



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования  
**«Дальневосточный федеральный университет»**  
(ДФУ)  
Школа искусств и гуманитарных наук

УТВЕРЖДАЮ  
Директор Школы  
искусств и гуманитарных наук  
Ф.Е. Ажимов



«18» июня 2019 г.

**Сборник  
аннотаций рабочих программ дисциплин**

**НАПРАВЛЕНИЕ ПОДГОТОВКИ**

**54.03.01 Дизайн**

**Программа бакалавриата**

**Графический дизайн**

Форма обучения: *очная*

Нормативный срок освоения программы  
(очная форма обучения) *4 года*

Владивосток  
2018

## Содержание

1. Б1.Б.01 Иностранный язык .....	4
2. Б1.Б.02 Английский язык для профессиональных целей .....	7
3. Б1.Б.03 История .....	10
4. Б1.Б.04 Философия .....	13
5. Б1.Б.05 Безопасность жизнедеятельности.....	15
6. Б1.Б.06 Физическая культура и спорт .....	18
7. Б1.Б.07.01 Основы проектной деятельности .....	20
8. Б1.Б.07.02 Риторика и академическое письмо .....	22
9. Б1.Б.07.03 Социология .....	25
10. Б1.Б.07.04 Психология и педагогика.....	27
11. Б1.Б.08 Правоведение .....	30
12. Б1.Б.09 Экономика .....	32
13. Б1.Б.10.01 Рисунок .....	34
14. Б1.Б.10.02 Живопись .....	37
15. Б1.Б.10.03 Станковая графика .....	41
16. Б1.Б.11 Проектирование в дизайне .....	44
17. Б1.Б.12 История искусства .....	51
18. Б1.Б.13 История дизайна .....	54
19. Б1.Б.14 Основы теории и методологии дизайна.....	58
20. Б1.В.01.01 Основы композиции (пропедевтика) .....	62
21. Б1.В.01.02 Цветоведение.....	65
22. Б1.В.02.01 Дизайн общественных пространств .....	67
23. Б1.В.02.02 Дизайн-мышление .....	71
24. Б1.В.02.03 Рекламные технологии .....	74
25. Б1.В.03 Арт-практики .....	78
26. Б1.В.04.01 Шрифт .....	81
27. Б1.В.04.02 Техники графики .....	84
28. Б1.В.04.03 Иллюстрация .....	87
29. Б1.В.05 Элективные курсы по физической культуре и спорту .....	90
30. Б1.В.06.01 Компьютерные технологии в дизайне .....	92
31. Б1.В.06.02 Дизайн-методология: управление вдохновением .....	95
32. Б1.В.06.03 Прикладные дизайн-технологии .....	99
33. Б1.В.ДВ.01.01 Брэнд-дизайн .....	102
34. Б1.В.ДВ.01.02 Фирменный стиль .....	107
35. Б1.В.ДВ.02.01 Малые полиграфические формы .....	111
36. Б1.В.ДВ.02.02 Технологии полиграфии .....	114
37. Б1.В.ДВ.03.01 Моушн дизайн .....	117
38. Б1.В.ДВ.03.02 Компьютерная анимация .....	120
39. Б1.В.ДВ.04.01 Игровая графика .....	123
40. Б1.В.ДВ.04.02 Программное обеспечение для производства игровой графики .....	126
41. Б1.В.ДВ.05.01 Визуальные коммуникации .....	129
42. Б1.В.ДВ.05.02 Медиа-дизайн.....	133

43. Б1.В.ДВ.06.01 Маркетинг .....	140
44. Б1.В.ДВ.06.02 Брэнд-менеджмент в дизайне .....	144
45. Б1.В.ДВ.07.01 Основы проектной графики .....	147
46. Б1.В.ДВ.07.02 Орнамент .....	150
47. Б1.В.ДВ.08.01 Типографика .....	153
48. Б1.В.ДВ.08.02 Проектирование шрифтов .....	156
49. Б1.В.ДВ.09.01 Пластическое моделирование .....	159
50. Б1.В.ДВ.09.02 Академическая скульптура .....	163
51. Б1.В.ДВ.10.01 Дизайн печатных изданий .....	167
52. Б1.В.ДВ.10.02 Книжная иллюстрация .....	171
53. Б1.В.ДВ.11.01 Практикум по прикладным дизайн исследованиям .....	173
54. Б1.В.ДВ.11.02 Основы производственного мастерства .....	177
55. Б1.В.ДВ.12.01 Цифровая фотография .....	181
56. Б1.В.ДВ.12.02 Фотография в рекламе .....	183
57. Б1.В.ДВ.13.01 Психология общения и социального взаимодействия .....	185
58. Б1.В.ДВ.13.02 Управление конфликтами в организациях .....	188
59. Б1.В.ДВ.13.03 Социология девиантного поведения .....	191
60. Б1.В.ДВ.13.04 Массовые коммуникации и медиа-бизнес в АТР .....	194
61. Б1.В.ДВ.13.05 История Дальнего Востока России .....	197
62. Б1.В.ДВ.13.06 Христианство и культура .....	201
63. Б1.В.ДВ.14.01 Психология творчества и интеллекта .....	204
64. Б1.В.ДВ.14.02 Медиация как способ урегулирования конфликтов .....	207
65. Б1.В.ДВ.14.03 Этносоциальные процессы в глобальном мире .....	210
66. Б1.В.ДВ.14.04 Рекламные технологии и ATL-коммуникации .....	212
67. Б1.В.ДВ.14.05 Социокультурная антропология стран АТР .....	215
68. Б1.В.ДВ.14.06 Религиозные традиции Востока .....	217
69. Б1.В.ДВ.15.01 Психология стресса .....	220
70. Б1.В.ДВ.15.02 Конфликты в мультикультурной среде .....	222
71. Б1.В.ДВ.15.03 Гендерный анализ современного общества .....	225
72. Б1.В.ДВ.15.04 PR-технологии в условиях информационной цивилизации .....	228
73. Б1.В.ДВ.15.05 Социальная история России .....	231
74. Б1.В.ДВ.15.06 Человек в религиях мира .....	233
75. Б1.В.ДВ.16.01 Психологические методы управления групповыми 76. процессами и оценки персонала .....	236
77. Б1.В.ДВ.16.02 Социальные конфликты в современной России .....	238
78. Б1.В.ДВ.16.03 Практикум по разработке и проведению социологического исследования .....	240
79. Б1.В.ДВ.16.04 Современные электронные медиатехнологии .....	244
80. Б1.В.ДВ.16.05 Национальный вопрос в России: история и современность .....	246
81. Б1.В.ДВ.16.06 Современные нетрадиционные религиозные движения...	249

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Иностранный язык»**

Дисциплина «Иностранный язык» предназначена для бакалавров, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн».

Дисциплина входит в базовую часть учебного плана (Б1.Б.01) подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 8 зачетные единицы, 288 часов. Учебным планом предусмотрены практические занятия (140 часов, из них 140 часов с использованием МАО), самостоятельная работа студента (112 часов), контроль 36 часов.

Обучение осуществляется на 1 курсе в 1-2 семестрах программы бакалавриата. Формы промежуточной аттестации: зачеты и экзамен.

Дисциплина «Иностранный язык» логически и содержательно связана с такими курсами, как «История», «Философия», «Русский язык и культура речи».

Содержание дисциплины охватывает ряд социально-бытовых тем, направленных на изучение иностранного языка для общих целей (General English).

**Целью курса** является формирование коммуникативной компетенции и овладение механизмами ее использования в ситуациях повседневного общения с представителями других культур.

### **Задачи освоения дисциплины:**

- систематизация имеющихся знаний, умений и навыков по всем видам речевой деятельности;
- повышение исходного уровня владения иностранным языком, достигнутого на предыдущей ступени образования;
- формирование средствами иностранного языка межкультурной компетенции как важного условия межличностного, межнационального и международного общения;
- формирование учебно-познавательной мотивации и совершенствование умений самообразовательной деятельности по иностранному языку.

Для успешного изучения дисциплины «Иностранный язык» у обучающихся должны быть сформированы иноязычные компетенции уровня общего среднего образования (школы):

- умение ориентироваться в письменном и аудиотексте на английском языке;
- способность обобщать информацию, выделять ее из различных источников;
- способность поддержать разговор на иностранном языке в рамках изученных тем.

