



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Дальневосточный федеральный университет»
(ДФУ)
ШКОЛА ЦИФРОВОЙ ЭКОНОМИКИ

«УТВЕРЖДАЮ»

Проректор по развитию



Д.И. Земцов

27 июня 2018 г.

СБОРНИК
АННОТАЦИЙ ДИСЦИПЛИН (МОДУЛЕЙ)
НАПРАВЛЕНИЕ ПОДГОТОВКИ
54.04.01 Дизайн
Магистерская программа «Цифровое искусство»

Квалификация выпускника – магистр

Форма обучения: очная
Нормативный срок
освоения программы: 2 года

Владивосток
2018

СОДЕРЖАНИЕ

Б1.Б.01 ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ СФЕРЕ	3
Б1.Б.02 ФИЛОСОФИЯ	6
Б1.Б.03 ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА АРТ-МЕНЕДЖМЕНТА	8
Б1.Б.04 ПРОЕКТ В ЦИФРОВОМ ИСКУССТВЕ	12
Б1.В.01 ВВЕДЕНИЕ В ЦИФРОВОЕ ИСКУССТВО	15
Б1.В.02 СИНТЕЗ В ЦИФРОВОМ ИСКУССТВЕ	17
Б1.В.03 НОВЫЕ МЕТОДЫ В ЦИФРОВОМ ИСКУССТВЕ	19
Б1.В.04 ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ИНТЕГРАЦИИ	22
Б1.В.05 ГИБРИДНЫЕ АРТ-ПРОСТРАНСТВА	25
Б1.В.ДВ.01.01 СОВРЕМЕННАЯ СЦЕНОГРАФИЯ	28
Б1.В.ДВ.01.02 ВИДЕОМАППИНГ	31
Б1.В.ДВ.02.01 ТЕХНОЛОГИИ ВИРТУАЛЬНОЙ И ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ	34
Б1.В.ДВ.02.02 САЙНСАРТ (SCIENCE ART)	37
Б1.В.ДВ.03.01 КОМПЬЮТЕРНОЕ ЗРЕНИЕ И НЕЙРОННЫЕ СЕТИ	40
Б1.В.ДВ.03.02 РОБОТОТЕХНИКА И МЕХАТРОНИКА	42
Б1.В.ДВ.04.01 ПЛАСТИЧЕСКИЙ ПЕРФОРМАНС	45
Б1.В.ДВ.04.02 КИНОЭСТЕТИКА	48
Б1.В.ДВ.05.01 ГРАФИЧЕСКАЯ ПРЕЗЕНТАЦИЯ ПРОЕКТОВ	51
Б1.В.ДВ.05.0 ВЕРБАЛЬНАЯ ПРЕЗЕНТАЦИЯ ПРОЕКТА	54
ФТД.В.01 ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ	57
ФТД.В.02 ИСТОРИЯ СОВРЕМЕННЫХ ИСКУССТВ	59

АННОТАЦИЯ

Б1.Б.01 ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ СФЕРЕ

Курс «Иностранный язык в профессиональной сфере» предназначен для студентов 1 курса магистратуры, обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» магистерской программы «Цифровое искусство».

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 4 зачетных единиц, 144 часа. Учебным планом предусмотрены практические занятия (108 часов), самостоятельная работа (36 часа). Дисциплина реализуется на 1 курсе в 1–2 семестрах.

Дисциплина «Иностранный язык в профессиональной сфере» (Б1.Б.01) входит в базовую часть (Б1.Б) ООП магистратуры по направлению «Дизайн» и является обязательным курсом.

Роль дисциплины «Иностранный язык в профессиональной сфере» определяется следующими тенденциями в развитии высшего образования в России. Современные процессы глобализации и международной интеграции оказали значительное влияние на роль и место иностранного языка в жизни мирового сообщества. Изучение последних научных публикаций по данной теме и Общеευропейские компетенции владения иностранным языком, разработанные Советом Европы в 2001г позволили более четко сформулировать возможности иностранного языка в профессиональной подготовке современного специалиста. Английский язык рассматривается как универсальное средство общечеловеческого и делового общения, познания, взаимодействия в различных видах деятельности.

Обучение иностранному языку рассматривается как составная часть вузовской программы гуманитаризации высшего образования, как органическая часть процесса осуществления подготовки высококвалифицированных специалистов, активно владеющих иностранным языком как средством интеркультурной и межнациональной коммуникации как в сфере профессиональных интересов, так и в повседневной ситуации общения. Данный курс призван повысить исходный уровень владения иностранным языком, достигнутый на предыдущей ступени образования.

В результате обучающего процесса английский язык становится рабочим инструментом, позволяющим молодому специалисту постоянно совершенствовать свои знания, изучая современную зарубежную литературу по своему профилю подготовки. Наличие необходимой языковой компетенцией дает возможность выпускнику вести плодотворную деятельность по изучению и творческому осмыслению зарубежного опыта в профилирующих и смежных научных областях наряду со сферой

профессионального общения.

Цели и задачи дисциплины:

Цель дисциплины: формирование основ профессионально ориентированной вторичной языковой личности, готовой к профессиональной межкультурной коммуникации и саморазвитию в новой информационно-коммуникационной среде. Показателями уровня сформированности профессионально ориентированной вторичной языковой личности являются иноязычная профессиональная коммуникативная компетенция и профессиональная межкультурная компетенция.

В ходе изучения курса решаются следующие задачи:

- получение студентами знаний теории и практики владения иностранным языком;
- умение производить речевое взаимодействие и анализировать информацию на иностранном языке в рамках профессиональной сферы общения.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общекультурные компетенции:

Код и формулировка компетенции		Этапы формирования компетенции
ОК-1, способность творчески адаптировать достижения зарубежной науки, техники и образования к отечественной практике, высокая степень профессиональной мобильности	Знает	достижения зарубежной науки, техники и образования, межкультурные различия, принципы их адаптации к отечественной практике, понятие «профессиональная мобильность»
	Умеет	адаптировать достижения зарубежной науки, техники и образования к отечественной практике, преодолевать межкультурные различия
	Владеет	профессиональной мобильностью, способами организации творческой деятельности, приемами адаптации достижений зарубежной науки, техники и образования к отечественной практике
ОК-7 – способность к свободной научной и профессиональной коммуникации в иноязычной среде	Знает	- 1500-1700 специальных терминов и лексических единиц общего характера; - лексико-грамматические явления характерные для языка специальности и ведения научного исследования; - особенности употребления свободных и устойчивых словосочетаний в профессиональной сфере общения; - о профессиональной этике в разных культурах; - языковой материал на уровне владения иностранным языком B2, - специальную терминологию на иностранном языке, используемую в научных текстах,
	Умеет	- вести беседу на профессиональные темы;

		<ul style="list-style-type: none"> - понимать диалогическую и монологическую речь в сфере профессиональной коммуникации; - разыгрывать ситуации по предложенной тематике; - самостоятельно формулировать мысли и выстраивать структуру своего выступления в соответствии с коммуникативными потребностями, - читать аутентичные тексты по направлению подготовки;
	Владеет	- навыками всех видов чтения, культурой профессионального и научного общения

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины применяются следующие методы активного обучения: «Мозговой штурм», «Интеллект карта», консультирование, ролевая игра, доклад-презентация, метод «Портфолио», метод «Инсерт», метод морфологического анализа (ММА), игра «Заседание клуба знатоков», «Денотатный граф», технология «Фишбоун», метод «Групповое обсуждение», заседание Аудио-клуба», метод «обучение в команде» (Student Team Learning –STL), мини-лекции с заранее запланированными ошибками, «Семинар-реклама».

АННОТАЦИЯ

Б1.Б.02 ФИЛОСОФИЯ

Рабочая программа учебной дисциплины «Философия» разработана для магистров 1 курса, обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», магистерская программа «Цифровое искусство».

Дисциплина «Философия» относится к дисциплинам базовой части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.Б.02) учебного плана подготовки магистров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачётные единицы, 108 часов. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия 8 часов, самостоятельная работа магистра – 100 часов. Дисциплина реализуется на 1 курсе в 1 семестре.

Данный курс содержательно и методически связан с другими дисциплинами учебного плана - «Введение в цифровое искусство, «Проект в цифровом искусстве», «Гибридные арт-пространства», «Теория и практика арт-менеджмента».

В процессе изучения дисциплины «Философия» охватывается следующий круг вопросов: история становления методологии научного познания; основы эвристики и наиболее известные принципы научного познания; этапы развития науки до настоящего времени; представление о границах научного познания; особенности гуманитарного научного познания; концептуальный анализ основных работ философов науки.

