механику. Кроме того, студенты разработают собственный проект игры на Unreal Engine, используя современные технологии и практики, что поможет им применить полученные знания на практике и создать качественный игровой продукт.

Задачи дисциплины:

- Изучение интерфейса и основных инструментов Unreal Engine.
- Создание простых игровых сцен с использованием различных ресурсов.
- Разработка игрового персонажа с учетом анимации и поведения.
- Создание игрового уровня с использованием различных элементов дизайна.
- Оптимизация игрового проекта для достижения оптимальной производительности.
- Тестирование и доработка игрового проекта на основе обратной связи и анализа

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Введение в Unreal Engine
- Тема 2. Основы game design
- Тема 3. Создание игровых персонажей
- Тема 4. Level design
- Тема 5. Графика и анимация в Unreal Engine
- Тема 6. Звуковое оформление игры

- Тема 7. Игровые механики
- Тема 8. Оптимизация игрового проекта
- Тема 9. Создание сценариев и квестов
- Тема 10. Проектная работа

UNREAL ENGINE ДЛЯ ДИЗАЙНА ОКРУЖЕНИЯ

Цель дисциплины

Целью дисциплины «Unreal Engine для дизайна окружения» является овладение основными принципами создания игр на платформе Unreal Engine. В ходе обучения студенты приобретут навыки работы с графикой, анимацией и звуком в игровой среде Unreal Engine, что позволит им углубленно изучить процесс создания игрового контента, включая уровни и игровую механику. Кроме того, студенты разработают собственный проект игры на Unreal Engine, используя современные технологии и практики, что поможет им применить полученные знания на практике и создать качественный игровой продукт.

Задачи дисциплины:

- Изучение интерфейса и основных инструментов Unreal Engine.
- Создание простых игровых сцен с использованием различных ресурсов.
- Разработка окружения с учетом освещения.
- Создание игрового уровня с использованием различных элементов дизайна.
- Оптимизация игрового проекта для достижения оптимальной производительности.
- Тестирование и доработка игрового проекта на основе обратной связи и анализа

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Введение в Unreal Engine для дизайна окружения
- Тема 2. Основы дизайна окружения
- Тема 3. Создание ландшафтов и террейнов
- Тема 4. Декорации и детализация окружения
- Тема 5. Lighting and Reflections (Освещение и отражения)
- Тема 6. Создание архитектуры и зданий
- Тема 7. Уровни и сцены в Unreal Engine
- Тема 8. Планировка и дизайн игровых миров
- Тема 9. Оптимизация и производительность
- Тема 10. Проектная работа: создание собственного игрового уровня

АНИМАЦИЯ 3D-ПЕРСОНАЖА В ИГРАХ

Цель дисциплины

Целью дисциплины «Анимация 3D-персонажа в играх» является комплексное освоение студентами основных принципов анимации 3D-персонажей в среде Unreal Engine. В рамках этой цели студенты приобретут необходимые навыки работы с анимационными инструментами и редакторами в Unreal Engine, что позволит им создавать качественные и реалистичные анимации для 3D-персонажей. Эти анимации будут способствовать оживлению игрового мира и позволят студентам понять процесс интеграции анимации в игровые проекты на платформе Unreal Engine.

Задачи дисциплины:

- Изучение интерфейса и инструментов анимации в Unreal Engine, таких как Animation Blueprints, Persona и Sequencer.
- Создание и настройка скелета для 3D-персонажа, обеспечивающая правильное отображение и анимацию модели.
- Разработка анимации для персонажа, включая ходьбу, бег, атаки, а также анимации реакции на окружающую среду.
- Применение анимационных техник, таких как блендинг анимации, переходы и создание анимационных циклов.
- Тестирование и оптимизация анимации для обеспечения плавного и эффективного воспроизведения в игровом проекте

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Введение в анимацию 3D-персонажей в Unreal Engine
- Тема 2. Интерфейс и инструменты анимации в Unreal Engine
- Тема 3. Создание скелета для 3D-персонажа
- Тема 4. Создание базовой анимации для персонажа
- Тема 5. Анимационные циклы и блендинг анимации
- Тема 6. Интеграция анимации в игровой проект
- Тема 7. Анимация реакции на окружающую среду
- Тема 8. Оптимизация анимации для производительности
- Тема 9. Создание эмоциональной и выразительной анимации
- Тема 10. Проектная работа: разработка и анимация персонажа