В результате изучения дисциплины «Иностранный язык» у обучающихся формируются следующие общекультурные компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>ОК-7 владение иностранным языком в устной и письменной форме для осуществления межкультурной и иноязычной коммуникации</p>	Знает	<p>4000 лексических единиц из них 1200 продуктивно в рамках изученных тем, включающих сферы и ситуации общения повседневно-бытового и социально-культурного характера;</p> <p>универсальные грамматические категории и явления, отсутствующие в родном языке;</p> <p>способы словообразования в английском языке: конверсия, аббревиатура;</p> <p>структурные типы простого и сложного предложения;</p> <p>алгоритм обработки информации с использованием различных стратегий чтения;</p> <p>принципы структурирования и правила оформления делового и личного письма;</p> <p>требования к ведению электронной переписки</p>
	Умеет	<p>употреблять изученную лексику в заданном контексте;</p> <p>определять обобщенные значения слов на основе анализа словообразовательных элементов;</p> <p>распознавать и формулировать типы простых и сложных предложений в соответствии с правилами английского языка;</p> <p>распознавать тематику текста по заголовку, предисловию, шрифтовым выделениям, комментариям;</p> <p>понимать основное содержание аутентичного текста по знакомой тематике без словаря, при наличии 2-3% незнакомых слов;</p> <p>определять истинность/ложность информации в соответствии с содержанием текста;</p> <p>находить основную или нужную информацию;</p> <p>извлекать из аутентичного текста полную информацию со словарем;</p> <p>использовать разные источники при подготовке устного сообщения или написания доклада;</p>

		<p>написать личное и деловое письмо, отражающее определенное коммуникативное намерение;</p> <p>написать электронное письмо, отражающее определенное коммуникативное намерение;</p> <p>составлять тезисы, краткий или развернутый план прочитанного текста;</p> <p>передавать краткое содержание прочитанного, составить аннотацию (7-8 фраз);</p>
	Владеет	<p>инструментарием распознавания и формулирования различных типов простых и сложных предложений в соответствии с правилами английского языка;</p> <p>навыками использования лексико-грамматических единиц в соответствии с правилами орфографии английского языка;</p> <p>всеми основными видами речевой деятельности, с их разным удельным весом;</p> <p>различными методиками обработки информации на иностранном языке;</p> <p>навыками употребления формул речевого этикета в зависимости от социально-культурного контекста общения;</p> <p>способностью вербального и невербального поведения в соответствии с нормами, принятыми у носителей языка;</p> <p>различными методиками обработки информации на иностранном языке.</p>
<p>ОК-12</p> <p>способность к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия</p>	Знает	<p>лексический и грамматический минимум в объеме, необходимом для коммуникации в устной и письменной формах на иностранном языке для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия</p>
	Умеет	<p>пользоваться лексическим и грамматическим минимумом для осуществления коммуникации в устной и письменной формах на иностранном языке для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия</p>
	Владеет	<p>навыками применения лексического и грамматического минимума для осуществления коммуникации в устной и письменной формах на иностранном языке для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия</p>

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Иностранный язык» применяются следующие методы активного/интерактивного обучения: круглый стол, ролевая игра, метод проектов, работа в паре, командная форма работы.

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Английский язык для профессиональных целей»**

Дисциплина «Английский язык для профессиональных целей» предназначена для бакалавров, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн».

Дисциплина входит в базовую часть учебного плана (Б1.Б.02). Трудоемкость составляет 7 зачетных единиц и 252 академических часа.

Учебным планом предусмотрены практические занятия (140 часов, из них 140 часов с использованием МАО), самостоятельная работа студента (112 часов).

Обучение осуществляется на 2 курсе в 3-4 семестрах программы бакалавриата. Формы промежуточной аттестации: зачет и зачет с оценкой.

Дисциплина «Английский язык для профессиональных целей» учитывает межпредметные связи, которые реализуются в получении профессионально-значимой информации на изучаемом иностранном языке для выполнения курсовых и выпускных квалификационных работ по другим дисциплинам ОПОП, а также в организации научно-исследовательской деятельности студентов.

### **Цель:**

Формирование у студентов уровня коммуникативной компетенции, обеспечивающего использование иностранного языка в практических целях в рамках обще-коммуникативной и профессионально-направленной деятельности. Освоение методов формирования и развития способности и готовности к коммуникации в устной и письменной формах на английском языке для решения задач профессиональной деятельности.

### **Задачи освоения дисциплины:**

- систематизация имеющихся знаний, умений и навыков по всем видам речевой деятельности;
- повышение исходного уровня владения иностранным языком, достигнутого на предыдущей ступени образования;
- формирование средствами иностранного языка межкультурной компетенции как важного условия межличностного, межнационального и международного общения;
- формирование иноязычного терминологического аппарата (академическая и профессиональная среда);
- развитие умений работы с аутентичными профессионально-ориентированными текстами;

- формирование у обучающихся системы понятий и реалий, связанных с использованием иностранного языка в профессиональной деятельности.

**Интерактивные формы обучения** составляют 140 часов практических занятий и включают в себя беседы, семинары в диалоговом режиме, групповые дискуссии. Для формирования компетенций применяются такие методы активного/ интерактивного обучения как: дискуссии, дебаты, информационно- коммуникативные технологии (LMS, video, forums), Case Study, ролевые игры, парные и командные формы работы, круглый стол, мозговой штурм, интеллект-карты, работа в малых группах для выполнения творческих заданий и др.

В результате изучения дисциплины «Английский язык для профессиональных целей» у обучающихся формируются следующие общекультурные компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-7 - владением иностранным языком в устной и письменной форме для осуществления межкультурной и иноязычной коммуникации	Знает	<ul style="list-style-type: none"> <li>- грамматический строй английского языка</li> <li>- особенности межкультурной коммуникации</li> </ul>
	Умеет	<ul style="list-style-type: none"> <li>- воспринимать иноязычную речь на слух в рамках обыденной коммуникации</li> <li>- выражать свои мысли грамотно, употребляя соответствующие грамматические и лексические формы, как устно, так и письменно</li> <li>- употреблять изученные стратегии и технологии, необходимые в различных областях иноязычной коммуникации</li> </ul>
	Владеет	<ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками употребления соответствующих языковых средств в осуществлении речевой деятельности</li> <li>- навыками поиска информации языкового, культурного, страноведческого характера из достоверных источников</li> <li>- навыком просмотрового, поискового и аналитического чтения</li> </ul>
ОК-12 - способность к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия	Знает	<ul style="list-style-type: none"> <li>- теоретические основы языкового строя английского языка, позволяющие осуществлять межкультурную коммуникацию;</li> <li>- «2000+» наиболее употребительных слов и выражений в политической, социальной, экономической, академической, культурной и страноведческой областях знаний;</li> <li>- традиции, нормы, модели поведения представителей различных стран и культур</li> </ul>



Умеет	<ul style="list-style-type: none"> <li>- воспринимать англоязычную речевую информацию на слух, понимать практически весь объем информации в рамках, пройденных тем, проявлять значительную языковую догадку при наличии незнакомых слов;</li> <li>- свободно выражать мысли и поддерживать общение на изученные темы на иностранном языке (английский);</li> <li>- при чтении на английском языке в рамках изучаемых областей демонстрировать беглость, общее или полное понимание в зависимости от тематики;</li> <li>- при осуществлении письменной коммуникации на английском языке активно использовать изученные стратегии и технологии, необходимые для различных форматов (межличностный, деловой, академический форматы).</li> </ul>
Владеет	<ul style="list-style-type: none"> <li>- опытом межличностной и межкультурной коммуникации на английском языке в вузе и за пределами вуза (урочной коммуникации, внеурочной, учебной, профессиональной, деловой, социально-бытовой, проектной и т.д.);</li> <li>- навыками оперативного перехода с русского языка на английский и наоборот, а также оперативного подбора соответствующих языковых эквивалентов или «штампов» при переводе с одного языка на другой язык;</li> <li>- навыком поиска информации языкового, культурного, профессионального и т.д. характера в различных достоверных источниках (словари, специализированные сайты);</li> <li>- навыком постоянного чтения и восприятия информации на слух на английском языке в целях самообразования. Владение разными видами чтения (поисковое, просмотровое и т.д.</li> </ul>

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Английский язык для профессиональных целей» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: дискуссии, дебаты, информационно- коммуникативные технологии (LMS, video, forums), Case Study, ролевые игры, парные и командные формы работы, круглый стол, мозговой штурм, интеллект-карты, работа в малых группах для выполнения творческих заданий.

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «История»**

«История» является учебной дисциплиной, формирующей общекультурные компетенции по образовательным программам высшего образования.

Дисциплина «История» разработана для студентов направления подготовки: 54.03.01 Дизайн профиль «Графический дизайн».

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 часов. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия 18 часов в том числе с использованием МАО 18 часов, семинарские занятия 36 часов, в том числе с использованием МАО 36 часов, самостоятельная работа 54 часов. Дисциплина реализуется на 1 курсе во 2 семестре.