Цель дисциплины: ознакомление с общефилософскими, мировоззренческими, методологическими и историческими аспектами, естественных, гуманитарных и технических наук.

Задачи:

- сформировать общекультурные компетенции магистрантов, в частности, целостное мировоззрение на основе современной научной картины мира,
- сформировать компетенции социального взаимодействия;
- расширить общий гуманитарный кругозор.

Для успешного изучения дисциплины «Философия» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

способностью использовать основы философских знаний для формирования мировоззренческой позиции (ОК-1);

способностью к самоорганизации и самообразованию (ОК-7);

способностью применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений (ПК-12) (из ФГОС ВО 53.03.01 Дизайн).

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общекультурные и общепрофессиональные компетенции (элементы компетенций).

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК- 6 способность вести научную дискуссию, владение нормами научного стиля современного русского языка	Знает	Основные принципы и подходы к ведению научной дискуссии
	Умеет	Применять на практике научный стиль изложения, в том числе в процессе написания магистерской диссертации
	Владеет	Нормами научного стиля современного русского языка, навыками ведения научной дискуссии
ОК-8 способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	Знает	Методы абстрактного мышления, обобщения и синтеза
	Умеет	Использовать методы исследования на практике
	Владеет	Навыками анализа, сравнения, описания
ОПК-1 способностью совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень	Знает	Предметную область
	Умеет	Работать с дидактическим материалом
	Владеет	Навыками краткосрочных презентаций
ОПК-4 способность вести научную и профессиональную дискуссию	Знает	Основные тенденции и направления развития дизайнерской мысли;
	Умеет	Основные актуальные проблемы дизайна;
	Владеет	Наиболее значимые научные и научно-практические исследования в области дизайна;

АННОТАЦИЯ

Б1.Б.03 ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА АРТ-МЕНЕДЖМЕНТА

Рабочая программа учебной дисциплины «Теория и практика арт-менеджмента» разработана для магистров 2 курса, обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», магистерская программа «Цифровое искусство».

Дисциплина «Теория и практика арт-менеджмента» относится к дисциплинам базовой части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.Б.03) учебного плана подготовки магистров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 5 зачётных единиц, 180 часов. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия 6 часов, практические занятия 66 часов, самостоятельная работа магистра – 108 часов, в том числе на экзамен 36 часов. Дисциплина реализуется на 2 курсе в 3 семестре.

Данный курс содержательно и методически связан с другими дисциплинами учебного плана - «Введение в цифровое искусство, «Проект в цифровом искусстве», «Гибридные арт-пространства», «Современная сценография», «Сайнарт», «Киноэстетика».

В процессе изучения дисциплины «Теория и практика арт-менеджмента» охватывается следующий круг вопросов: арт-менеджмент в системе менеджмента массмедиа и цифрового искусства, понятие «арт-менеджмента», «арт-индустрии». Жанры, виды и формы организации искусства и историческая ретроспекция их развития. История становления арт-менеджмента за рубежом, Становление арт-менеджмента в России, Нормативно-правовые основы арт-менеджмента, Понятие и сущность продюсирования, Структура производства и потребления продуктов искусства. Базовые категории рынка и рыночных отношений в арт-индустрии Проектный менеджмент в сфере искусства, Эстрадный имидж исполнителя, Ночной клуб в структуре арт-менеджмента, Принципы построения шоу-программ, Менеджмент гастрольной деятельности, Реклама в сфере арт-менеджмента, Управление маркетингом в искусстве, Современное состояние искусства и его влияние на содержание деятельности арт-менеджера. Профессиональные функции и обязанности арт-менеджера. Структура и технологии планирования деятельности арт-менеджера. Система мировой арт-индустрии. Место и назначение российского арт-менеджмента. Механизмы финансирования в сфере арт-индустрии. Современные методы и подходы к вопросу диверсификации продуктов деятельности в арт-индустрии.

Цель дисциплины: дать представление о развитии арт-менеджмента в сфере цифрового искусства и его составляющих.

Задачи:

1. изучение общей характеристики арт-менеджмента;
2. определение внутренней и внешней среды арт-менеджмента;
3. формирование знаний маркетинга арт-менеджмента, и арт-менеджмента в бизнесе.

Для успешного изучения дисциплины «Теория и практика арт-менеджмента» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

способностью использовать основы правовых знаний в различных сферах деятельности (ОК-4);

способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7).

готовностью руководить коллективом в сфере своей профессиональной деятельности и принимать управленческие решения на основе нормативных правовых актов (ПК-11) (из ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн).

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общекультурные и общепрофессиональные компетенции (элементы компетенций).

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-2 готовностью проявлять качества лидера и организовать работу коллектива, владеть эффективными технологиями решения профессиональных проблем	Знает	Принципы организации творческих коллективов и подходы к решению технологических проблем
	Умеет	Проявлять качества лидера и организовать работу коллектива для выполнения проекта
	Владеет	Эффективными технологиями решения профессиональных проблем
ОК-4 умением быстро осваивать новые предметные области, выявлять противоречия, проблемы и	Знает	Наиболее актуальные предметные области в дизайне, проблемы и возможные варианты их решения
	Умеет	Быстро осваивать новые предметные области, выявлять противоречия, проблемы и выработать альтернативные варианты их решения

вырабатывать альтернативные варианты их решения	Владеет	Навыками выработки альтернативных вариантов решения актуальной проблем дизайна
ОК-5 способностью генерировать идеи в научной и профессиональной деятельности	Знает	Принципы и подходы к поиску идей в области дизайна
	Умеет	Разрабатывать идеи и предлагать пути их практического решения
	Владеет	Навыками прохождения всех этапов разработки дизайн проекта от генерации идеи до ее практического воплощения
ОК-10 готовностью к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала	Знает	Исторические этапы развития дизайна Основные тенденции современного искусства Основные актуальные проблемы дизайна Теоретические аспекты дизайна Основные тенденции и направления развития дизайнерской мысли
	Умеет	Представлять материалы собственных научных исследований в различных жанрах (статьи, презентации, портфолио и др.); самостоятельно проводить научные исследования по вопросам профессиональной деятельности и готовность участвовать в комплексных научных разработках
	Владеет	Навыками самостоятельного мышления, обобщения и систематизации Приемами адаптации полученных знаний к практической деятельности
ОПК-2 способностью к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности	Знает	Наиболее значимые методы исследования и возможности их применения к области дизайна
	Умеет	Самостоятельно осваивать новые методы, подходы, программы
	Владеет	Навыками самостоятельного обучения новым методам исследования, изменения научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности
ОПК-6 способностью самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической	Знает	Наиболее значимое программное оборудование, ресурсы, электронные каталоги по дизайну
	Умеет	Работать в профессиональных программах, самостоятельно осваивать новые источники информации
	Владеет	Навыками самостоятельного приобретения с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания, умения в дизайне

деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности		
ОПК-9 способностью социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера, к активному общению в творческой, научной, производственной и художественной жизни	Знает	О необходимости для дизайнера социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера
	Умеет	Социально взаимодействовать с окружающими, активно общаться в творческой профессиональной среде
	Владеет	Навыками активного общения в творческой, научной, производственной и художественной жизни
ОПК-10 готовностью участвовать в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах)	Знает	О наиболее значимых для дизайнера творческих конкурсах, профессиональных выставках, творческих объединениях
	Умеет	выступать с сообщениями и докладами на научных конференциях; – самостоятельно проводить научные исследования по вопросам профессиональной деятельности и готовность участвовать в комплексных научных разработках; – представлять материалы собственных научных исследований в различных жанрах (статьи, презентации, портфолио и др.)
	Владеет	способностью представлять итоги проделанной работы в виде отчетов, рефератов, статей, оформленных в соответствии с имеющимися требованиями, с привлечением современных художественных средств редактирования и печати; владеть опытом публичных выступлений с научными докладами и сообщениями

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Теория и практика арт-менеджмента» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: лекция-беседа, лекция-визуализация, проектное обучение.

АННОТАЦИЯ

Б1.Б.04 ПРОЕКТ В ЦИФРОВОМ ИСКУССТВЕ

Рабочая программа учебной дисциплины «Проект в цифровом искусстве» разработана для магистров 2 курса, обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», магистерская программа «Цифровое искусство».

Дисциплина «Проект в цифровом искусстве» относится к дисциплинам базовой части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.Б.04) учебного плана подготовки магистров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 12 зачётных единиц, 432 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия 16 часов, практические занятия 128 часов, самостоятельная работа магистра - 288 часов, в том числе на экзамен 36 часов. Дисциплина реализуется на 2 курсе в 4 семестре.