ТЕХНИЧЕСКИЙ ГЕЙМДИЗАЙН

Цель дисциплины

Целью дисциплины Дисциплина «Технический геймдизайн» является ознакомление студентов с ключевыми принципами и инструментами, необходимыми для создания игровых проектов. В ходе изучения курса студенты углубляют свое понимание технических аспектов разработки игр и их влияния на игровой процесс. Они изучают основы программирования, работы с графикой и звуком, а также основные принципы игровой механики.

Задачи дисциплины:

- Изучение основных принципов технического геймдизайна
- Владение инструментами и технологиями разработки игр
- Развитие навыков технического геймдизайна, таких как создание игровых механик, реализация физики в игре, оптимизация производительности и другие.
- Развитие навыков работы в команде:
- Развитие навыков анализа и оптимизации игрового процесса

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Введение в технический геймдизайн
- Тема 2. Инструменты разработки игр
- Тема 3. Оптимизация игрового процесса
- Тема 4. Создание игровых механик
- Тема 5. Тестирование и отладка игры
- Тема 6. Монетизация и распространение игры
- Тема 7. Проектная работа и защита проекта
- Тема 8. Введение в технический геймдизайн

3D ДЛЯ ДИЗАЙНА ТЕХНИКИ

Цель дисциплины

Дисциплина «3D для дизайна техники» направлена на овладение студентами ключевыми навыками и знаниями для создания игровой техники, изучение моделирования трехмерных объектов, с учетом стилистики и функциональных требований игры, и создания реалистичных текстур для добавления деталей и глубины в модели. В результате студенты приобретают навыки, необходимые для создания привлекательной и реалистичной игровой техники, способной улучшить пользовательский опыт игрока.

Задачи дисциплины:

- Изучение основных принципов и инструментов трехмерного моделирования для создания игровой техники.
- Владение методами текстурирования и создания текстур для придания реализма и детализации моделям.
- Практическое применение освещения и рендеринга для создания визуально привлекательных игровых объектов.
- Оптимизация моделей с целью обеспечения оптимальной производительности игрового движка и качественной работы игры.
- Создание портфолио с работами по дизайну игровой техники, демонстрирующее уровень навыков и креативности студента.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Продвинутое методы трехмерного моделирования:

- Тема 2. Техники продвинутого текстурирования и материалов:
- Тема 3. Продвинутое освещение и рендеринг:
- Тема 4. Анимация и кинематика продвинутых объектов:
- Тема 5. Создание спецэффектов и анимации:
- Тема 6. Работа с VR и AR технологиями:
- Тема 7. Продвинутые методы оптимизации и управления ресурсами:
- Тема 8. Индивидуальные проекты и портфолио

РИГГИНГ 3D-ПЕРСОНАЖА В ИГРАХ

Цель дисциплины

Цель дисциплины «Риггинг 3D-персонажа в играх» заключается в ознакомлении студентов с основными принципами работы с современными технологиями в области захвата движения и создания анимации для персонажей. Студенты будут изучать инновационные методы и инструменты, необходимые для создания реалистичной и выразительной анимации. Целью также является развитие навыков работы с программным обеспечением и оборудованием, используемым в индустрии анимации, чтобы студенты могли успешно применять их в своей практической деятельности.

Задачи дисциплины:

- Освоения навыков по созданию цифрового скелета (рига) для 3D-моделей
- Научить использовать деформаторы, управляющие элементы (например, инверсную кинематику и Driven Keys), коннекшены для контроля движений и поз модели
- Сформировать понимание назначения и функции джоинтов в скелете
- Научить применять знания о кинематике и скининге для создания реалистичных поверхностей и кожи на 3D-моделях.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Введение в риггинг
- Тема 2. Деформеры.
- Тема 3. Управляющие элементы.
- Тема 4. Коннекшены.
- Тема 5. Скелет. Джоинты и их назначение.
- Тема 6. Кинематика.
- Тема 7. Скининг. Понятие кожи.
- Тема 8. Индивидуальный проект

VR В ИГРАХ

Цель дисциплины

Цель дисциплины «VR в играх» включают в себя исследование возможностей технологии виртуальной реальности для создания увлекательного игрового опыта, понимание принципов взаимодействия игрока с виртуальным миром, разработку инновационных игровых концепций, изучение влияния виртуальной реальности на эмоциональное и когнитивное восприятие игроков, а также практическое освоение инструментов и программного обеспечения для создания виртуальных игровых миров.