Дисциплина «История» дает научные представления об основных закономерностях и особенностях всемирно-исторического процесса, месте и своеобразии России в мировой цивилизации и предусматривает изучение студентами ключевых проблем исторического развития человечества с древнейших времен и до наших дней с учетом современных подходов и оценок. Особое внимание уделяется новейшим достижениям отечественной и зарубежной исторической науки, дискуссионным проблемам истории, роли и месту исторических личностей. Значительное место отводится сравнительно-историческому анализу сложного исторического пути России, характеристике процесса взаимовлияния Запад-Россия-Восток, выявлению особенностей политического, экономического и социокультурного развития российского государства. Актуальной проблемой в изучении истории является объективное освещение истории XX века, который по масштабности и драматизму не имеет равных в многовековой истории России и всего человечества. В ходе изучения курса рассматриваются факторы развития мировой истории, а также особенности развития российского государства. Знание важнейших понятий и фактов всеобщей истории и истории России, а также глобальных процессов развития человечества даст возможность студентам более уверенно ориентироваться в сложных и многообразных явлениях окружающего нас мира понимать роль и значение истории в жизни человека и общества, влияние истории на социально-политические процессы, происходящие в мире.

Дисциплина «История» базируется на совокупности исторических дисциплин, изучаемых в средней школе. Одновременно требует выработки навыков исторического анализа для раскрытия закономерностей, преемственности и особенностей исторических процессов, присущих как

России, так и мировым сообществам. Знание исторических процессов является необходимым для последующего изучения дисциплины «Философия».

**Целью** изучения дисциплины «История» является формирование целостного, объективного представления о месте России в мировом историческом процессе, закономерностях исторического развития общества.

**Задачи:**

- формирование знания о закономерностях и этапах исторического процесса; основных событиях и процессах истории России; особенностях исторического пути России, её роли в мировом сообществе; основных исторических фактах и датах, именах исторических деятелей.

- формирование умения самостоятельно работать с историческими источниками; критически осмысливать исторические факты и события, излагать их, отстаивать собственную точку зрения по актуальным вопросам отечественной и мировой истории, представлять результаты изучения исторического материала в формах конспекта, реферата.

- формирование навыков выражения своих мыслей и мнения в межличностном общении; навыками публичного выступления перед аудиторией.

- формирование чувства гражданственности, патриотизма, бережного отношения к историческому наследию.

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

- знание основных фактов всемирной и отечественной истории;
- умение анализировать историческую информацию, представленную в разных знаковых системах (текст, карта, таблица, схема, аудиовизуальный ряд);

- владение культурой мышления, восприятию информации, постановке цели и выбору путей ее достижения.

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-9 Способность анализировать основные этапы и закономерности исторического развития	Знает	закономерности и этапы исторического процесса, основные исторические факты, даты, события и имена исторических деятелей России; основные события и процессы отечественной истории в контексте мировой истории

общества для формирования гражданской позиции	Умеет	критически воспринимать, анализировать и оценивать историческую информацию, факторы и механизмы исторических изменений
	Владеет	навыками анализа причинно-следственных связей в развитии российского государства и общества; места человека в историческом процессе и политической организации общества; навыками уважительного и бережного отношения к историческому наследию и культурным традициям России

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «История» применяются следующие методы активного/интерактивного обучения: лекция-беседа, проблемная лекция, лекция-презентация с обсуждением, круглый стол, дискуссия, диспут, коллоквиум, обсуждение в группах, публичная презентация.

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Философия»**

Рабочая программа учебной дисциплины «Философия» разработана для бакалавров второго курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Философия» входит в базовую часть блока «Дисциплины (модули)» (Б1.Б.04) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 часов. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов), в том числе с использованием МАО 10 часов, практические занятия (36 часов), в том числе с использованием МАО 8 часов, самостоятельная работа студента (54 часов). Дисциплина реализуется на 2 курсе в 3 семестре.

Философия призвана способствовать созданию у студентов целостного системного представления о мире и месте в нём человека; стимулировать потребности к философским оценкам исторических событий и фактов действительности; расширять эрудицию будущих специалистов и обогащать их духовный мир; помогать формированию личной ответственности и самостоятельности; развивать интерес к фундаментальным знаниям.

Курс философии состоит из двух частей: исторической и теоретической. В ходе освоения историко-философской части студенты знакомятся с процессом смены в истории человечества типов познания, обусловленных спецификой культуры отдельных стран и исторических эпох, его закономерностями и перспективами. Теоретический раздел включает в себя основные проблемы бытия, познания, человека, культуры и общества, рассматриваемые как в рефлексивном, так и в ценностном планах.

Дисциплина «Философия» логически и содержательно связана с такими курсами, как «История».

Цель - формировать научно-философское мировоззрение студентов на основе усвоения ими знаний в области истории философии и изучения основных проблем философии; развивать философское мышление - способность мыслить самостоятельно, владеть современными методами анализа научных фактов и явлений общественной жизни, уметь делать выводы и обобщения.

### **Задачи:**

- овладеть культурой мышления, способностью в письменной и устной речи правильно и убедительно оформлять результаты мыслительной деятельности;

- стремиться к саморазвитию, повышению своей квалификации и мастерства;
- сформировать способность научно анализировать социально-значимые проблемы и процессы, умение использовать основные положения и методы гуманитарных, социальных и экономических наук в различных видах профессиональной и социальной деятельности;
- приобретать новые знания, используя современные образовательные и информационные технологии;
- вырабатывать способность использовать знание и понимание проблем человека в современном мире, ценностей мировой и российской культуры, развитие навыков межкультурного диалога;
- воспитывать толерантное отношение расовым, национальным, религиозным различиям людей.

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

- умение выражать мысль устно и письменно в соответствии с грамматическими, семантическими и культурными нормами русского языка;
- владение основным тезаурусом обществоведческих дисциплин.

В результате изучения данной дисциплины у студентов формируются следующие общекультурные (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-8 способностью использовать основы философских знаний для формирования мировоззренческой позиции	Знает	историю развития основных направлений человеческой мысли.
	Умеет	владеть навыками участия в научных дискуссиях, выступать с сообщениями и докладами, устного, письменного и виртуального (размещение в информационных сетях) представления материалов собственного исследования.
	Владеет	культурой мышления; способностью к восприятию, анализу, обобщению информации, постановке целей и выбору путей их достижения.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Философия» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: «Лекция-визуализация», «Дискуссия».

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Безопасность жизнедеятельности»**

Дисциплина «Безопасность жизнедеятельности» разработана для студентов первого курса обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Безопасность жизнедеятельности» входит в базовую часть блока «Дисциплины (модули)» (Б1.Б.05) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 часов. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов), самостоятельная работа студента (90 часов). Дисциплина реализуется на 1 курсе в 1 семестре.

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: влияние вредных и опасных факторов среды в том числе в условиях чрезвычайных ситуаций природного, техногенного и социального характера, правовые и законодательные аспекты безопасности жизнедеятельности, методы защиты в условиях чрезвычайных ситуаций, а так же приемы оказания первой помощи.

**Цель изучения дисциплины:** вооружение будущих специалистов теоретическими знаниями о безопасности человека в современном мире, о формировании комфортной для жизни и деятельности человека среды, минимизации техногенного воздействия на окружающую среду, о сохранении жизни и здоровья человека, в том числе в условиях чрезвычайных ситуаций с помощью средств и методов защиты и приемов первой помощи.

Основными **задачами** дисциплины является формирование у обучаемых знаний и навыков, необходимых для:

- идентификации источников опасностей окружающей среды;
- выбора и разработки научно-обоснованных организационно-технических мероприятий, направленных на охрану здоровья и безопасности, а так же использование приемов первой помощи;

Для успешного изучения дисциплины «Безопасности жизнедеятельности» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные **общекультурными компетенциями (ОК):**

- способностью к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня ;

– способностью проявлять инициативу и принимать ответственные решения, осознавая ответственность за результаты своей профессиональной деятельности ;

– владением компетенциями сохранения здоровья (знание и соблюдение норм здорового образа жизни; физическая культура);

– владением компетенциями гражданственности (знание и соблюдение прав и обязанностей гражданина; свободы и ответственности);

– владением компетенциями самосовершенствования (сознание необходимости, потребность и способность учиться);

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общекультурная компетенция:

<b>Код и формулировка компетенции</b>	<b>Этапы формирования компетенции</b>	
ОК-16 способность использовать приемы первой помощи, методы защиты в условиях чрезвычайных ситуаций	Знает	значение своевременного оказания первой помощи для сохранения жизни, здоровья и безопасности человека; методы и средства первой помощи приемы первой помощи, методы защиты в условиях чрезвычайных ситуаций
	Умеет	Обосновать выбор того или иного алгоритма первой помощи, а так же использовать приемы первой помощи, методы защиты в условиях чрезвычайных ситуаций
	Владеет	приемами первой помощи, методами защиты в условиях чрезвычайных ситуаций соблюдая личную безопасность



## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Физическая культура и спорт»**

Рабочая программа дисциплины «Физическая культура и спорт», разработана для студентов 1 курса бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Физическая культура и спорт» входит в базовую часть блока «Дисциплины (модули)» (Б1.Б.06) учебного плана.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 академических часа. Учебным планом предусмотрены лекционные (2 часа), практические занятия (68 часов) и самостоятельная работа студента (2 часа). Дисциплина реализуется на 1 курсе в 1 семестре.