Данный курс содержательно и методически связан с другими дисциплинами учебного плана: «Теория и практика арт-менеджмента», «Новые методы в цифровом искусстве», «Технологические интеграции», «Гибридные арт-пространства».

В процессе изучения дисциплины «Проект в цифровом искусстве» изучаются различные творческие подходы к проектированию и созданию дизайн-продукта в мировой практике цифрового искусства.

Цель: приобретение профессиональных практических навыков создания дизайн-продукта на основе материала, моделирующего будущую деятельность дизайнера.

Задачи:

- научиться ставить цели и формулировать задачи, связанные с профессиональной деятельностью;
- научиться использовать фундаментальные знания;
- получить прикладные знания основ теории проектирования,
- приобрести навыки графического представления проектируемого объекта;
- пользоваться международными и отечественными стандартами при проектировании;
- закрепить профессиональных компетенций.

Для успешного изучения дисциплины «Проект в цифровом искусстве» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

способностью работать в команде, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия (ОК-6);

готовностью действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения (ОК-11).

способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании (ОПК-4);

способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта (ПК-4);

способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6) (из ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн).

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общекультурные и общепрофессиональные компетенции (элементы компетенций).

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-3 умением работать в проектных междисциплинарных командах, в том числе в качестве руководителя	Знает	Требования, предъявляемые к руководителю, в том числе к руководителю для работы в проектных междисциплинарных командах
	Умеет	Использовать полученный опыт командной работы для подготовки к итоговой государственной аттестации
	Владеет	Умением работать в проектных междисциплинарных командах
ОК-9 готовностью действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения	Знает	Необходимые действия для принятия решений в нестандартных ситуациях
	Умеет	Нести социальную и этическую ответственность за принятые решения
	Владеет	Навыками принятия решений в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения
ОПК-3 готовностью использовать на практике умения и навыки в организации исследовательских и проектных работ	Знает	Основные подходы к организации проектных работ
	Умеет	Использовать теоретические сведения о проведении проектных работ при их осуществлении
	Владеет	Навыками организации исследовательских и проектных работ
ОПК-5	Знает	О значимости в дизайне творческой инициативы

готовностью проявлять творческую инициативу, брать на себя всю полноту профессиональной ответственности	Умеет	Проявлять творческий подход и инициативу при разработке проекта
	Владеет	Навыками профессиональной ответственности
ОПК-7 готовность к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с целями программы (профиля) магистратуры)	Знает	Основные информационные ресурсы
	Умеет	Применять современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам
	Владеет	Методами создания дизайн-проекта
ОПК-8 готовностью следить за предотвращением экологических нарушений	Знает	Требования производственной и экологической безопасности
	Умеет	Предотвращать производственные и экологические нарушения
	Владеет	Навыками предупреждения производственных и экологических нарушений
ОПК-10 готовностью участвовать в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах)	Знает	О наиболее значимых для дизайнера творческих конкурсах, профессиональных выставках, творческих объединениях
	Умеет	выступать с сообщениями и докладами на научных конференциях; – самостоятельно проводить научные исследования по вопросам профессиональной деятельности и готовность участвовать в комплексных научных разработках; – представлять материалы собственных научных исследований в различных жанрах (статьи, презентации, портфолио и др.)
	Владеет	способностью представлять итоги проделанной работы в виде отчетов, рефератов, статей, оформленных в соответствии с имеющимися требованиями, с привлечением современных художественных средств редактирования и печати; владеть опытом публичных выступлений с научными докладами и сообщениями

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Проект в цифровом искусстве» применяются следующие методы активного/интерактивного обучения: круглый стол/дискуссия, проектирование.

АННОТАЦИЯ

Б1.В.01 ВВЕДЕНИЕ В ЦИФРОВОЕ ИСКУССТВО

Рабочая программа учебной дисциплины «Введение в цифровое искусство» разработана для магистров 1 курса, обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», магистерская программа «Цифровое искусство».

Дисциплина «Введение в цифровое искусство» относится к дисциплинам вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.01) учебного плана подготовки магистров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 6 зачётных единиц, 216 часов. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия 26 часов, практические занятия 144 часа, самостоятельная работа магистра - 46 часов. Дисциплина реализуется на 1 курсе в 1 семестре.

Данный курс содержательно и методически связан с другими дисциплинами учебного плана «Синтез в цифровом искусстве», «Технологические интеграции», «Гибридные арт-пространства», «Новые методы в цифровом искусстве».

В процессе изучения дисциплины «Введение в цифровое искусство» магистранты овладевают инструментарием, программным обеспечением и методами прототипирования и проектирования объектов цифрового искусства.

Цель: вовлечение студентов в область цифрового искусства.

Задачи:

- Формирование критического мышления;
- Формирование проектных тезисов;
- Формирование авторского проектного языка;
- Навыки работы с различным программным обеспечением.

Для успешного изучения дисциплины «Введение в цифровое искусство» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании (ОПК-4);
- способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности (ОПК-6);
- способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в

требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7).

- способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи (ПК-2) (из ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн).

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные и профессиональные компетенции (элементы компетенций).

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОПК-1 способностью совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень	Знает	Предметную область
	Умеет	Работать с дидактическим материалом
	Владеет	Навыками краткосрочных презентаций
ОПК-6 способностью самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности	Знает	Текущее состояние в цифровой индустрии, искусстве и дизайне
	Умеет	Формировать проектные тезисы и авторский эстетический язык
	Владеет	Навыками информационных технологий
ПК-7 готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике	Знает	Требования, предъявляемые к финальной презентации проекта или выставки
	Умеет	Проводить самостоятельные и коллективные мультимедийные работы
	Владеет	Навыками работы с различным программным обеспечением

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Введение в цифровое искусство» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: лекция-беседа, лекция визуализация, круглый стол, мозговой штурм (кейс-стади).

АННОТАЦИЯ

Б1.В.02 СИНТЕЗ В ЦИФРОВОМ ИСКУССТВЕ

Рабочая программа учебной дисциплины «Синтез в цифровом искусстве» разработана для магистров 1 курса, обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», магистерская программа «Цифровое искусство».

Дисциплина «Синтез в цифровом искусстве» относится к дисциплинам вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.02) учебного плана подготовки магистров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 4 зачётных единицы, 144 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия 6 часов, практические занятия 72 часов, самостоятельная работа магистра - 66 часов. Дисциплина реализуется на 1 курсе в 1 семестре.

Данный курс содержательно и методически связан с другими дисциплинами учебного плана «Введение в цифровое искусство», «Технологические интеграции», «Гибридные арт-пространства», «Графическая презентация проектов», «Вербальная презентация проектов».

В процессе изучения дисциплины «Синтез в цифровом искусстве» раскрывается история интернет-искусства, взявшая своё начало в середине 1990-х гг. с появлением доступного интернета, когда пионеры нет-арта принялись осваивать интернет как пространство для художественного высказывания.

Цель: овладение навыками осуществлять синтез различных возможностей компьютерных программ.

Задачи:

- Изучить пионерские практики художественного освоения коммуникационной сети Интернет;
- Ознакомить с основными принципами и методами, применяющимися для создания работ в стиле пост-интернет рат;
- Изучить критические методы создания художественных высказываний.

Для успешного изучения дисциплины «Синтез в цифровом искусстве» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7).

- способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6);

- способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам (ПК-10) (из ФГОС ВО 54.03.01).

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные и профессиональные компетенции (элементы компетенций).

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОПК-7 готовностью к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с направленностью (профилем) программы)	Знает	Основные информационные ресурсы
	Умеет	современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам
	Владеет	Методами создания дизайн-проекта
ОПК-10 готовностью участвовать в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах)	Знает	Лучшие творческие проекты в профессиональной сфере
	Умеет	Применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике
	Владеет	Навыками подготовки к творческим мероприятиям и конкурсам.
ПК-11 способностью организации работы творческого коллектива исполнителей; готовностью к принятию профессиональных и управленческих решений, определению порядка выполнения работ и поиску оптимальных решений при создании продукции с учетом требований качества, надежности и стоимости	Знает	Способы организации работы творческого коллектива
	Умеет	Принимать профессиональные и управленческие решения
	Владеет	Технологиями порядка выполнения работ и проектов, с учётом требований качества.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Название» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: лекция визуализация, проектное обучение.

АННОТАЦИЯ

Б1.В.03 НОВЫЕ МЕТОДЫ В ЦИФРОВОМ ИСКУССТВЕ

Рабочая программа учебной дисциплины «Новые методы в цифровом искусстве» разработана для магистров 1 курса, обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», магистерская программа «Цифровое искусство».

