



САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ



Основная образовательная программа
«Прикладная информатика
в области искусств и гуманитарных наук»
бакалавриат / 4 года / очная форма обучения

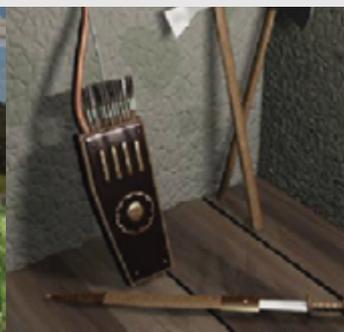
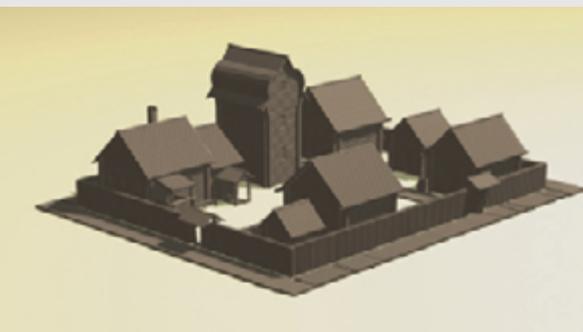


Конкурентные преимущества образовательной программы

- Профессиональное освоение современных информационных технологий и их приложений в искусстве и социально-гуманитарной сфере (технологии программирования, базы данных, веб-дизайн, художественное 3D моделирование и анимация, нелинейный видео- и аудио-монтаж, цифровая запись звука, мультимедиа-технологии, компьютерный анализ текста);
- Междисциплинарное гуманитарное образование (история и теория искусства, музыки, театра, кино, литературы, культурология, языкознание, социология, социальная информатика, философия, экономика, менеджмент в сфере культуры и искусства);
- Возможности для реализации творческих проектов создания 3D-анимационных и документальных фильмов, компьютерных игр, видеоклипов; программ автоматической обработки текстов;

Организации-партнеры

- Государственный Русский музей
- Компания «Yandex»
- Компания «АВВУ»
- Студия «Петербург-Культура»
- Киностудия «Ленаучфильм»
- Сайменский университет прикладных наук,
Лаппенранта – Иматра, Финляндия





Места трудоустройства выпускников

- Театры: Государственный академический Мариинский театр, Российский государственный академический театр драмы им. А.С. Пушкина – Александринский театр;
- Киностудии и арт-студии: Студия «Петербург-Культура», Киностудия «Ленаучфильм», ГТРК «5 Канал», Киностудия «Мосфильм», «Студия «Мельница», Анимационная студия «Атрия»;
- Компании: «Yandex», «АВВУ», Fora Soft, Эдисофт, АНТ-Информ, T-Systems RUS, Wargaming Saint-Petersburg, ВКонтакте, Аукционный Дом "Александр";
- Издательства: Интернет-издательство «Атланта»;
- Магистратура: Санкт-Петербургский государственный университет: Факультет искусств, Математико-механический факультет; Университет ИТМО; Европейский университет, Санкт-Петербург; Чунцинский университет, Китай (Chongqing University, China)



Достижения мастеров и преподавателей, участвующих в реализации образовательной программы

Преподаватели: художники С.В. Швембергер и Е.В. Логдачева, П.П. Щербаков, В.В. Захаркина; И.А. Мбого выполнили большое число проектов в области сохранения культурного наследия, ими создано более 20 сайтов в т.ч.: Нередица - связь времен: <http://neredita.ru/>; Расписные склепы Боспора Киммерийского: <http://bosporuscript.ru/>; Мультимедийная азбука русского языка - <http://alphabet.spbu.ru/>; Электронный архив киномузыки Микаэла Таривердиева - <http://tariverdiev.arts.spbu.ru/>; Портал Новой сцены Александринского театра - <http://thenewstage.ru/>. Член союза кинематографистов, преподаватель Л.Л. Никитина, режиссер и сценарист документального кино, сняла более 40 фильмов и телевизионных передач, в т.ч.: «Андрей Рублев», «Людвиг Фаддеев», «Нередица». Профессор В.Ш. Рубашкин на основе результатов оригинальных научных исследований опубликовал монографию «Онтологическая семантика», Физматлит, М. 2012

Данные об общественной (негосударственной) аккредитации образовательной программы, в том числе о международной аккредитации (при наличии)

Имеются заключения по Образовательной программе бакалавриата «Прикладная информатика в области искусств и гуманитарных наук» от организаций:

- Компания «АВВУ»
- Студия «Петербург-Культура»
- Киностудия «Ленаучфильм»





Описание приобретаемых в ходе освоения образовательной программы компетенций

Программа формирует у обучающихся навыки использования современных информационных технологий в различных областях культуры, искусства, гуманитарных наук, образования и социальной сферы. Особое внимание уделяется технологиям мультимедиа, технологиям виртуальной реальности, разработке и поисковой оптимизации веб-ресурсов, инженерии гуманитарных знаний и технологиям информационного общества.

На базе фундаментального образования обучающиеся приобретают профессиональные компетенции, обеспечивающие глубокое владение навыками и приёмами:

- художественного 3D-моделирования и анимации;
- цифровой видеосъемки и нелинейного видеомонтажа;
- звукового дизайна в мультимедийных проектах;
- создания и сопровождения виртуальных музеев, электронных библиотек, корпоративных информационных систем;
- инженерии гуманитарных знаний и компьютерной лингвистики.