Учебная дисциплина «Физическая культура и спорт» последовательно связана со следующими дисциплинами «Безопасность жизнедеятельности».

Основным содержанием дисциплины «Физическая культура и спорт» является общие теоретические аспекты физической культуры, практическое освоение средств (упражнений) из базовых видов двигательной деятельности (легкая атлетика, спортивные игры (волейбол)) для формирования физической культуры личности.

**Целью** изучения дисциплины является формирование физической культуры личности и способности направленного использования разнообразных средств физической культуры и спорта для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей профессиональной деятельности.

### **Задачи:**

1. Формирование знаний, умений и навыков в реализации средств базовых видов двигательной деятельности (легкая атлетика, спортивные игры (волейбол)), эстетическое и духовное развитие студентов.

2. Развитие физических способностей средствами базовых видов двигательной деятельности для укрепления здоровья и поддержания физической и умственной работоспособности.

3. Воспитание социально-значимых качеств и формирование потребностей в здоровом образе жизни для эффективной профессиональной самореализации.

Для успешного изучения дисциплины «Физическая культура и спорт» у студентов должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- умение использовать основные формы и виды физкультурной деятельности для организации здорового образа жизни, активного отдыха и досуга;
- владение общими методами укрепления и сохранения здоровья, поддержания работоспособности, профилактики предупреждения заболеваний.

В результате изучения данной дисциплины у студентов формируется следующая общекультурная компетенция:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-15 способностью использовать методы и средства физической культуры для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	Знает	Общие теоретические аспекты физической культуры, значение физического воспитания в личностном и профессиональном развитии.
	Умеет	Использовать средства и методы физической культуры для сохранения и укрепления здоровья, повышения работоспособности.
	Владеет	Традиционными формами и видами физкультурной деятельности для поддержания и развития физических способностей и формирования мотивации к двигательной активности.

## Аннотация к рабочей программе дисциплины «Основы проектной деятельности»

Дисциплина «Основы проектной деятельности» предназначена для реализации по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина относится к обязательным дисциплинам учебного плана (Б1.Б.07.01).

Трудоемкость дисциплины в зачетных единицах составляет – 3 зачетных единицы, 108 часов. Дисциплина включает в себя 18 часов лекционных занятий (из них с использованием методов активного обучения 18 часов), 36 часов практических занятий, 54 часов самостоятельной работы.

**Цель** - формирование у бакалавров компетенций, определяющих круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений.

Задачи дисциплины:

- изучить теоретические подходы к проектной деятельности;
- рассмотреть основные роли в проектной деятельности;
- изучить основные технологии управления проектами;
- рассмотреть особенности проектной деятельности в различных областях;
- получить опыт самостоятельной работы над проектом и управлением проектной деятельности.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующая общекультурная компетенция (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-3 - способностью проявлять инициативу и принимать ответственные решения, осознавая ответственность за результаты своей профессиональной деятельности	Знает	какой круг задач в рамках поставленной цели имеет конкретная роль, оптимальные способы решения поставленных задач, готов принять ответственность за результат деятельности
	Умеет	определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений, принимает ответственность за результат своей деятельности

	Владеет	различными технологиями определения круга задач в рамках поставленной цели и выбора оптимальных способов их решения, принимает решения и ответственность за результат деятельности
--	---------	--

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Основы проектной деятельности» применяются следующие методы активного/интерактивного обучения: проблемная лекция (перевернутая лекция).

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Риторика и академическое письмо»**

Курс «Риторика и академическое письмо» для направления 54.03.01 – Дизайн, профиль «Графический дизайн» входит в раздел «Б1.Б.07.02 – Базовая часть».

Трудоемкость дисциплины 72 часа, 2 зачетные единицы. Учебным планом предусмотрено проведение лекционных занятий (17 часов), практических занятий (17 часов, в том числе с использованием МАО 17 часов), самостоятельная работа студентов (38 часов).

Будучи направленным на формирование метапредметных компетенций, курс имеет органичную связь как с другими дисциплинами данного раздела (в первую очередь с «Иностранным языком» и «Английским языком для профессиональных целей»), так и с любыми специальными дисциплинами, предполагающими активное создание студентами письменных и устных текстов. Особое значение данная дисциплина имеет для дальнейшей научно-исследовательской, проектной и практической деятельности студентов. Специфику построения и содержания курса составляет его отчётливая практикоориентированность и существенная опора на самостоятельную, в том числе командную, работу студентов.

**Цель курса:** формирование у студентов навыков эффективной речевой деятельности, а именно:

- 1) подготовки и представления устного выступления на общественно значимые и профессионально ориентированные темы;
- 2) создания и языкового оформления академических текстов различных жанров.

**В задачи преподавателя, ведущего курс, входит:**

- научить студентов стратегии, тактикам и приёмам создания речевого выступления перед различными типами аудитории;
- развить навыки составления академических текстов различных жанров (аннотация, реферат, эссе, научная статья);
- совершенствовать навыки языкового оформления текста в соответствии с принятыми нормами, правилами, стандартами;
- сформировать навыки редактирования/саморедактирования составленного текста;
- научить приёмам эффективного устного представления письменного текста;
- ознакомить с принципами и приёмами ведения конструктивной дискуссии;

- обучить приёмам создания эффективной презентации.

Для успешного изучения дисциплины «Риторика и академическое письмо» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность воспринимать, осмысливать, воспроизводить и критически оценивать содержание учебных, научных, научно-популярных, публицистических, деловых текстов на русском языке;
- владение нормами устной и письменной речи на современном русском языке (нормами произношения, словоупотребления, грамматическими нормами, правилами орфографии и пунктуации);
- представление о стилистическом варьировании современного русского литературного языка;
- умение выражать своё мнение, формулировать суждения общественно значимого содержания.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общекультурные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-6 способность понимать, использовать, порождать и грамотно излагать инновационные идеи на русском языке в рассуждениях, публикациях, общественных дискуссиях	Знает	основные положения риторики и методику построения речевого выступления, основные принципы составления и оформления академических текстов.
	Умеет	создавать письменные академические тексты различных жанров; оформлять письменный текст в соответствии с принятыми нормами, требованиями, стандартами.
	Владеет	основными навыками ораторского мастерства: подготовки и осуществления устных публичных выступлений различных типов (информирующее, убеждающее и т.д.); ведения конструктивной дискуссии; навыками аналитической работы с различными источниками, в том числе научными; навыками редактирования академических текстов.
ОК-12 способность к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках	Знает	основные принципы и законы эффективной коммуникации.
	Умеет	создавать устный и письменный текст в соответствии с коммуникативными целями и задачами; оформлять его в соответствии с нормами современного русского литературного языка,

для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия		формальными требованиями и риторическими принципами; свободно пользоваться речевыми средствами книжных стилей современного русского языка.
	Владеет	навыками эффективного устного представления письменного текста; навыками преодоления сложностей в межличностной и межкультурной коммуникации.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Риторика и академическое письмо» применяются следующие методы активного/интерактивного обучения: «анализ конкретных ситуаций», «моделирование», «мозговой штурм», «практикум в парах или малых группах», «ролевая игра», «симуляция профессиональной деятельности (редактирование)», «творческое упражнение/тренинг», «тезирование», «трансформация ситуации».

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Социология»**

Дисциплина «Социология» предназначена для студентов 1 курса, обучающихся по направлению 54.03.01 Дизайн, профилю «Графический дизайн».

Дисциплина «Социология» относится к обязательным дисциплинам блока 1 (Б1.Б.07.03) учебного плана подготовки бакалавров.

Данная дисциплина логически и содержательно связана с такими курсами, как «Основы проектной деятельности», «Психология общения и социального взаимодействия», «Социология девиантного поведения».

Трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия 18 часов, в том числе с использованием МАО 2 часа, практические занятия 18 часов, в том числе с использованием МАО 10 часов и самостоятельная работа студента 36 часов. Дисциплина реализуется на 1 курсе во 2 семестре. Форма контроля – зачет.

**Цели** - познакомить бакалавров с проблематикой социологии, продемонстрировать специфику социологического подхода к социальным проблемам и на институциональном уровне рассмотреть основной тематический круг, связанный с данной проблематикой, с учетом российского материала.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общекультурные компетенции (элементы компетенций):

**ОК-2** - готовностью интегрироваться в научное, образовательное, экономическое, политическое и культурное пространство России и АТР.