Дисциплина «Новые методы в цифровом искусстве» относится к дисциплинам вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.03) учебного плана подготовки магистров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачётных единицы, 108 часов. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия 4 часа, практические занятия 32 часа, самостоятельная работа магистра - 72 часа. Дисциплина реализуется на 1 курсе во 2 семестре.

Данный курс содержательно и методически связан с другими дисциплинами учебного плана - «Синтез в цифровом искусстве», «Технологические интеграции», «Видеомapping», «Технологии виртуальной и дополненной реальности».

В процессе прохождения дисциплины «Новые методы в цифровом искусстве» изучается влияние различных технологий на современную визуальность, рассматриваются вопросы развития эстетического дискурса в разных частях света начиная с античной Греции, через средневековье, Арабский мир и Азию к многогранной современности.

Цель: изучение актуальных методов синтеза и фиксации визуальных образов.

Задачи:

- создание и демонстрация контента с высокой детализацией;
- изучение технологий виртуальной реальности;
- изучение интерактивных визуализаций;
- выяснение роли зрителя при создании объектов виртуальной реальности;
- работа с массивами данных.

Для успешного изучения дисциплины «Новые методы в цифровом искусстве» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-10);

готовностью действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения (ОК-11).

способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в

требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7).

способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6);

способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам (ПК-10) (из ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн).

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общекультурные, общепрофессиональные и профессиональные компетенции (элементы компетенций).

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-1 способностью творчески адаптировать достижения зарубежной науки, техники и образования к отечественной практике, высокая степень профессиональной мобильности	Знает	Наиболее значимые достижения зарубежной науки, техники и образования
	Умеет	Использовать достижения зарубежной науки, техники и образования на практике для разработки проектов
	Владеет	Навыками адаптации достижений зарубежной науки, техники и образования к отечественной практике при написании магистерской диссертации и разработке собственных проектов; Навыками высокой профессиональной мобильности
ОПК-1 способностью совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень	Знает	Предметную область
	Умеет	Работать с дидактическим материалом
	Владеет	Навыками краткосрочных презентаций
ОПК-2 способностью к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей	Знает	Наиболее значимые методы исследования и возможности их применения к области дизайна
	Умеет	Самостоятельно осваивать новые методы, подходы, программы
	Владеет	Навыками самостоятельного обучения новым методам

профессиональной деятельности		исследования, изменения научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности
ПК-7 готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике	Знает	Методику оценки технологичности проектно-конструкторских решений
	Умеет	Проводить опытно-конструкторские работы
	Владеет	Технологией процессов выполнения изделий, предметов, товаров, их промышленного производства.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Новые методы в цифровом искусстве» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: лекция-беседа, проектирование.

АННОТАЦИЯ

Б1.В.04 ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ИНТЕГРАЦИИ

Рабочая программа учебной дисциплины «Технологические интеграции» разработана для магистров 1 курса, обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», магистерская программа «Цифровое искусство».

Дисциплина «Технологические интеграции» относится к дисциплинам вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.04) учебного плана подготовки магистров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачётные единицы, 108 часов. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия 6 часов, практические занятия 48 часов, самостоятельная работа магистра - 54 часа. Дисциплина реализуется на 1 курсе во 2 семестре.

Данный курс содержательно и методически связан с другими дисциплинами учебного плана - «Введение в цифровое искусство», «Синтез в цифровом искусстве», «Новые методы в цифровом искусстве», «Гибридные арт-пространства», «Сайнсарт».

Курс «Технологические интеграции» посвящен исследованиям на стыке компьютерных и гуманитарных наук. Цифровые гуманитарные науки предполагают использование оцифрованных материалов и материалов цифрового происхождения и объединяют методологии из традиционных гуманитарных наук (история, философия, лингвистика, литература, искусство, археология, музыка и т.д.) с компьютерными науками, предоставляя компьютерные инструменты и открывая новые возможности для сбора и визуализации данных, информационного поиска, интеллектуального анализа данных, а также применения статистического анализа.

Цель: изучение различных примеров использования цифровых технологий за пределами компьютерных наук и непосредственно индустрии информационных технологий.

Задачи:

- познакомиться с основными приложениями цифровых технологий в гуманитарной сфере для обработки, анализа и хранения неструктурированных данных;
- изучить основные принципы анализа неструктурированных данных;
- приобрести навыки использования некоторых библиотек для анализа неструктурированных данных.

Для успешного изучения дисциплины «Технологические интеграции» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности (ОПК-6);

способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7);

способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6);

способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам (ПК-10) (из ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн).

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные и профессиональные компетенции (элементы компетенций).

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОПК-6 способностью самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности	Знает	Наиболее значимое программное оборудование, ресурсы, электронные каталоги по дизайну
	Умеет	Работать в профессиональных программах, самостоятельно осваивать новые источники информации
	Владеет	Навыками самостоятельного приобретения с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания, умения в дизайне
ПК-7 готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения,	Знает	Подходы к выполнению проекта
	Умеет	Составлять подробную спецификацию требований к проекту, синтезировать набор возможных решений при выполнении проекта
	Владеет	Навыками реализации проектной идеи, основанной на концептуальном и творческом подходах

составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике		
ПК-9 готовностью к оценке технологичности проектно-конструкторских решений, проведению опытно-конструкторских работ и технологических процессов выполнения изделий, предметов, товаров, их промышленного производства	Знает	Методику оценки технологичности проектно-конструкторских решений
	Умеет	Проводить опытно-конструкторские работы
	Владеет	Технологией процессов выполнения изделий, предметов, товаров, их промышленного производства.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Технологические интеграции» применяются следующие методы активного/интерактивного обучения: лекция-визуализация, дискуссия, метод проектов.

АННОТАЦИЯ

Б1.В.05 ГИБРИДНЫЕ АРТ-ПРОСТРАНСТВА

Рабочая программа учебной дисциплины «Гибридные арт-пространства» разработана для магистров 2 курса, обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», магистерская программа «Цифровое искусство».

Дисциплина «Гибридные арт-пространства» относится к дисциплинам вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.05) учебного плана подготовки магистров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 10 зачётных единицы, 360 часов. Учебным планом предусмотрены практические занятия 108 часов, самостоятельная работа магистра - 252 часа, в том числе 36 часов на подготовку к экзамену. Дисциплина реализуется на 2 курсе в 3 семестре.

Данный курс содержательно и методически связан с другими дисциплинами учебного плана «Введение в цифровое искусство», «Синтез в цифровом искусстве», «Технологические интеграции», «Новые методы в цифровом искусстве».

Содержание дисциплины «Гибридные арт-пространства» охватывает круг вопросов, связанных с кураторской и творческой деятельностью в публичных городских пространствах, познакомить с различными художественными стратегиями и теоретическими подходами.

Цель: изучить теорию и практику городского и социально-ангажированного искусства.

Задачи:

- познакомить с историей, основными тенденциями и художественными практиками в городской среде;
- проследить связь между уличным и цифровым пространствами, рассмотрев город, как сеть, а уличных художников и горожан как пользователей этой сети.

Для успешного изучения дисциплины «Гибридные арт-пространства» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-10);

готовностью действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения (ОК-11).

способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности (ОПК-6);

способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7).

способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6) (из ФГОС ВО 53.03.01 Дизайн).

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные и профессиональные компетенции (элементы компетенций).

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОПК-6 способностью самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности	Знает	Наиболее значимое программное оборудование, ресурсы, электронные каталоги по дизайну
	Умеет	Работать в профессиональных программах, самостоятельно осваивать новые источники информации
	Владеет	Навыками самостоятельного приобретения с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания, умения в дизайне
ОПК-7 готовность к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с целями программы (профиля) магистратуры)(Знает	Основные информационные ресурсы
	Умеет	Применять современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам
	Владеет	Методами создания дизайн-проекта
ПК-7 готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои	Знает	Подходы к выполнению проекта
	Умеет	Составлять подробную спецификацию требований к проекту, синтезировать набор возможных решений при выполнении проекта

предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике	Владеет	Навыками реализации проектной идеи, основанной на концептуальном и творческом подходах
---	---------	--

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Гибридные арт-пространства» применяются следующие методы активного/интерактивного обучения: круглый стол/дискуссия, проектный метод.