Задачи дисциплины:

- Изучение основных принципов работы технологии виртуальной реальности.
- Анализ существующих игровых проектов, использующих виртуальную реальность, с целью извлечения уроков и лучших практик.
- Разработка собственного игрового концепта, который бы максимально эффективно использовал возможности виртуальной реальности.
- Изучение методов анализа эмоциональных и когнитивных реакций игроков в виртуальной реальности и применение полученных знаний в разработке игрового контента.
- Овладение инструментами и технологиями для создания виртуальных игровых миров, включая программное обеспечение для визуализации и взаимодействия с виртуальной средой.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Введение в технологию виртуальной реальности
- Тема 2. Принципы работы технологии виртуальной реальности
- Тема 3. Анализ игровых проектов с применением виртуальной реальности
- Тема 4. Практики в индустрии
- Тема 5. Разработка игрового концепта с учетом возможностей виртуальной реальности
- Тема 6. Тестирование созданных игровых миров
- Тема 7. Анализ эмоциональных и когнитивных реакций игроков
- Тема 8. Разработка игрового контента на основе анализа реакций игроков
- Тема 9. Инструменты для создания виртуальных игровых миров
- Тема 10. Технологии для визуализации виртуальных миров
- Тема 11. Взаимодействие с виртуальной средой

УПРАВЛЕНИЕ ВИЗУАЛЬНЫМ ВОСПРИЯТИЕМ

Цель дисциплины

Цель дисциплины «Управление визуальным восприятием» заключается в изучении и понимании принципов, методов и техник создания визуального контента в играх, направленных на управление визуальным восприятием

игроков. Данная дисциплина помогает студентам освоить навыки в создании эффективных визуальных элементов, которые способствуют улучшению игрового опыта, созданию желаемого настроения и эмоций у игроков, а также повышению привлекательности игры и ее успешности на рынке.

Задачи дисциплины:

- Изучение теории визуального восприятия и ее применение в создании игрового контента.
- Анализ принципов дизайна и композиции в играх с целью оптимизации визуального воздействия.
- Освоение техник работы с цветом, освещением, текстурами и анимацией для создания эффективных визуальных эффектов.
- Изучение визуального стиля и атмосферы игры, адаптированных к целевой аудитории.
- Практическое применение полученных знаний через создание концепт-артов, прототипов и демонстрационных материалов игрового контента.
- Обучение методам тестирования и анализа визуального воздействия на игроков и коррекция дизайна в соответствии с результатами тестирования.
- Работа в команде с другими специалистами по созданию игрового контента для достижения синергии визуального восприятия.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Определение визуального восприятия
- Тема 2. Значение визуального восприятия для игрового процесса
- Тема 3. Принципы композиции
- Тема 4. Цветовая гамма и ее влияние на игровой процесс
- Тема 5. Использование света и тени для создания атмосферы
- Тема 6. Дизайн персонажей и мира игры
- Тема 7. Использование анимации для управления вниманием игрока
- Тема 8. Создание спецэффектов для повышения ощущения вовлеченности
- Тема 9. Тестирование и оптимизация визуального восприятия
- Тема 10. Тенденции и инновации в управлении визуальным восприятием в играх
- Тема 11. Проектная работа

МОДЕЛИРОВАНИЕ ПРИРОДНЫХ ОБЪЕКТОВ

Цель дисциплины

Цели дисциплины «Моделирование природных объектов» направлены на формирование у студентов комплексных знаний и умений, необходимых для успешного воплощения природных элементов в игровой среде с использованием современных технологий моделирования.