### **Задачи освоения дисциплины:**

- анализ основных этапов развития социологической мысли, основных социологических парадигм;
- освоение категориально-понятийного аппарата социологии, характеризующего статические и динамические элементы социальных систем, личности и социальных групп;
- формирование умений сбора, систематизации и интерпретации социологической информации, экспертизы социологических гипотез, исследовательского инструментария, репрезентативности результатов конкретно-социологических исследований.

В результате изучения дисциплины «Социология» у студентов формируются следующие общекультурные и общепрофессиональные компетенции:



Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-2 готовность интегрироваться в научное, образовательное, экономическое, политическое и культурное пространство России и АТР	Знает	особенности научного, образовательного, экономического, политического и культурного пространства России и АТР.
	Умеет	использовать знание деловых коммуникаций и работы в команде для интеграции в образовательное, экономическое, политическое и культурное пространство России и АТР
	Владеет	навыками работы в команде; навыками международных коммуникаций

Для формирования данной компетенции в рамках дисциплины «Социология» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: проблемная лекция, семинар – дискуссия.

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Психология и педагогика»**

Дисциплина «Психология и педагогика» предназначена для обучающихся по направлению 54.03.01 Дизайн, профилю «Графический дизайн»

Дисциплина «Психология и педагогика» входит в блок базовой части учебного плана (Б1.Б.07.04).

Трудоёмкость освоения дисциплины составляет 3 зачётные единицы, 108 часов. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов, в т. ч. с применением МАО – 2 час.), практические занятия (36 часов в т. ч. с применением МАО – 10 час.) и самостоятельная работа (54 часа). Дисциплина реализуется на 1 курсе во 2 семестре. Форма контроля – зачет.

Данная дисциплина логически и содержательно связана с такими курсами, как «Психология конфликта».

Изучение психологии и педагогики призвано к формированию у обучающихся методологических основ психологии и педагогики, знаний о психологических компетенциях и педагогических категориях. В курсе наибольшее внимание уделяется психологии деятельности и личности, теории и практики обучения, педагогическому процессу в условиях современного образования.

**Цель** учебной дисциплины состоит в создании условий повышения общей и психолого-педагогической культуры бакалавров; формирования целостного представления о психологических особенностях человека как факторе успешности его деятельности.

Данная цель реализуется через решение следующих **задач**:

1) овладение понятийным аппаратом научной дисциплины, описывающим познавательную, эмоционально-волевою, потребностно-мотивационную, ценностно-смысловую и регуляторную сферы психического, проблемы личности, мышления, общения и деятельности, образования и саморазвития, профессиональной самореализации;

2) приобретение опыта анализа учебных и профессиональных проблемных ситуаций, организации профессионального общения и взаимодействия, принятия индивидуальных и совместных решений, личностной и профессиональной рефлексии и развития деятельности;

3) приобретение опыта учёта индивидуально-психологических и личностных особенностей людей, стилей их познавательной и профессиональной деятельности, общения и взаимодействия;

4) усвоение теоретических основ конструирования, проектирования, планирования, организации и осуществления современного образовательного процесса, диагностики его хода и результатов;

5) усвоение методов воспитательной работы с обучающимися, производственным персоналом;

б) ознакомление с методами развития профессионального мышления, творчества.

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

- владение культурой мышления;
- способность к обобщению, анализу, восприятию информации.

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-1 способностью к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня	Знает	основные научные понятия, принципы, механизмы, законы, закономерности, теории, концепции, объясняющие основы деятельности по самоорганизации и самообразования
	Умеет	использовать научные понятия, принципы, законы, закономерности, теории и концепции в конкретных практических ситуациях проявления психической активности личности в ситуации самоорганизации и самообразования
	Владеет	методами рефлексии, оценки, анализа и первичной коррекции основных проявлений психической активности личности в ситуации самоорганизации и самообразования
ОК-14 способностью к самоорганизации и самообразованию	Знает	социально значимые процессы и проблемы с точки зрения психологии и педагогики, методы психологической и педагогической наук
	Умеет	критически воспринимать, анализировать и оценивать значимые процессы и проблемы самоорганизации и самообразования
	Владеет	навыками анализа с значимых процессов в самоорганизации и самообразовании, использования основных положений и методов психологической и педагогической наук при решении профессиональных задач

ОК-13 способность работать в команде, толерантно воспринимая социальные, этнический, конфессиональные и культурные отличия	Знает	достижения отечественных и зарубежных исследователей в области культуры, социокультурной деятельности, межкультурной коммуникации.
	Умеет	самостоятельно осуществлять межкультурное взаимодействие в целях обеспечения сотрудничества.
	Владеет	способностью к принятию ответственности за свои решения в рамках профессиональной деятельности, принимать нестандартные решения, разрешать проблемные ситуации с учетом специфики социальных, этнических, конфессиональных, культурных и иных различий.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Психология и педагогика» применяются следующие методы активного/интерактивного обучения: свободная дискуссия, метод ситуационных задач (case study).

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Правоведение»**

Рабочая программа дисциплины «Правоведение» разработана для бакалавров второго курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Правоведение» входит в базовую часть блока «Дисциплины (модули)» (Б1.Б.08) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия 17 часов, самостоятельная работа студентов 55 часа. Дисциплина реализуется на 2 курсе в 3 семестре.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, позволяющих сформировать комплексное представление об основных правовых явлениях, гражданских прав и обязанностей, законодательстве Российской Федерации и его нарушении.

**Цель** изучения курса «Правоведение» направлено на формирование у студентов неюридических специальностей правовой культуры и правосознания, умение ориентироваться в жизненных и профессиональных ситуациях с позиций закона и права.

**Задачи** изучения курса:

- формировать устойчивые знания в области права;
- развивать уровень правосознания и правовой культуры студентов;
- развивать способности восприятия и анализа нормативно-правовых актов, в том числе для применения этих знаний в своей профессиональной деятельности;
- формировать и укреплять навыки практического применения норм права.

Дисциплина «Правоведение» тесно взаимосвязана с такими дисциплинами как «Русский язык и культур речи», «История».

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

- способностью к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня;
- способностью проявлять инициативу и принимать ответственные решения, осознавая ответственность за результаты своей профессиональной деятельности.

В результате освоения дисциплины у студентов формируются следующие общекультурные компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-11 способность использовать основы правовых знаний в различных сферах деятельности	Знает	основы законодательной системы Российской Федерации
	Умеет	использовать нормы российского законодательства в различных сферах деятельности
	Владеет	навыками применения норм российского законодательства в различных сферах деятельности

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Экономика»**

Рабочая программа дисциплины «Экономика» разработана для бакалавров второго курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Экономика» входит в базовую часть блока «Дисциплины (модули)» (Б1.Б.09) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия 17 часов, практические занятия 17 часов самостоятельная работа 38 часов. Дисциплина реализуется на 2 курсе в 3 семестре.

Программа дисциплины строится на предпосылке, что студенты владеют базовыми положениями в области обществоведения и основ математики. Преподавание дисциплины «Экономика» не требует предварительного изучения других курсов.

Содержание дисциплины «Экономика» охватывает следующий круг вопросов: предмет дисциплины и методы изучения экономических процессов; основы рыночного хозяйства; теорию спроса и предложения; теорию производства фирмы; макроэкономический анализ рынков готовой продукции; особенности рынков ресурсов; ценообразование на ресурсы и формирование доходов; макроэкономические показатели; макроэкономическое равновесие; макроэкономические проблемы экономического роста, экономических циклов, инфляции и безработицы; денежно-кредитная и финансовая политика; международные экономические отношения.

**Целью изучения дисциплины «Экономика»** является создание базы теоретических знаний, практических навыков в области экономики, необходимой современному бакалавру для эффективного решения профессиональных задач.

### **Задачи дисциплины:**

- формирование у студентов целостного представления о механизмах функционирования и развития современной рыночной экономики как на микро-, так и на макроуровне;
- овладение понятийным аппаратом экономической науки для более полного и точного понимания сути происходящих процессов;
- изучение законов функционирования рынка; поведения потребителей и фирм в разных рыночных условиях, как основы последующего успешного ведения бизнеса;

- формирование навыков анализа функционирования национального хозяйства, основных макроэкономических рынков, взаимосвязей между экономическими агентами в хозяйстве страны;
- знакомство с основными проблемами функционирования современной рыночной экономики и методами государственной экономической политики;
- изучение специфики функционирования мировой экономики в её социально-экономических аспектах, для более полного понимания места и перспектив России.