АННОТАЦИЯ

Б1.В.ДВ.01.01 СОВРЕМЕННАЯ СЦЕНОГРАФИЯ

Рабочая программа учебной дисциплины «Современная сценография» разработана для магистров 1 курса, обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», магистерская программа «Цифровое искусство».

Дисциплина «Современная сценография» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.ДВ.01.01) учебного плана подготовки магистров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачётные единицы, 108 часов. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия 2 часа, практические занятия 48 часов, самостоятельная работа магистра – 58 часов. Дисциплина реализуется на 1 курсе в 1 семестре.

Данный курс содержательно и методически связан с другими дисциплинами учебного плана - «Видеомэппинг», «Пластический перформанс», «Киноэстетика», «Синтез в цифровом искусстве».

В процессе изучения дисциплины «Современная сценография» раскрывается роль сценографа в современной театральной действительности. Изучаются такие явления, как театр художника, визуальный театр, разработка художниками-постановщиками идеи постановки, решения пространства, воплощения концепции через работу с декорациями, костюмами, видео, световыми и звуковыми механизмами. Визуальная концепция становится важнейшим элементом современного театра, т.к. сценограф разрабатывает новое средство коммуникации, новый язык.

Цель: знакомство с особенностями творческого процесса создания сценографии для любого вида спектаклей.

Задачи:

- изучить основы работы с пространством с точки зрения его взаимодействия со зрителем, с учетом временных рамок, драматургии;
- приобрести творческие и практические навыки для создания концепции спектакля;
- осознание особенностей эффективной коммуникации внутри команды;
- развитие критического взгляда на искусство сценографии;
- освоение общих требований к работе сценографа;
- разработка проекта, отражающего процесс визуализации образа спектакля.

Для успешного изучения дисциплины «Современная сценография» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

способностью к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия (ОК-5);

способность обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании (ОПК-3);

способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи (ПК-2);

способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств (ПК-3) (из ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн).

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные и профессиональные компетенции (элементы компетенций).

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОПК-5 готовностью проявлять творческую инициативу, брать на себя всю полноту профессиональной ответственности	Знает	О значимости в дизайне творческой инициативы
	Умеет	Проявлять творческий подход и инициативу при разработке проекта
	Владеет	Навыками профессиональной ответственности
ОПК-10 готовностью участвовать в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах)	Знает	О наиболее значимых для дизайнера творческих конкурсах, профессиональных выставках, творческих объединениях
	Умеет	выступать с сообщениями и докладами на научных конференциях; – самостоятельно проводить научные исследования по вопросам профессиональной деятельности и готовность участвовать в комплексных научных разработках; – представлять материалы собственных научных исследований в различных жанрах (статьи, презентации, портфолио и др.)
	Владеет	способностью представлять итоги проделанной работы в виде отчетов, рефератов, статей, оформленных в соответствии с имеющимися требованиями, с привлечением современных художественных средств редактирования и печати; владеть опытом публичных выступлений с научными докладами и сообщениями
ПК-11 способностью организации работы	Знает	Порядок выполнения работ и алгоритмы поиска оптимальных решений при осуществлении проектных замыслов

творческого коллектива исполнителей; готовностью к принятию профессиональных и управленческих решений, определению порядка выполнения работ и поиску оптимальных решений при создании продукции с учетом требований качества, надежности и стоимости	Умеет	Принимать профессиональные управленческие решения, находить оптимальные решения при создании цифрового продукта
	Владеет	Разнообразными концепциями и инструментарием, необходимым в организационно-управленческой работе творческого коллектива исполнителей

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Современная сценография» применяются следующие методы активного/интерактивного обучения: лекция-визуализация, дискуссия (круглый стол), метод проектов.

АННОТАЦИЯ

Б1.В.ДВ.01.02 ВИДЕОМАППИНГ

Рабочая программа учебной дисциплины «Видеомэппинг» разработана для магистров 1 курса, обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», магистерская программа «Цифровое искусство».

Дисциплина «Видеомэппинг» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.ДВ.01.02) учебного плана подготовки магистров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачётные единицы, 108 часов. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия 2 часа, практические занятия 22 часа, самостоятельная работа магистра - 84 часа. Дисциплина реализуется на 1 курсе в 1 семестре.

Данный курс содержательно и методически связан с другими дисциплинами учебного плана - «Современная сценография», «Пластический перформанс», «Киноэстетика», «Синтез в цифровом искусстве».

В процессе изучения дисциплины «Видеомэппинг» рассматриваются вопросы художественной техники, которая должна использоваться современными цифровыми художниками с учетом более глубоких знаний о психологии восприятия, построении визуальной драматургии, архитектуры, философии.

Цель: изучать суть технологии видео и 3D мэппинга.

Задачи:

- познакомиться с теоретическими основами текстурного мэппинга;
- изучить техники и инструменты, позволяющие применять технологию текстурного мэппинга;
- познакомиться и проанализировать примеры существующих работ в технике текстурного мэппинга;
- познакомиться с существующими инструментами мэппинга в одной из сред визуального программирования TouchDesigner;
- рассмотреть возможности изготовления контента для видео мэппинга.

Для успешного изучения дисциплины «Видеомэппинг» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

способностью к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия (ОК-5);

способностью обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании (ОПК-3);

способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи (ПК-2);

способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств (ПК-3) (из ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн).

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные и профессиональные компетенции (элементы компетенций).

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОПК-5 готовностью проявлять творческую инициативу, брать на себя всю полноту профессиональной ответственности	Знает	О значимости в дизайне творческой инициативы
	Умеет	Проявлять творческий подход и инициативу при разработке проекта
	Владеет	Навыками профессиональной ответственности
ОПК-10 готовностью участвовать в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах)	Знает	О наиболее значимых для дизайнера творческих конкурсах, профессиональных выставках, творческих объединениях
	Умеет	выступать с сообщениями и докладами на научных конференциях; – самостоятельно проводить научные исследования по вопросам профессиональной деятельности и готовность участвовать в комплексных научных разработках; – представлять материалы собственных научных исследований в различных жанрах (статьи, презентации, портфолио и др.)
	Владеет	способностью представлять итоги проделанной работы в виде отчетов, рефератов, статей, оформленных в соответствии с имеющимися требованиями, с привлечением современных художественных средств редактирования и печати; владеть опытом публичных выступлений с научными докладами и сообщениями
ПК-11 способностью организации работы творческого коллектива исполнителей; готовностью к	Знает	Порядок выполнения работ и алгоритмы поиска оптимальных решений при осуществлении проектных замыслов
	Умеет	Принимать профессиональные управленческие решения, находить оптимальные решения при создании цифрового продукта
	Владеет	Разнообразными концепциями и инструментарием, необходимым в

принятию профессиональных и управленческих решений, определению порядка выполнения работ и поиску оптимальных решений при создании продукции с учетом требований качества, надежности и стоимости		организационно-управленческой работе творческого коллектива исполнителей
---	--	--

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Видеомэппинг» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: лекция-визуализация, дискуссия (круглый стол), метод проектов.

АННОТАЦИЯ

Б1.В.ДВ.02.01 ТЕХНОЛОГИИ ВИРТУАЛЬНОЙ И ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Рабочая программа учебной дисциплины «Технологии виртуальной и дополненной реальности» разработана для магистров 1 курса, обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», магистерская программа «Цифровое искусство».

Дисциплина «Технологии виртуальной и дополненной реальности» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.ДВ.02.01) учебного плана подготовки магистров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачётные единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия 2 часа, практические занятия 34 часа, самостоятельная работа магистра - 36 часов. Дисциплина реализуется на 1 курсе во 2 семестре.

Данный курс содержательно и методически связан с другими дисциплинами учебного плана - «Компьютерное зрение и нейронные сети», «Робототехника и мехатроника», «Новые методы в цифровом искусстве», «Технологические интеграции», «Сайнсарт».

В процессе изучения дисциплины «Технологии виртуальной и дополненной реальности» изучаются сущности и различия дополненной (AR) и виртуальной (VR) реальности, а также их обоюдные возможности: использование в сфере развлечений и коммуникаций, в образовательных целях, в науке, для развития медицины и в сфере культуры.

Цель: изучение теоретических и практических основ представления и использования информации в виртуальной и дополненной среде.

Задачи:

- сформировать представление о виртуальной, дополненной и смешанной реальности, базовых понятиях, актуальности и перспективах данных технологий;
- сформировать представления о разнообразии, конструктивных особенностях и принципах работы VR/AR-устройств;
- сформировать умение работать с профильным программным обеспечением (инструментарием дополненной реальности, графическими 3D-редакторами);
- обучить основам съемки и монтажа видео 360;
- сформировать навыки программирования.