Задачи дисциплины:

- Изучение основных принципов моделирования природных объектов в играх, включая создание ландшафтов, текстур для растительности, водных поверхностей и атмосферных эффектов.
- Ознакомление со специализированными программами и инструментами для моделирования природных объектов, такими как 3D-редакторы, анимационные программы, программы для создания текстур и специальных эффектов.
- Практическое освоение методов работы с текстурами, освещением и анимацией при создании природных объектов в играх с целью достижения реалистичного визуального эффекта.
- Анализ и изучение различных стилей и подходов к моделированию природы в играх, включая реалистичные, стилизованные и фантастические подходы.
- Практическое применение полученных знаний и навыков для создания собственных природных объектов в игровых проектах, включая разработку ландшафтов, создание растительности и водных элементов.
- Совместная работа в команде для интеграции моделей природы в игровую среду, включая оптимизацию производительности и визуальное сочетание природных объектов с другими элементами игры

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Введение в моделирование природных объектов в играх
- Тема 2. Основы работы с 3D-редакторами
- Тема 3. Текстурирование природных объектов
- Тема 4. Моделирование ландшафтов
- Тема 5. Моделирование растительности
- Тема 6. Создание водных поверхностей
- Тема 7. Атмосферные эффекты и погодные условия
- Тема 8. Стилизация природы в играх
- Тема 9. Интеграция природных объектов в игровую среду
- Тема 10. Оценка и анализ природных объектов
- Тема 11. Проектная работа: Создание собственного природного объекта в игре

ЭКОНОМИКА ИГРОВОГО ПРОЕКТА

Цель дисциплины

Цель дисциплины «Экономика игрового процесса» направлена на анализ и понимание экономических принципов, лежащих в основе создания, распространения и монетизации игровых продуктов. Студенты изучают влияние маркетинговых стратегий, ценообразования, механизмов

внутриигровой экономики на успех игровых проектов. Они также анализируют финансовые аспекты разработки игр, включая бюджетирование, оценку рисков и доходности, что позволяет им разрабатывать оптимальные стратегии управления экономикой в игровой индустрии

Задачи дисциплины:

- Анализ экономических моделей в играх,
- Изучение механизмов монетизации игровых продуктов,
- Исследование влияния экономических решений на игровой процесс, а также разработку стратегий управления экономикой в играх.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Введение в экономику игрового процесса: основные понятия и принципы.
- Тема 2. Моделирование внутриигровой экономики: теоретические подходы и практические примеры.
- Тема 3. Монетизация игровых продуктов: стратегии и методы.
- Тема 4. Влияние ценообразования на потребительское поведение в играх.
- Тема 5. Маркетинговые стратегии в игровой индустрии: особенности и инструменты.
- Тема 6. Финансовое управление в разработке и выпуске игровых проектов.
- Тема 7. Анализ рисков в индустрии видеоигр: методы и практики.
- Тема 8. Экономические аспекты виртуальных миров: особенности и вызовы.
- Тема 9. Регулирование игровой экономики: законодательные аспекты.
- Тема 10. Тенденции развития игровой индустрии: перспективы и возможности.

ИНСТРУМЕНТЫ ТРЕХМЕРНОГО ЭСКИЗИРОВАНИЯ

Цель дисциплины

Цель дисциплины «Инструменты трехмерного эскизирования» заключается в обучении студентов основам работы с программным обеспечением, предназначенным для создания трехмерных моделей и эскизов. Данное обучение направлено на приобретение у студентов не только технических навыков в области трехмерного моделирования, но и стимулирует развитие их творческого мышления и способности к воплощению идей в трехмерной форме

Задачи дисциплины:

- Изучение основных принципов трехмерного эскизирования.
- Овладение основными инструментами и техниками создания трехмерных эскизов.

- Практическое освоение программного обеспечения для трехмерного моделирования.
- Разработка навыков работы с текстурами, освещением и анимацией трехмерных моделей.
- Создание собственных проектов с использованием полученных знаний и навыков.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Инструменты рисования трехмерных эскизов. Начало работы с трехмерным эскизом
- Тема 2. Различия между двухмерным и трехмерным рисованием. Двухмерное рисование в трехмерном пространстве
- Тема 3. Возможности трехмерного рисования. Маркеры координат
- Тема 4. Окно Property Manager "Смещение по поверхности". Создание смещений эскиза на трехмерных геометрических поверхностях
- Тема 5. Property Manager Свойства плоскости. Создание линий и точек в трехмерных эскизах
- Тема 6. Property Manager Трехмерная точка. Создание виртуальной резкости
- Тема 7. Трехмерные сплайны
- Тема 8. Система координат в трехмерном эскизе. Взаимосвязи эскиза в трехмерных эскизах
- Тема 9. Размеры в трехмерных эскизах. Нанесение размеров на плоскостях в трехмерных эскизах
- Тема 10. Типы размеров в трехмерных эскизах. Привязка линии

