В процессе обучения студентами будут приобретены следующие основные навыки и компетенции:

– способность научно и философски анализировать социально-значимые проблемы и процессы, умение использовать основные положения и методы гуманитарных, социальных и экономических наук;

– навыки системного и критического мышления;

– навыки разработки и реализации проектов, способность управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла;

– навыки командной работы, лидерства и коммуникации;

– умения по установлению межкультурного взаимодействия;

– навыки самоорганизации и саморазвития.

Магистрантам предоставлены широкие возможности для самостоятельной работы с учетом интенсивной еженедельной работы.

Продолжительность обучения в магистратуре:

2 года.

Стоимость обучения составляет

138 тыс. руб. в год

.

Иногородним студентам предоставляется общежитие.

По вопросам обращаться по телефону:

+7917 39 12 096

или электронной почте:

khazievanatalia@gmail.com

Казанский федеральный
УНИВЕРСИТЕТ

ИНСТИТУТ
социально-философских наук
и массовых коммуникаций

Казанский федеральный
УНИВЕРСИТЕТ

ВЫСШАЯ ШКОЛА
информационных технологий
и интеллектуальных систем

Институт социально-философских наук и массовых коммуникаций (ИСФН и МК) совместно с Высшей школой информационных технологий и информационных систем (ИТИС) разработал **новую уникальную магистерскую программу** ФИЛОСОФИЯ ЦИФРОВОГО ОБЩЕСТВА, дающую возможность получить высшее образование, гармонично сочетающее в себе две различные области знания: социо-гуманитарное и техническое.

По окончании программы выпускникам предлагаются несколько карьерных траекторий: социальный философ, дизайнер эмоций, продюсер смыслового поля или разработчик VR/AR-приложений. Возможен переход в аспирантуру ИСФН и МК и последующая карьера исследователя с получением степеней кандидата и доктора наук.

Руководитель: доцент кафедры социальной философии, начинающий геймдизайнер, специалист по созданию игрового процесса и оформлению дизайн-документации к игре.
Хазиева Н.О.

Основные направления научных исследований и проектной работы магистрантов:

– анализ качественных изменений в современном обществе и его представление в цифровом формате, исследование феноменов цифрового общества и «Общества 5.0»;

– разработка развлекательных игровых вселенных в реальном, дополненном и виртуальном пространствах;

– разработка программного обеспечения и оборудования с учетом био- и психопараметров пользователя. Специалисты, освоившие программу, будут заняты в таких трудовых сферах как образование, наука, недвижимость и промышленность, развлечения, туризм, AR - навигация.

Ядро программы представлено такими дисциплинами как: Unity 3D, Нарративный дизайн, Цифровая живопись, Программная инженерия, Сценаристика, Композиция и трансляция смыслов в искусстве, Виртуализация социального, Современная философская антропология, Дизайн уровней и окружения, Перспективы развития информационных технологий и многими другими (полный учебный план по семестрам представлен на сайте Института).

Курс разбит на социо-гуманитарный блок, блок программирования и нарративного дизайна, блок визуализации. Наличие широкой вариативной части позволяет магистранту скорректировать объем и соотношение предметов в данных блоках. Коллективная практика выполнения дипломных проектов позволит применить приобретенные навыки и компетенции при философском осмыслении феномена современного общества, позволит непосредственно ознакомиться с процессом разработки, реализации и дальнейшего сопровождения VR/AR-приложений.