Для успешного изучения дисциплины «Технологии виртуальной и дополненной реальности» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-10);

готовностью действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения (ОК-11).

способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности (ОПК-6);

способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7).

способностью конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды (ПК-5);

способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6) (из ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн).

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные и профессиональные компетенции (элементы компетенций).

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОПК-7 готовность к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с целями программы (профиля) магистратуры)	Знает	Применять современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам
	Умеет	Методами создания дизайн-проекта
	Владеет	Требования производственной и экологической безопасности
ПК-7 готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои	Знает	Подходы к выполнению проекта
	Умеет	Составлять подробную спецификацию требований к проекту, синтезировать набор возможных решений при выполнении проекта

предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике	Владеет	Навыками реализации проектной идеи, основанной на концептуальном и творческом подходах
ПК-9 готовностью к оценке технологичности проектно-конструкторских решений, проведению опытно-конструкторских работ и технологических процессов выполнения изделий, предметов, товаров, их промышленного производства	Знает	Методику оценки технологичности проектно-конструкторских решений
	Умеет	Проводить опытно-конструкторские работы
	Владеет	Технологией процессов выполнения изделий, предметов, товаров, их промышленного производства.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Технологии виртуальной и дополненной реальности» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: лекция-беседа, метод проектирования.

АННОТАЦИЯ

Б1.В.ДВ.02.02 САЙНСАРТ (SCIENCE ART)

Рабочая программа учебной дисциплины «Сайнсарт» разработана для магистров 1 курса, обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», магистерская программа «Цифровое искусство».

Дисциплина «Сайнсарт (Science Art)» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.ДВ.02.02) учебного плана подготовки магистров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачётные единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия 2 часа, практические занятия 34 часа, самостоятельная работа магистра - 36 часов. Дисциплина реализуется на 1 курсе во 2 семестре.

Данный курс содержательно и методически связан с другими дисциплинами учебного плана - «Компьютерное зрение и нейронные сети», «Робототехника и мехатроника», «Новые методы в цифровом искусстве», «Технологические интеграции», «Технологии виртуальной и дополненной реальности».

В процессе изучения дисциплины «Сайнсарт» На примере конкретных проектов рассмотрены методики и концептуальные подходы, лежащие в основе актуального жанра art&science.

Цель: Сформировать базовые представления о взаимодействии искусства и науки в современной культуре.

Задачи:

- изучить отношения между искусством и наукой на рубеже XX – XXI вв.;
- познакомиться с методиками и технологиями создания произведений в жанре art&science.

Для успешного изучения дисциплины «Сайнсарт» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-10);

готовностью действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения (ОК-11).

способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности (ОПК-6);

способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в

требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7).

способностью конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды (ПК-5);

способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6) (из ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн).

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные и профессиональные компетенции (элементы компетенций).

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОПК-7 готовность к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с целями программы (профиля) магистратуры)	Знает	Применять современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам
	Умеет	Методами создания дизайн-проекта
	Владеет	Требования производственной и экологической безопасности
ПК-7 готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике	Знает	Подходы к выполнению проекта
	Умеет	Составлять подробную спецификацию требований к проекту, синтезировать набор возможных решений при выполнении проекта
	Владеет	Навыками реализации проектной идеи, основанной на концептуальном и творческом подходе
ПК-9 готовностью к оценке технологичности проектно-	Знает	Методику оценки технологичности проектно-конструкторских решений
	Умеет	Проводить опытно-конструкторские работы

конструкторских решений, проведению опытно-конструкторских работ и технологических процессов выполнения изделий, предметов, товаров, их промышленного производства		
	Владеет	Технологией процессов выполнения изделий, предметов, товаров, их промышленного производства.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Сайнсарт» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: лекция-визуализация, метод проектирования.

АННОТАЦИЯ

Б1.В.ДВ.03.01 КОМПЬЮТЕРНОЕ ЗРЕНИЕ И НЕЙРОННЫЕ СЕТИ

Рабочая программа учебной дисциплины «Компьютерное зрение и нейронные сети» разработана для магистров 1 курса, обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», магистерская программа «Цифровое искусство».

Дисциплина «Компьютерное зрение и нейронные сети» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.ДВ.03.01) учебного плана подготовки магистров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачётные единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия 2 часа, практические занятия 34 часа, самостоятельная работа магистра - 36 часов. Дисциплина реализуется на 1 курсе во 2 семестре.

Данный курс содержательно и методически связан с другими дисциплинами учебного плана - «Робототехника и мехатроника», «Синтез в цифровом искусстве», «Технологические интеграции», «Гибридные арт-пространства», «Новые технологии в цифровом искусстве».

В процессе изучения дисциплины «Компьютерное зрение и нейронные сети» излагаются алгоритмы применения машинных технологий при проектировании автономных устройств (роботов), а также использования в интеллектуальных задачах обработки изображений.

Цель: изучение методов цифровой обработки изображений с элементами машинного обучения.

Задачи:

- изучение основных типов изображений и способы их получения;
- решение типовых задач компьютерного зрения посредством методов анализа и обработки изображений;
- решение типовых задач компьютерного зрения посредством методов анализа видеопоследовательностей.

Для успешного изучения дисциплины «Компьютерное зрение и нейронные сети» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

готовностью действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения (ОК-11);

способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6);

способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и

создания документации по дизайн-проектам (ПК-10) (из ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн).

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные и профессиональные компетенции (элементы компетенций).

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОПК-8 готовностью следить за предотвращением экологических нарушений	Знает	Требования производственной и экологической безопасности
	Умеет	Предотвращать производственные и экологические нарушения
	Владеет	Навыками предупреждения производственных и экологических нарушений
ПК-7 готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике	Знает	Подходы к выполнению проекта
	Умеет	Составлять подробную спецификацию требований к проекту, синтезировать набор возможных решений при выполнении проекта
	Владеет	Навыками реализации проектной идеи, основанной на концептуальном и творческом подходе
ПК-9 готовностью к оценке технологичности проектно-конструкторских решений, проведению опытно-конструкторских работ и технологических процессов выполнения изделий, предметов, товаров, их промышленного производства	Знает	Методику оценки технологичности проектно-конструкторских решений
	Умеет	Проводить опытно-конструкторские работы
	Владеет	Технологией процессов выполнения изделий, предметов, товаров, их промышленного производства.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Компьютерное зрение и нейронные сети» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: лекция-визуализация, проектирование.

АННОТАЦИЯ

Б1.В.ДВ.03.02 РОБОТОТЕХНИКА И МЕХАТРОНИКА

Рабочая программа учебной дисциплины «Робототехника и мехатроника» разработана для магистров 1 курса, обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», магистерская программа «Цифровое искусство».

Дисциплина «Робототехника и мехатроника» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.ДВ.03.02) учебного плана подготовки магистров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачётные единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия 2 часа, практические занятия 34 часа, самостоятельная работа магистра - 36 часов. Дисциплина реализуется на 1 курсе во 2 семестре.

Данный курс содержательно и методически связан с другими дисциплинами учебного плана - «Компьютерное зрение и нейронные сети», «Синтез в цифровом искусстве», «Технологические интеграции», «Гибридные арт-пространства», «Новые технологии в цифровом искусстве».

В процессе изучения дисциплины «Робототехника и мехатроника» раскрываются предпосылки развития мехатроники и робототехники, области применения мехатронных и робототехнических систем, изучаются преимущества мехатронных устройств и систем и возможности их использования в проектах цифрового искусства.

Цель: формирование знаний, умений и навыков научно-исследовательской работы и осуществления инновационной деятельности с применением мехатронных и робототехнических систем и систем управления мехатронными и робототехническими модулями и системами.

Задачи:

- изучить области применения мехатронных и робототехнических систем;
- изучить концепции их построения и терминологию в мехатронике и робототехнике;
- освоить методы выбора необходимых типов робототехнических и мехатронных систем;
- научиться определять для них способы и системы управления;
- приобрести навыки оценивания мехатронных и робототехнических систем на пригодность решения конкретной задачи;
- применять результаты освоения дисциплины в профессиональной деятельности.

Для успешного изучения дисциплины «Робототехника и мехатроника» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

готовностью действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения (ОК-11);

способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6);

способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам (ПК-10) (из ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн)

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные и профессиональные компетенции (элементы компетенций).