СОЗДАНИЕ ВОЛОС И МЕХА

Цель дисциплины

Цель дисциплины «Создание волос и меха» заключается в обучении студентов работе с волосами и шерстью, используя процедурный подход и расширяемые возможности инструментов ПО. Дисциплина призвана помочь студентам приобрести навыки работы с волосами и шерстью в создании компьютерных персонажей, где качественно выполненные волосы имеют важное значение

Задачи дисциплины:

- Изучение основных технических решений при работе с волосами
- Организация пайплайна работы с персонажами
- Моделирование различных типов шерсти и волос, текстурирование и шейдинг волос, а также освоение инструментов для создания динамики.
- Разработка кастомных инструментов в виде Houdini Digital Assets с использованием VEX и Python.

- Изучение истории и эволюции подходов к созданию волос и меха, а также сравнение инструментов различных ПО.
- Освоение организации сцены для работы с волосами в создании анимированных персонажей, включая работу с короткой и длинной шерстью.
- Разработка инструментов для создания различных участков тела с учетом особенностей роста волос.
- Использование VEX для работы с цветом волос, текстурирования и шейдинга, включая работу в Solaris.
- Изучение различных методов анимации волос: анимационный риг, процедурная анимация с KineFx, динамика с vellum Solver.
- Разработка инструмента для генерации перьев различных типов, их причесывание и работа с динамикой перьев.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Введение в работу с волосами в Houdini
- Тема 2. Организация пайплайна работы с волосами
- Тема 3. Работа с длинной шерстью и гайдами
- Тема 4. Моделирование разных участков тела
- Тема 5. Работа с цветом волос и текстурирование
- Тема 6. Шейдинг волос и работа с Solaris
- Тема 7. Анимация волос
- Тема 8. Особенности строения перьев
- Тема 9. Создание инструментов с использованием VEX и Python
- Тема 10. Заключительное занятие и обзор пройденного материала

МАРКЕТИНГ И ПРОДВИЖЕНИЕ ИГР

Цель дисциплины

Целью дисциплины «Маркетинг и продвижение игр» является изучение основных принципов маркетинга и их применение в индустрии игр. Студенты также стремятся понять специфику продвижения игровых продуктов на различных платформах, освоить навыки разработки маркетинговых стратегий для игровых проектов и осуществить анализ успешных кейсов и провалов в маркетинге игр для извлечения уроков.

Задачи дисциплины:

- Изучение основных теоретических концепций маркетинга и их применение к игровой индустрии.
- Анализ рынка компьютерных игр, конкурентной среды и потребительского спроса.
- Разработка маркетинговых стратегий, включая определение целевой аудитории, формирование бренда и выбор каналов продвижения.

- Оценка эффективности маркетинговых кампаний и корректировка стратегий на основе полученных данных.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Основы маркетинга в игровой индустрии:
- Тема 2. Анализ рынка компьютерных игр:
- Тема 3. Целевая аудитория и психология потребителей:
- Тема 4. Маркетинговые стратегии в игровой индустрии:
- Тема 5. Брендинг и продвижение:
- Тема 6. Аналитика и метрики в маркетинге игр:
- Тема 7. Кейсы успешных и провальных маркетинговых стратегий в игровой индустрии:
- Тема 8. Тенденции развития маркетинга в игровой индустрии:

АРТ-ДИРЕКШН ДЛЯ КОНЦЕПТ-ХУДОЖНИКА

Цель дисциплины

Целью дисциплины «Арт-дирекшн для концепт-художника» является изучение основных принципов создание уникального и запоминающегося визуального стиля игры. Студенты также стремятся понять специфику Обеспечение единого художественного направления в рамках проект, освоить навыки внедрения инновационных идей и концепций в игровой процесс и осуществить анализ техник и технологий, способствующих повышению качества графического оформления игрового контента.