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-10 способностью использовать основы экономических знаний в различных сферах деятельности	Знает	основные понятия, категории и инструменты экономики; основные концепции экономической мысли, экономические воззрения в контексте истории экономических учений.
	Умеет	активно использовать богатство и уникальность отечественной и зарубежной культуры, ее достижения в различных сферах; опираться на культурные нормы и традиции в своей деятельности, личностном и общекультурном развитии собирать, обобщать и анализировать необходимую экономическую информацию, в том числе о результатах новейших исследований отечественных и зарубежных экономистов по экономическим проблемам, для решения конкретных теоретических и практических задач
	Владеет	экономическими методами и навыками проведения анализа и определения тенденций развития конкретных экономических процессов на микро и макро уровнях



## Аннотация к рабочей программе дисциплины «Рисунок»

Рабочая программа дисциплины «Рисунок» разработана для студентов 1, 2 курсов, 1, 2, 3, 4 семестр, направления подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Рисунок» входит в базовую часть блока «Дисциплины (Модули)» (Б1.Б.10.01) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 8 зачетных единиц, 288 часов. Учебным планом предусмотрены практические занятия (90 часов), из них с использованием МАО (42 часа), самостоятельная работа студента (72 часа), контроль (126 часов). Дисциплина реализуется на 1, 2 курсе в 1, 2, 3, 4 семестре.

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: рисунок как инструмент художественного познания и как вид художественного творчества в реалистическом изобразительном мире, а также рисунок не только как самостоятельный жанр изобразительного творчества, но и как необходимая основа формирования художественной культуры в различных видах изобразительной деятельности. С помощью учебного рисунка студенты изучают закономерности строения формы предмета, методическую последовательность изображения, а также художественно-выразительные возможности графических материалов. Учебное рисование ведется на основе изучения натуры для приобретения необходимых знаний и навыков. Задачи учебного рисунка не исключают творческих моментов, но учебно-аналитические задачи стоят на первом месте.

Дисциплина «Рисунок» логически и содержательно связана с такими курсами, как: «Проектирование в дизайне», «Станковая графика», «Живопись», «Пропедевтика» и др.

**Цель изучения дисциплины** – связь всех дисциплин, формирующих профессиональные навыки дизайнеров; обучение студентов основам изобразительной грамоты; помощь студентам в освоении графического языка, овладении различными техниками и приёмами рисования с натуры; развитие у студентов творческого мышления, воображения и формирование эстетического вкуса.

### **Задачи дисциплины:**

- ознакомить студентов с основами изобразительной грамоты;
- научить студентов правильному видению объёмной формы предмета и умению логически последовательно изображать её на плоскости листа;

- ознакомить студентов с законами рисунка;
- научить студентов приёмам и методам учебного рисунка;
- научить студентов рисованию с натуры: развить у студентов способность наблюдать и анализировать окружающую действительность;
- ознакомить студентов с работой различными материалами рисунка и научить правильно ими пользоваться;
- научить студентов использовать полученные знания и умения на практике системно и последовательно с целью трансляции полученных знаний и опыта.
- Для успешного изучения дисциплины «Рисунок» у студентов должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:
  - способность к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня;
  - способность к самоорганизации и самообразованию;
  - способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу;
  - способность владеть рисунком.

В результате изучения данной дисциплины у студентов формируются следующие общепрофессиональные компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОПК-1. Способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка.	Знает	основы изобразительной грамоты, законы линейной, воздушной перспективы, законы композиции, тонального и линейно-конструктивного рисунка.
	Умеет	рисовать с натуры, правильно видеть объёмную форму предмета и логически последовательно изображать её на плоскости листа.
	Владеет	навыками изображения предметного мира графическим способом, линейно-конструктивным рисунком, тональным рисунком, различными техниками и приёмами, навыками обобщения и упрощения формы любого объекта.
ОПК-5. Способность реализовывать педагогические навыки при преподавании	Знает	основы педагогики; законы изобразительной грамоты, пропорции, композиции, пластическую анатомию, приёмы стилизации, законы учебного реалистического рисунка.
	Умеет	использовать полученные знания и навыки на

художественных и проектных дисциплин (модулей).		практике; рисовать с натуры, по памяти и воображению.
	Владеет	навыками академического рисунка, техниками и приёмами искусства графики, методами эскизирования, проектирования.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Рисунок» применяется метод активного обучения: «Мастер-класс».

## Аннотация к рабочей программе дисциплины «Живопись»

Рабочая программа дисциплины «Живопись» разработана для студентов 2 курса по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиля «Графический дизайн».

Дисциплина «Живопись» относится к базовой части блока «Дисциплины (Модули)» (Б1.Б.10.02) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 4 зачетных единицы, 144 часа. Практические работы 72 часа, в том числе с использованием МАО 36 часов, самостоятельная работа 45 часов, 27 часов на подготовку к экзаменам. Дисциплина реализуется на 2 курсе в 3,4 семестре.

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: формирование комплексного представления о методах изобразительного языка и художественно-выразительных средств академической живописи; формирование практических навыков в работе с цветом и цветовыми отношениями; развитие эстетического вкуса и художественно-образного мышления; систематизация знаний об основных стилях и направлениях в изобразительном искусстве; изучение принципов академической живописи и композиционного формообразования.

Весь материал курса, изложенный в программе, увязан со смежными дисциплинами: «Академический рисунок», «Основы композиции(пропедевтика)», «Арт-практики», «Цветоведение».

**Цель** – развитие художественного вкуса и чувства цвета; освоение законов изобразительной грамоты и основ профессионального мастерства для создания колористических композиций разной направленности в практике искусства и дизайна.

### **Задачи:**

- Ознакомить с законами, приемами и средствами построения живописных изображений;
- Ознакомить с основными элементарными понятиями профессиональной деятельности («форэскиз», «колорит», «обобщение», «эскизирование», «этюды», «цельность»);
- Ознакомить с выдающимися произведениями живописи прошлого и настоящего;
- Ознакомить с технологией живописных материалов;
- Сформировать умение передавать материальные и пространственные характеристики предметного мира средствами живописи;

- Сформировать навыки использования законов линейной и воздушной перспективы
- Сформировать умение работать с натуры и по памяти;
- Способствовать развитию творческого мышления и воображения;
- Способствовать приобретению навыков работы с цветовыми отношениями;
- Способствовать применению теоретических и практических знаний основ пропедевтики и колористики в художественной практике;
- Дать представление о методах художественной интерпретации изображения.

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

- Способность к совершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня
- Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные и профессиональные компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОПК1 - способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	Знает	законы изобразительной грамоты; конструкцию и пластику формы, анатомию, пропорции; основы линейно-конструктивного построения; принципы создания реалистических изображений основы линейной перспективы, законы светотени и тональных отношений, законы изображения объема на плоскости; технику рисунка, роль рисунка в создании живописных изображений; принципы графического представления, согласно специфике жанров изобразительного искусства.
	Умеет	работать линией, создавать конструктивную основу изображения; передавать особенности материала, фактуры; наблюдая внешние очертания предметов, осмысливать их внутреннее строение; соблюдать пропорции; выявлять характерные особенности пластики и движения модели.

	Владеет	методами конструктивно-пространственного анализа формы и навыками линейно-конструктивного построения объектов предметного мира и живой модели; приёмами передачи объёмного -пространственных характеристик предмета.
ОПК2 - владением основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями	Знает	основы академической живописи и колористики; законы линейной и воздушной перспективы; принципы работы с цветовыми отношениями; технологию живописных материалов, принципы создания реалистических изображений средствами живописи; законы цветовосприятия и теорию составления цветовых гармоний.
	Умеет	грамотно организовать гармоничное звучание цветового пространства произведения; наблюдать предмет, анализировать его объем, пропорции, форму, осуществлять выбор художественных средств при создании реалистичных, декоративно-плоскостных и абстрактных живописных изображений; использовать язык академической живописи для выявления материальных и пространственных характеристик предметных форм; умеет синтезировать набор возможных стилистических приёмов и формальных ходов при выполнении творческих задач
	Владеет	навыками работы цветовыми отношениями; методами цветотонной моделировки формы; различными техническими приемами работы гуашью, акварелью, акрилом, методами художественного обобщения натурального изображения, его художественной интерпретации; методами декоративной живописи.
ОПК5 - способностью реализовывать педагогические навыки при преподавании художественных и проектных дисциплин (модулей)	Знает	теоретические основы академической живописи и цветоведения; принципы составления цветовых гармоний; пластическую анатомию; основы линейной и воздушной перспективы; методы создания реалистичных и условно-декоративных изображений.