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОПК-8 готовностью следить за предотвращением экологических нарушений	Знает	Требования производственной и экологической безопасности
	Умеет	Предотвращать производственные и экологические нарушения
	Владеет	Навыками предупреждения производственных и экологических нарушений
ПК-7 готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике	Знает	Подходы к выполнению проекта
	Умеет	Составлять подробную спецификацию требований к проекту, синтезировать набор возможных решений при выполнении проекта
	Владеет	Навыками реализации проектной идеи, основанной на концептуальном и творческом подходах
ПК-9 готовностью к оценке технологичности проектно-конструкторских решений, проведению опытно-конструкторских работ и технологических процессов выполнения изделий, предметов, товаров, их промышленного производства	Знает	Методику оценки технологичности проектно-конструкторских решений
	Умеет	Проводить опытно-конструкторские работы
	Владеет	Технологией процессов выполнения изделий, предметов, товаров, их промышленного производства.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Робототехника и мехатроника» применяются следующие методы активного/интерактивного обучения: лекция-визуализация, проектирование.

АННОТАЦИЯ

Б1.В.ДВ.04.01 ПЛАСТИЧЕСКИЙ ПЕРФОРМАНС

Рабочая программа учебной дисциплины «Пластический перформанс» разработана для магистров 1 курса, обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», магистерская программа «Цифровое искусство».

Дисциплина «Пластический перформанс» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.ДВ.04.01) учебного плана подготовки магистров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачётные единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия 2 часа, практические занятия 34 часа, самостоятельная работа магистра - 36 часов. Дисциплина реализуется на 1 курсе во 2 семестре.

Данный курс содержательно и методически связан с другими дисциплинами учебного плана - «Киноэстетика», «Синтез в цифровом искусстве», «Новые технологии в цифровом искусстве», «Гибридные арт-пространства», «Проект в цифровом искусстве».

В процессе изучения дисциплины «Пластический перформанс» раскрываются новые грани исследуемых форм зрелищных практик таких как перформанс через обращение к понятию искусства действия. В основе - идея освобождения творческой личности и ее творческой энергии через жест. Постепенно само физически существующее, «объектное» произведение искусства как бы изымается, утрачивает свою актуальность в ряде практик, а значение приобретают лишь те или иные действия, совершаемые художником.

Цель: приобрести навыки применения цифровых технологий при создании проектов пластического перформанса.

Задачи:

- выявить предтечи перформанса в современном искусстве;
- изучить приемлемые цифровые технологии в создании проектов пластического перформанса;
- создать проект с использованием формы пластического перформанса.

Для успешного изучения дисциплины «Пластический перформанс» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способностью к самоорганизации и самообразованию (ОК-7);
- способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности (ОПК-6);

способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7).

способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи (ПК-2);

способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6) (из ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн).

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные и профессиональные компетенции (элементы компетенций).

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОПК-9 способностью социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера, к активному общению в творческой, научной, производственной и художественной жизни	Знает	О необходимости для дизайнера социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера
	Умеет	Социально взаимодействовать с окружающими, активно общаться в творческой профессиональной среде
	Владеет	Навыками активного общения в творческой, научной, производственной и художественной жизни
ОПК-10 готовностью участвовать в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах)	Знает	О наиболее значимых для дизайнера творческих конкурсах, профессиональных выставках, творческих объединениях
	Умеет	выступать с сообщениями и докладами на научных конференциях; – самостоятельно проводить научные исследования по вопросам профессиональной деятельности и готовность участвовать в комплексных научных разработках; – представлять материалы собственных научных исследований в различных жанрах (статьи, презентации, портфолио и др.)
	Владеет	способностью представлять итоги проделанной работы в виде отчетов, рефератов, статей, оформленных в соответствии с имеющимися требованиями, с привлечением современных

		художественных средств редактирования и печати; владеть опытом публичных выступлений с научными докладами и сообщениями
ПК-11 способностью организации работы творческого коллектива исполнителей; готовностью к принятию профессиональных и управленческих решений, определению порядка выполнения работ и поиску оптимальных решений при создании продукции с учетом требований качества, надежности и стоимости	Знает	Порядок выполнения работ и алгоритмы поиска оптимальных решений при осуществлении проектных замыслов
	Умеет	Принимать профессиональные управленческие решения, находить оптимальные решения при создании цифрового продукта
	Владеет	Разнообразными концепциями и инструментарием, необходимым в организационно-управленческой работе творческого коллектива исполнителей

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Пластический перформанс» применяются следующие методы активного/интерактивного обучения: лекция-беседа, метод проектирования, дискуссия/круглый стол.

АННОТАЦИЯ

Б1.В.ДВ.04.02 КИНОЭСТЕТИКА

Рабочая программа учебной дисциплины «Киноэстетика» разработана для магистров 1 курса, обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», магистерская программа «Цифровое искусство».

Дисциплина «Киноэстетика» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.ДВ.04.02) учебного плана подготовки магистров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачётные единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия 2 часа, практические занятия 34 часа, самостоятельная работа магистра - 36 часов. Дисциплина реализуется на 1 курсе во 2 семестре.

Данный курс содержательно и методически связан с другими дисциплинами учебного плана - «Пластический перформанс», «Синтез в цифровом искусстве», «Новые технологии в цифровом искусстве», «Гибридные арт-пространства», «Проект в цифровом искусстве».

Дисциплина «Киноэстетика», прежде всего, призвана научить студентов максимально полно воспринимать и анализировать кинематографический язык как таковой. Предполагается как изучение теоретических аспектов киноискусства, так и ознакомление студентов с основными этапами развития мирового и отечественного кинематографа, включая демонстрацию положений теории кино на ряде примеров наивысших достижений этого вида искусства, включая новые цифровые технологии.

Цель: познакомить студентов с новыми цифровыми технологиями мирового кинематографа, изменившие принципы его восприятия и анализа.

Задачи:

- изучить современные тенденции в киноиндустрии;
- изучить ведущие тенденции использования цифровых технологий при создании видеопродукции;
- создать видеопрокты с использованием цифровых технологий.

Для успешного изучения дисциплины «Киноэстетика» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

способностью к самоорганизации и самообразованию (ОК-7);

способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности (ОПК-6);

способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в

требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7).

способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи (ПК-2);

способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6) (из ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн).

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные и профессиональные компетенции (элементы компетенций).

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОПК-9 способностью социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера, к активному общению в творческой, научной, производственной и художественной жизни	Знает	О необходимости для дизайнера социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера
	Умеет	Социально взаимодействовать с окружающими, активно общаться в творческой профессиональной среде
	Владеет	Навыками активного общения в творческой, научной, производственной и художественной жизни
ОПК-10 готовностью участвовать в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах)	Знает	О наиболее значимых для дизайнера творческих конкурсах, профессиональных выставках, творческих объединениях
	Умеет	выступать с сообщениями и докладами на научных конференциях; – самостоятельно проводить научные исследования по вопросам профессиональной деятельности и готовность участвовать в комплексных научных разработках; – представлять материалы собственных научных исследований в различных жанрах (статьи, презентации, портфолио и др.)
	Владеет	способностью представлять итоги проделанной работы в виде отчетов, рефератов, статей, оформленных в соответствии с имеющимися требованиями, с привлечением современных художественных средств редактирования и печати; владеть опытом публичных выступлений с научными докладами и сообщениями

ПК-11 способностью организации работы творческого коллектива исполнителей; готовностью к принятию профессиональных и управленческих решений, определению порядка выполнения работ и поиску оптимальных решений при создании продукции с учетом требований качества, надежности и стоимости	Знает	Порядок выполнения работ и алгоритмы поиска оптимальных решений при осуществлении проектных замыслов
	Умеет	Принимать профессиональные управленческие решения, находить оптимальные решения при создании цифрового продукта
	Владеет	Разнообразными концепциями и инструментарием, необходимым в организационно-управленческой работе творческого коллектива исполнителей

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Киноэстетика» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: лекция-беседа, метод проектирования, дискуссия/круглый стол.

АННОТАЦИЯ

Б1.В.ДВ.05.01 ГРАФИЧЕСКАЯ ПРЕЗЕНТАЦИЯ ПРОЕКТОВ

Рабочая программа учебной дисциплины «Графическая презентация проектов» разработана для магистров 2 курса, обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», магистерская программа «Цифровое искусство».

Дисциплина «Графическая презентация проектов» является выборной и относится к дисциплинам вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.ДВ.05.01) учебного плана подготовки магистров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 4 зачётные единицы, 144 часа. Учебным планом предусмотрены практические занятия 36 часов, самостоятельная работа магистра - 108 часов. Дисциплина реализуется на 2 курсе в 3 семестре.