Задачи дисциплины:

- Разработка концепт-артов персонажей, локаций, объектов и архитектуры игры.
- Создание mood boards и стайлгайдов для определения визуальной концепции проекта.
- Участие в процессе проработки игрового мира с учетом геймплейных особенностей.
- Координация работы с другими художниками и дизайнерами для поддержания стилистической целостности.
- Анализ трендов в игровой индустрии и искусстве для внедрения актуальных идей.
- Поддержание коммуникации с другими членами команды разработки игры для достижения общих целей.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Введение в арт-дирекшн и его роль в создании игрового контента
- Тема 2. Работа с концепт-артом и его влияние на визуальное оформление игры

- Тема 3. Интерфейс и пользовательский опыт в игровой индустрии
- Тема 4. Основы цветовой гаммы и композиции в игровом дизайне
- Тема 5. Работа с трехмерными моделями и анимацией
- Тема 6. Основы архитектурного дизайна и локаций в игровой индустрии
- Тема 7. Создание концепции и арт-буков для игровых проектов
- Тема 8. Практические задания и проекты по арт-дирекшну для концепт-художника

АРТ-ДИРЕКШН ДЛЯ 3D-ХУДОЖНИКА

Цель дисциплины

Целью дисциплины «Арт-дирекшн для 3D художника» является развитие профессиональных навыков и компетенций студентов в области арт-дирекшн в 3D графике. В процессе обучения студенты овладеют теоретическими знаниями и практическим опытом работы с цветом, композицией, освещением и текстурами, что позволит им лучше понимать процесс создания визуального стиля и концепции для 3D проектов. Кроме того, дисциплина направлена на развитие креативного мышления студентов и способности к анализу и самокритике, что поможет им успешно применять свои знания и навыки в сфере арт-дирекшн в 3D графике.

Задачи дисциплины:

- Изучение теории и практики арт-дирекшн в 3D графике.
- Разработка и реализация концепции для создания визуального стиля проекта.
- Работа над созданием композиции, освещения и текстур для достижения заданных эстетических целей.
- Применение знаний и навыков в процессе работы над конкретными 3D проектами.
- Презентация и обсуждение своих работ с преподавателями и коллегами для получения обратной связи и дальнейшего совершенствования.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Введение в арт-дирекшн и его роль в создании игрового контента
- Тема 2. Работа с 3D графикой и его влияние на визуальное оформление игры
- Тема 3. Интерфейс и пользовательский опыт в игровой индустрии
- Тема 4. Основы цветовой гаммы и композиции в 3D графике в игровом дизайне
- Тема 5. Работа с трехмерными моделями и анимацией
- Тема 6. Основы архитектурного дизайна и локаций в игровой индустрии
- Тема 7. Создание концепции и арт-буков в 3D графике для игровых проектов

ПРАКТИКИ

(У)ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ОЗНАКОМИТЕЛЬНАЯ ПРАКТИКА

Целью профессионально-ознакомительной практики студентов, обучающихся по направлению 42.03.05 «Медиакоммуникации», является ознакомление обучающихся с организацией работы в сфере кинопроизводства, игр и анимации; формирование первичных профессиональных навыков.

Типы задач профессиональной деятельности – проектный, технологический.

Задачи профессионально-ознакомительной практики:

проектная деятельность:

- Закрепление теоретических знаний, полученных в процессе изучения профессиональных дисциплин в течение первого года обучения;
- Ознакомление с типами и структурой медиа организаций, обязанностями сотрудников различного должностного статуса;
- Знакомство с практиками игровой деятельности: процессами планирования, формирования медиаконтента, многообразием обязанностей творческих сотрудников, этическими нормами и корпоративными правилами;

технологическая деятельность:

- Ознакомление на практике с современными технологиями медиапроизводства;
- Освоение навыков работы с источниками информации, ее сбора и проверки;
- Подготовка собственных материалов информационного характера в соответствии с направлением подготовки «Медиакоммуникации».

Цели и задачи профессионально-ознакомительной практики логически и содержательно взаимосвязаны с предварительным освоением студентами теоретических дисциплин.