	Умеет	анализировать и самостоятельно выстраивать цветовые отношения; упрощать, схематизировать, понимать структуру, конструкцию, пластические особенности предмета; системно и последовательно транслировать полученные знания и навыки на практике; использовать различные источники получения профессиональной информации для решения учебных и творческих задач; использовать теоретические и практические знания основ академической живописи и колористики в проектно-художественной деятельности.
	Владеет	навыками конструктивно-образного мышления; основными методами и приёмами организации изобразительного материала; методами художественной стилизации, обобщения; средствами формальной и образной выразительности.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Живопись» применяется метод активного/ интерактивного обучения: «Творческое задание».

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Станковая графика»**

Рабочая программа «Станковая графика» разработана для студентов 3 курса, 5 семестр, направления подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Станковая графика» входит в базовую часть блока «Дисциплины (модули)» (Б1.Б.10.03) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены практические занятия (36 часов), самостоятельная работа студента (9 часов), контроль (27 часов). Дисциплина реализуется на 3 курсе в 5 семестре.

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: станковая графика как инструмент реализации творческого замысла и как вид художественного творчества в изобразительном мире. Станковая графика относится к изобразительному искусству, где рисунок является основой и ему отводится особая роль в обучении. Искусство рисунка представляет собой единый художественно-творческий и учебно-познавательный процесс, который позволяет развить наблюдательность, воображение, фантазию, координацию руки и глаза, приобрести особое видение мира и утонченность восприятия, теоретические знания и практические навыки в области графики. В ходе изучения курса дисциплины, методика обучения строится на основе практического освоения изобразительных систем, методов, техник, материалов, технологий и правил, существующих в изобразительном искусстве и графике в частности. Изучение этих систем даёт возможность студентам приобрести опыт творческого отношения к изображению различного рода объектов графическими средствами.

Дисциплина «Станковая графика» логически и содержательно связана с такими курсами, как: «Рисунок», «Проектирование в дизайне», «Живопись», «Пропедевтика» и др.

**Цель изучения дисциплины** – обучение студентов основам изобразительной грамоты, методам, техникам и законам станковой графики. Помочь студентам в освоении графического языка, овладении различными графическими приёмами и материалами. Способствовать развитию у студентов творческого мышления, воображения и формированию эстетического вкуса.

### **Задачи дисциплины:**

- помочь студентам в освоении графического языка;



- ознакомить студентов с основами изобразительной грамоты;
- научить студентов методам, приёмам и техникам станковой графики;
- ознакомить студентов с наиболее распространёнными графическими материалами и научить правильно ими пользоваться;
- ознакомить студентов с технологией станковой графики;
- развить у студентов практические навыки владения искусством графики.

Для успешного изучения дисциплины «Станковая графика» у студентов должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность к самоорганизации и самообразованию;
- способность владеть рисунком.

В результате изучения данной дисциплины у студентов формируются следующие общекультурные, общепрофессиональные компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-17. Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу.	Знает	основы изобразительной грамоты, законы композиции, светотени, перспективы, приёмы стилизации.
	Умеет	анализировать форму изображаемого объекта, использовать теоретические знания, практические навыки для моделирования на плоскости листа любой пространственной формы, применять полученные знания и умения в практике составления графических композиций, эскизов, проектов.
	Владеет	принципами упрощения и обобщения предметов при составлении композиций различной сложности, приёмами, методами и техниками станковой графики.
ОПК-1. Способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения	Знает	основы изобразительной грамоты, законы линейной, воздушной перспективы, законы композиции, тонального и линейно-конструктивного рисунка, графические материалы и техники.
	Умеет	рисовать с натуры и по воображению, правильно видеть объёмную форму предмета и логически последовательно изображать её на плоскости листа, использовать практические навыки, различные техники и материалы для моделирования любой пространственной формы.
	Владеет	навыками изображения предметного мира

конкретного рисунка.		графическим способом, линейно-конструктивным рисунком, тональным рисунком, различными техниками и приёмами, навыками обобщения и упрощения формы любого объекта, приёмами объёмного и графического моделирования формы объекта различными графическими материалами для конкретных творческих задач.
ОПК-2. Владеет основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями.	Знает	законы изобразительной грамоты, композиции, гармонии, пропорции, колористики, перспективы, приёмы стилизации, работы с цветом, различные материалы и техники станковой графики.
	Умеет	использовать теоретические знания, практические навыки для моделирования на плоскости листа любой пространственной формы, применять разнообразные графические приёмы и средства выразительности в составлении композиций.
	Владеет	техническими приёмами и материалами станковой графики, приёмами объёмного и графического моделирования формы объекта, основами академической живописи.

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Проектирование в дизайне»**

Дисциплина «Проектирование в дизайне» разработана для студентов обучающихся по направлению 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Графический дизайн».

Дисциплина «Проектирование в дизайне» входит в базовую часть блока «Дисциплины/Модули»( Б1.Б.11), учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет – 33 зачетные единицы, 1188 часа. Лабораторные работы – 786 часа, в том числе с использованием методов активного обучения 202 часа, самостоятельная работа – 402 часов, на подготовку к экзамену 225 часа.

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: анализ проблемной ситуации, концептуальное проектирование, художественно-образное проектирование, создание и функционирование артефактов, развитие концептуального, проектного, визуального мышления обучающихся путем практического изучения технологии и методов моделирования, схематизации, типизации (обработки информации по обобщению характеристик и качеств объектов), формирование комплексного представления о проектной деятельности дизайнера, ее месте в области аналогового и цифрового инновационного проектирования; систематизация знаний об основных закономерностях и особенностях дизайн-процесса с акцентом на проектировании объектов в предметно-пространственной среде с преобладающей функцией передачи сообщений; введение в круг проблем, связанных с областью будущей профессиональной деятельности.

В процессе освоения дисциплины отрабатываются навыки получения и анализа информации, обобщения опыта в области реального проектирования, принципы формирования образной выразительности, анализ пространства в рамках проектируемой визуальной коммуникации, с учетом наполнения его средствами коммуникации и формированием психологически комфортной для человека среды.

В ходе изучения курса рассматриваются особенности процесса проектирования, функционального анализа и колористики в дизайне, специфика проектно-художественного языка дизайнера, стадии дизайн-проекта, структурирование материала, с целью переформулирования задачи языком идей, символов и изображений, особенности проектирования графических систем и комплексов.

Знание основных понятий дизайна, умение анализировать, организовать материал и синтезировать идею, осознание технических возможностей, которые доступны в его области и смежных областях дает студентам возможность более уверенно ориентироваться в сложных и многообразных явлениях проектно-художественной деятельности дизайнера-практика и развивать свои навыки в направлении самостоятельной работы над проектами.

Изучение дисциплины «Проектирование в дизайне» базируется на знаниях и навыках, полученных при изучении и освоении дисциплин: «История искусств», «История дизайна», «Пропедевтика», «Цветоведение», «Компьютерные технологии в дизайне», «Техники графики», «Малые полиграфические формы», «Академический рисунок», «Основы производственного мастерства» и других дисциплин.

Особенности дисциплины «Проектирование в дизайне» в том, что она дает понимание будущей сферы деятельности, способствует формированию знания теоретических вопросов дизайна, сохраняющих свою значимость в любых профессиональных специализациях, а также умений и владений, являющихся основными для освоения профессиональных методов проектирования. Важной стороной данной программы является акцент на необходимость существенной активизации творческой самостоятельной работы бакалавров по осмыслению и анализу предложенной литературы и авторская интерпретация наиболее важных и актуальных проблем с учётом профиля исследований, выполняемых бакалаврами. Практическая часть позволяет развить исследовательские навыки, работать с конкретной проектной информацией, и дополнена блоком практических ситуаций, направленных на более глубокое осмысление исследуемых проблем.

**Цель** – показать место графического дизайна в структуре коммуникативного типа проектирования, выявить особенности графического дизайна и взаимосвязь в общей структуре дизайн-проектирования, сформировать у студентов комплексное представление о проектной деятельности дизайнера, ее месте в области аналогового и инновационного проектирования; систематизировать знания об основных закономерностях и особенностях дизайн-процесса с акцентом на изучение процесса проектирования; ввести в круг проблем, связанных с областью будущей профессиональной деятельности; выработать навыки получения и анализа информации, обобщения опыта в области реального проектирования.