Данный курс содержательно и методически связан с другими дисциплинами учебного плана - «Проект в цифровом искусстве», «Теория и практика арт-менеджмента», «Новые технологии в цифровом искусстве», «Гибридные арт-пространства».

В процессе изучения дисциплины «Графическая презентация проектов» изучаются распространённые технологии графического оформления презентаций.

Цель: обеспечить приобретение студентами практических навыков эффективной графической подготовки и проведения презентаций как формы визуального опубликования приобретаемых знаний.

Задачи:

- изучить возможности современных графических компьютерных технологий в области обмена информацией;
- приобрести навыки структурирования графических презентаций;
- изучить выразительные возможности компьютерной графики;
- создание презентации по заданным параметрам.

Для успешного изучения дисциплины «Графическая презентация проектов» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании (ОПК-4);

способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7).

способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта (ПК-4);

способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6);

способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам (ПК-10) (из ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн).

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные и профессиональные компетенции (элементы компетенций).

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОПК-5 готовностью проявлять творческую инициативу, брать на себя всю полноту профессиональной ответственности	Знает	О значимости в дизайне творческой инициативы
	Умеет	Проявлять творческий подход и инициативу при разработке проекта
	Владеет	Навыками профессиональной ответственности
ОПК-6 способностью самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности	Знает	Наиболее значимое программное оборудование, ресурсы, электронные каталоги по дизайну
	Умеет	Работать в профессиональных программах, самостоятельно осваивать новые источники информации
	Владеет	Навыками самостоятельного приобретения с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания, умения в дизайне
ПК-7 готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои	Знает	Подходы к выполнению проекта
	Умеет	Составлять подробную спецификацию требований к проекту, синтезировать набор возможных решений при выполнении проекта

предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике	Владеет	Навыками реализации проектной идеи, основанной на концептуальном и творческом подходах
---	---------	--

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Графическая презентация проектов» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: метод-проектов.

АННОТАЦИЯ

Б1.В.ДВ.05.0 ВЕРБАЛЬНАЯ ПРЕЗЕНТАЦИЯ ПРОЕКТА

Рабочая программа учебной дисциплины «Вербальная презентация проекта» разработана для магистров 2 курса, обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», магистерская программа «Цифровое искусство».

Дисциплина «Вербальная презентация проекта» является выборной и относится к вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.ДВ.05.02) учебного плана подготовки магистров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачётные единицы, 108 часов. Учебным планом практические занятия 36 часов, самостоятельная работа магистра - 108 часов. Дисциплина реализуется на 2 курсе в 3 семестре.

Данный курс содержательно и методически связан с другими дисциплинами учебного плана - «Проект в цифровом искусстве», «Теория и практика арт-менеджмента», «Новые технологии в цифровом искусстве», «Гибридные арт-пространства».

В процессе изучения дисциплины «Вербальная презентация проекта» студенты должны получить правильное представление о структуре, содержании презентации, умение планировать объемы, выбирать стили презентации, готовить ответы на возможные вопросы аудитории. Особое внимание уделено тому, что успешная презентация возможна только при условии глубокого владения темой презентации.

Цель: обеспечить приобретение студентами практических навыков эффективной подготовки и проведения презентаций как формы устного опубликования приобретаемых знаний.

Задачи:

- изучить возможности современных коммуникационных технологий в области обмена информацией;
- приобрести навыки структурирования публичных выступлений;
- изучить выразительные возможности вербальной коммуникации;
- изучить методики общения с аудиторией.

Для успешного изучения дисциплины «Вербальная презентация проектов» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании (ОПК-4);

способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7).

способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта (ПК-4);

способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6);

способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам (ПК-10) (из ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн).

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные и профессиональные компетенции (элементы компетенций).

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОПК-5 готовностью проявлять творческую инициативу, брать на себя всю полноту профессиональной ответственности	Знает	О значимости в дизайне творческой инициативы
	Умеет	Проявлять творческий подход и инициативу при разработке проекта
	Владеет	Навыками профессиональной ответственности
ОПК-6 способностью самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности	Знает	Наиболее значимое программное оборудование, ресурсы, электронные каталоги по дизайну
	Умеет	Работать в профессиональных программах, самостоятельно осваивать новые источники информации
	Владеет	Навыками самостоятельного приобретения с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания, умения в дизайне
	Знает	Подходы к выполнению проекта

ПК-7 готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике		
	Умеет	Составлять подробную спецификацию требований к проекту, синтезировать набор возможных решений при выполнении проекта
	Владеет	Навыками реализации проектной идеи, основанной на концептуальном и творческом подходах

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Вербальная презентация проектов» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: метод-проектов.

АННОТАЦИЯ

ФТД.В.01 ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ

Рабочая программа учебной дисциплины «Дизайн-мышление» разработана для магистров 1 курса, обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», магистерская программа «Цифровое искусство».

Дисциплина «Дизайн-мышление» относится к дисциплинам вариативной части блока «Факультативы» () учебного плана подготовки магистров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачётные единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены практические занятия 18 часов, самостоятельная работа магистра - 54 часа. Дисциплина реализуется на 1 курсе в 1 семестре.

Данный курс содержательно и методически связан с другими дисциплинами учебного плана - «Проект в цифровом искусстве», «Новые технологии в цифровом искусстве», «Гибридные арт-пространства», «Видеомэппинг», «Графическая презентация проектов».

В процессе изучения дисциплины «Дизайн-мышление» рассматриваются методы разработки продуктов, сервисов и услуг, ориентированных на пользователя. Изучаются пользовательские запросы, возможности технической реализации и экономические возможности

Цель: изучить основные этапы метода дизайн-мышления для разработки собственного креативного проекта.

Задачи:

- погружение в опыт пользователя;
- сторонний подход к определению проблем;
- приобрести навыки фокусировки на персональных сценариях поведения и действий;
- с опорой на изученную методику разработать собственный креативный проект.

Для успешного изучения дисциплины «Дизайн-мышление» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности (ОПК-6);

способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи (ПК-2);

способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств (ПК-3);

способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6) (из ФГОС ВО 54.03.01. Дизайн).

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируется следующая профессиональная компетенция (элементы компетенции).

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-7 готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике	Знает	Подходы к выполнению проекта
	Умеет	Составлять подробную спецификацию требований к проекту, синтезировать набор возможных решений при выполнении проекта
	Владеет	Навыками реализации проектной идеи, основанной на концептуальном и творческом подходах

АННОТАЦИЯ

ФТД.В.02 ИСТОРИЯ СОВРЕМЕННЫХ ИСКУССТВ

Рабочая программа учебной дисциплины «История современных искусств» разработана для магистров 1 курса, обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», магистерская программа «Цифровое искусство».

Дисциплина «История современных искусств» относится к дисциплинам вариативной части блока «Факультативы» (ФТД.В.02) учебного плана подготовки магистров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачётные единицы, 36 часов. Учебным планом предусмотрены практические занятия 36 часов, самостоятельная работа магистра - 36 часов. Дисциплина реализуется на 1 курсе во 2 семестре.

Данный курс содержательно и методически связан с другими дисциплинами учебного плана: «Введение в цифровое искусства», «Гибридные арт-пространства», «Видеомэппинг», «Технологические интеграции». -

В процессе изучения дисциплины «История современных искусств» изучается история развития различных концептов внутри нарратива современной философской мысли и искусства начала XXI века, а также гуманитарного знания в целом.

Цель: осмыслить историю развития различных концептов внутри нарратива современной философской мысли и искусства начала XXI века.

Задачи:

- Рассмотреть основные концепты гуманитарной науки 2018 года, опираясь на словарь постгуманизма (Rosi Braidotti, Maria Hlavajova “Posthuman Glossary”);
- По мере анализа истории развития концептов, применять полученную информацию в изготовлении видеоигры;
- Обсуждать новые тексты об искусстве в цифровую эпоху в коллективных ридинг-группах в классе;
- Изготовить продукт видеоигры и получить обратную связь.

Для успешного изучения дисциплины «История современных искусств» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

способностью использовать основы философских знаний для формирования мировоззренческой позиции (ОК-1);

способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-10);

способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи (ПК-2);

способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6) (из ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн).

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующая профессиональная компетенция (элементы компетенции).

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-7 готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике	Знает	Подходы к выполнению проекта
	Умеет	Составлять подробную спецификацию требований к проекту, синтезировать набор возможных решений при выполнении проекта
	Владеет	Навыками реализации проектной идеи, основанной на концептуальном и творческом подходах