(П) ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ТВОРЧЕСКАЯ ПРАКТИКА

Целью профессионально-творческой практики студентов, обучающихся по направлению 42.03.05 «Медиакоммуникации», является овладение необходимым набором профессиональных компетенций, а также приобретение первоначального практического опыта. Профессионально-творческая практика, как важнейшая часть учебного процесса, ориентирована на профессионально–практическую подготовку студентов.

Типы задач профессиональной деятельности – проектный, технологический.

Задачи профессионально- творческой практики:

проектная деятельность:

- Получение базового опыта ознакомления с местом прохождения практики, ее целями, задачами и особенностями функционирования, а также историей и репутацией, согласно публикациям в СМИ, сетевых изданиях и т.п.;
- Закрепление теоретических знаний, полученных в процессе изучения профессиональных дисциплин;
- Ознакомление студентов с реальными условиями производства игр, игропроизводящих компаний, а также со всеми этапами производственного цикла;
- Приобретение практического опыта работы в команде;
- Формирование навыков профессиональной коммуникации в группе;

технологическая деятельность:

- Углубление студентами практических навыков и компетенций в сфере профессиональной производственной деятельности и подготовка их к самостоятельной профессиональной работе
- Ознакомление на практике с современными технологиями медиапроизводства;
- Освоение навыков работы с источниками информации, ее сбора и проверки;
- Получение необходимого опыта для написания аналитического отчета, составленного по результатам практики, т.е. по результатам проведенной профессионально-творческой работы

Цели и задачи профессионально- творческой практики логически и содержательно взаимосвязаны с предварительным освоением студентами теоретических дисциплин.

ПРЕДДИПЛОМНАЯ ПРАКТИКА

Целью преддипломной практики студентов, обучающихся по направлению 42.03.05 «Медиакоммуникации», является овладение необходимым набором профессиональных компетенций, а также приобретение первоначального практического опыта. Преддипломная

практика, как важнейшая часть учебного процесса, ориентирована на профессионально–практическую подготовку студентов.

Типы задач профессиональной деятельности – проектный, технологический.

Задачи профессионально-ознакомительной практики:

проектная деятельность:

- Закрепление теоретических знаний, полученных в процессе изучения профессиональных дисциплин;
- Ознакомление студентов со всеми этапами производственного цикла и спецификой смежных профессий при выполнении собственного проекта;
- Приобретение практического опыта работы в команде при работе на собственным проектом;
- Формирование навыков профессиональной коммуникации в профессиональной группе при работе над собственным проектом;

технологическая деятельность:

- Углубление студентами практических навыков и компетенций в сфере профессиональной производственной деятельности и подготовка их к самостоятельной профессиональной работе
- Применение на практике знаний о современных технологиях в медиапроизводстве;
- Освоение навыков работы с источниками информации, ее сбора и проверки;
- Получение необходимого опыта для написания аналитического отчета, составленного по результатам практики, т.е. по результатам проведенной работы

Цели и задачи преддипломной практики логически и содержательно взаимосвязаны с предварительным освоением студентами теоретических дисциплин

ФАКУЛЬТАТИВНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ

ФТД Основы монтажа

Цель дисциплины

Целью дисциплины является обучение студентов теоретическим и практическим навыкам в области видеомонтажа, развитие их профессиональных компетенций для создания гармоничных и качественных видеопродуктов. Студенты изучают основные принципы и методы монтажа, учатся работать с различным оборудованием и программным обеспечением, осваивают техники редактирования видео, звука и изображений. Также целью

дисциплины является развитие творческого мышления и формирование понимания важности каждого этапа в процессе создания видеопроектов.

Задачи дисциплины

- Ознакомление студентов с основными принципами и методами монтажа видео.
- Обучение работе с различным оборудованием для видеосъемки и монтажа.
- Изучение программного обеспечения для редактирования видео.
- Развитие навыков редактирования видеоматериалов, включая удаление лишних кадров, добавление переходов между сценами и изменение скорости воспроизведения.
- Обучение студентов работе со звуком, включая синхронизацию звука с видеорядом и наложение звуковых эффектов.
- Формирование навыков создания видеопроектов от идеи до готового продукта.
- Развитие творческого мышления и креативности студентов.

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Введение в видеомонтаж.
- Тема 2. Оборудование для видеомонтажа.
- Тема 3. Программное обеспечение для видеомонтажа.
- Тема 4. Основы теории монтажа.
- Тема 5. Практикум по монтажу видео.
- Тема 6. Работа со звуком в видеомонтаже.
- Тема 7. Творческий монтаж и создание видеопроектов.

ФТД История кино и современный этап кинематографа

Цель дисциплины

Целью изучения дисциплины является формирование у студентов фундаментальных знаний из области истории кино — как сформировались основные средства киноязыка и кинодраматургии, как развивались драматургия кино, как она приобрела свой современный вид и что его ждет в ближайшей перспективе, что такое авангардное кино, интеллектуально-философское кино, реалистичное кино, авторское кино, каковы актуальные направления современного кино, какие инновации в киноязыке и кинодраматургии имели место в истории кино и происходят в наше время.

Задачи дисциплины

- Изучить основные периоды развития кинематографа, основные направления мирового кино, особенности главных национальных кинематографий.
- Освоить основные понятия киноязыка и общее представление о его эволюции.

- Получить навыки драматургического мышления.
- Получить навыки профессионального просмотра фильма.
- Получить понимание практического применения основных принципов кинодраматургии: трехактное повествование, конфликт героя и антагониста, управляющая идея, фигура героя, структура сцены.
- Получить понимание актуальных тенденций кинодраматургии: нелинейная драматургическая композиция, гибкое использование и расширение рамок правил классической кинодраматургии, подходы важнейших персон мирового кино.

Краткое содержание дисциплины:

- | | |
|----------|---|
| Тема 1. | Введение в киноязык. Появление кино |
| Тема 2. | Кино как независимое искусство |
| Тема 3. | Кино Российской империи |
| Тема 4. | Голливуд 1920-х гг. |
| Тема 5. | Советское кино 1920-х гг. |
| Тема 6. | Немецкий экспрессионизм и камершпилье |
| Тема 7. | Конец 1920-х гг. Авангард |
| Тема 8. | Звуковое кино — звук как аттракцион и как костыль |
| Тема 9. | Советский кинематограф 1930-х гг. |
| Тема 10. | Поэтический реализм |
| Тема 11. | Орсон Уэллс |
| Тема 12. | Американский нуар |
| Тема 13. | Семестровый зачет. Классическое кино |
| Тема 14. | Итальянский неореализм |
| Тема 15. | Притчевое кино |
| Тема 16. | Кино военного времени. Малокартинье. Оттепель |
| Тема 17. | Жанровое кино. Саспенс |
| Тема 18. | Французская новая волна |
| Тема 19. | Японское кино. Авторское кино |
| Тема 20. | Авторское кино, продолжение |
| Тема 21. | Новое кино Европы и США |
| Тема 22. | Новое кино СССР |
| Тема 23. | Андрей Тарковский |
| Тема 24. | Постмодернизм и метамодернизм |
| Тема 25. | Клиповая эстетика. Догма'95. Национальное кино |
| Тема 26. | Финальный зачет. Современное кино |

ФТД Анимация в играх

Цель дисциплины

Заключается в обучении созданию игровых проектов с использованием игрового движка Unity. Студенты получают первичные навыки работы с различными инструментами и программным обеспечением, а также осваивают техники создания персонажей и объектов, оживления игрового мира.

Задачи дисциплины

- Освоение инструментов Unity
- Формирование навыков создания синематика для игр.
- Формирование умения оптимизировать процесс разработки
- Формирование аналитического мышление

Краткое содержание дисциплины:

- Тема 1. Основы анимации в играх
- Тема 2. Использование анимации в Unity
- Тема 3. Создание анимации персонажей
- Тема 4. Работа с анимационными кривыми
- Тема 5. Интеграция анимации с механикой игры
- Тема 6. Создание анимированных интерфейсов
- Тема 7. Анимация камеры и эффектов
- Тема 8. Работа с анимацией реквизитов и объектов окружения
- Тема 9. Оптимизация анимации для повышения производительности
- Тема 10. Использование Mecanim для управления анимацией
- Тема 11. Создание переходов между движениями
- Тема 12. Продвинутое техники анимации в Unity