**Задачи:**

- сформировать понимание предмета, категорий и принципов проектной деятельности;
- познакомить с основными элементарными понятиями профессиональной деятельности («проблема», «задача», «предмет», «объект», «вариант», «решение»);
- выработать на практике умения формулировать проблему, ставить проектные задачи, варьировать решения;
- сформировать понимание необходимости овладения профессиональными методами проектирования;
- сформировать профессиональные навыки проектного мышления;
- сформировать навыки владения профессиональными приемами подачи информации;
- способность работать с разноплановыми источниками; способность к эффективному поиску информации и критике источников;
- формирование навыков аналитики: способность на основе анализа и проблемного подхода преобразовывать информацию в знание, осмысливать процессы, события и явления в их динамике и взаимосвязи;
- формирование навыков исследования идей и концептуальных подходов к проектированию; исследования художественных замыслов, стилистики и визуально-художественных образов аналогичных проектов;
- формирование умения логически мыслить, вести дискуссии, отстаивать свою точку зрения;
- формирование мышления дизайнера: концептуального, художественного, проектного, визуального;
- формирование творческого мышления, самостоятельности суждений, интереса к отечественному и мировому культурному наследию;
- разработка авторских проектов по темам:
  - «Способы формообразования графических элементов паттерна» – 1 семестр.
  - «Оригинальная потребительская упаковка» – 2 семестр.
  - «Двенадцатилетовой перекидной календарь» – 3 семестр.
  - «Печатные издания. Буклет. Брошюра» – 4 семестр.
  - «Комплексное проектирование фирменного стиля» – 5 семестр.
  - «Дизайн многостраничного печатного издания» – 6 семестр.
  - «Кураторский проект выставки современного искусства. Рекламные материалы» – 7 семестр.
  - «Дизайн-концепция дипломного проекта» – 8 семестр.

Для успешного изучения дисциплины «Проектирование в дизайне» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность владеть рисунком и приемами работы в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями;
- способность к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня;
- способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;
- способностью к самоорганизации и самообразованию;
- способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу.

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-4 способность творчески воспринимать и использовать достижения науки, техники в профессиональной сфере в соответствии с потребностями регионального и мирового рынка труда	Знает	Основные наработки теоретиков и практиков в области своей профессиональной деятельности
	Умеет	Применять полученные знания в области своей профессиональной деятельности
	Владеет	Методиками, используемыми практиками на рынке труда и занятости в части, касающейся своей профессиональной деятельности, владением навыками экзистенциальной компетенции
ОПК-4 способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	Знает	теоретические основы типографики и закономерности взаимодействия различных групп шрифтов; эстетические принципы выбора и применения шрифтов для печатной продукции; правила и тонкости профессиональной верстки, отвечающей современным стандартам; технику и технологию полиграфического производства.
	Умеет	оформлять печатный текст посредством набора и верстки (монтажа), проектировать или моделировать облик произведения печати; формировать структуру документа и средства

		<p>навигации в нём с учетом правил типографики;          выбирать шрифты для верстки, оперируя основными характеристиками наборных шрифтов;          анализировать эффективность использования цифровых и аналоговых технологий при выборе техники исполнения задачи.</p>
	Владеет	<p>способами синтезирования возможных решений задач и подходов при формировании структуры документа с учетом правил типографики;          представлениями о спектре возможностей создания графических объектов в рамках изучаемых технологий;          современной методикой конструирования макетов полиграфии;          терминологическим аппаратом;          навыками анализа и использования базовых основ типографики.</p>
<p>ОПК-6          способностью          решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности</p>	Знает	<p>Основные наработки теоретиков и практиков в области своей профессиональной деятельности</p>
	Умеет	<p>Решать стандартные задачи профессиональной деятельности</p>
	Владеет	<p>Способностью к принятию ответственности за свои решения в рамках профессиональной деятельности, принимать стандартные решения в профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.</p>
<p>ОПК-7          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</p>	Знает	<p>Основные базы данных и форматы для поиска, хранения и обработки и анализа информации.</p>
	Умеет	<p>Осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных.</p>
	Владеет	<p>Навыками поиска, хранения, обработки и анализа информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.</p>
<p>ПК-2 способность обосновать свои</p>	Знает	<p>этапы разработки и реализации проектных идей;          основные закономерности и способы развития</p>

предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи		проектной мысли в соответствии с выдвигаемыми потребителем требованиями; критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования;
	Умеет	проводить исследования и обрабатывать полученную информацию; формировать проектную идею и аргументировать значимость темы; производить предпроектный и проектный анализ; выражать замыслы и идеи графическим методом с применением различных проектно-художественных техник; оформлять проектные материалы средствами дизайна;
	Владеет	навыками комбинаторного мышления и умением генерировать множество творческих идей; навыками критического мышления с целью переработки содержательного наполнения создаваемых информационных сред и публикаций в логически выстроенный визуальный ряд.
ПК-6 способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	Знает	основные этапы конструирования объемно-пространственной среды. основные методы и приемы художественного конструирования и проектирования продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности.
	Умеет	проводить разработку конструкции в соответствии с поставленной целью и задачами, определять логику конструктивного решения с учетом доступности и комфорта объекта проектирования; работать с чертежами будущего объекта; использовать технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании графических объектов; ориентироваться в современных материалах и их конструктивных свойствах;
	Владеет	инструментами и методами конструирования объектов; основными приемами, определяющими реакцию пользователя на доступность и комфорт при формировании среды; методами анализа и оценки факторов отношений, ощущений и реакций потребителя;
ПК-10 способность проектировать объекты	Знает	начальные методы проектирования объектов с коммуникативной функцией; предмет и объект деятельности в области



в предметно-пространственной среде с преобладающей функцией передачи визуальных сообщений		дизайна, этапы и средства решения вариативных творческих задач проектирования объектов коммуникации;
	Умеет	проводить разработку конструкции в соответствии с задачей формирования коммуникативной среды; анализировать проектную проблему, ставить проектные задачи; анализировать информацию с целью создания навигационных комплексов; генерировать проектные идеи и выдвигать обоснованное, актуальное предложение; разрабатывать, доказывать и проверять проектную концепцию; представлять проектный замысел, идеи и проектные предложения с помощью вербальных, визуальных, технических средств; выполнять макетирование и моделирование моделей; пользоваться средствами аналоговой и компьютерной графики;
	Владеет	способностью разработать набор тексто-графических сообщений; методами анализа конструкции и определения требований к дизайн-проекту в рамках формирования коммуникации с потребителем.
ОК-5 способностью использовать современные методы и технологии (в том числе информационные) в профессиональной деятельности	Знает	Основные наработки теоретиков и практиков в области своей профессиональной деятельности
	Умеет	Применять полученные знания в области своей профессиональной деятельности
	Владеет	Методиками, используемыми практиками на рынке труда и занятости в части, касающейся своей профессиональной деятельности, владением навыками экзистенциальной компетенции
ОПК -3 способностью обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании	Знает	Основные наработки в области работы скульптора
	Умеет	Применять приемы работы в макетировании и моделировании
	Владеет	Способностью разработать и воплотить макет, модель и скульптуру.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Проектирование» применяется метод активного/ интерактивного обучения: «Дерево решений»

## **Аннотация рабочей программы дисциплины «История искусств»**

Дисциплина разработана для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, по профилю «Графический дизайн» очной формы обучения и входит в состав блока Б.1 Дисциплины (модули) учебного плана, в список базовых дисциплин (Б1.Б.12).

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 180 часов (5 зачетных единиц). Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (72 часа в том числе с использованием МАО 18 часов), и самостоятельная работа студента (45 часов, 63 на подготовку к экзамену). В процессе освоения дисциплины предусмотрено выполнение контрольных работ. Дисциплина реализуется на 2 курсе в 4 семестре, и 3 курсе в 5 семестре. Форма контроля по дисциплине – 4 и 5 семестр – экзамен.

Дисциплина состоит из трех смысловых модулей:

Модуль 1. Искусство Древнего мира, Средних веков и Возрождения;

Модуль 2. Искусство Нового и Новейшего времени;

Модуль 3. История русского искусства.

Дисциплина «История искусств» логически и содержательно связана с такими курсами, как «Академическая живопись», «Академическая скульптура и пластическое моделирование», «Академический рисунок», «История дизайна», «Колористика». При прохождении этого курса студенты впервые знакомятся с периодизацией мировой и отечественной живописи и скульптуры, познают зависимость искусства от социального заказа эпохи, знакомятся с основными искусствоведческими терминами и понятиями.

**Цель** изучения дисциплины «История и искусств» – усвоение студентами основных исторических этапов формирования западноевропейской культуры и искусства и получение знаний в области теории изобразительного искусства.

**Задачи** изучения дисциплины:

знакомство с основными стилистическими направлениями в историческом контексте;

изучение жанровой панорамы изобразительного искусства;

знакомство с шедеврами живописи, скульптуры выдающихся мастеров;

изучение предметного мира, как источника для формирования культурных образцов;

связь эволюции предметного мира и создания произведений культуры и искусства;

выявление региональной и национальной специфики в развитии культуры и искусства.

Для успешного изучения дисциплины «История искусств» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции (части компетенций):

грамотная устная речь;

способности логического мышления;

способность к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня;

готовность уважительно и бережно относиться к историческому наследию, культурным традициям, терпимо воспринимать социальные и культурные различия;

понимание значения гуманистических ценностей для сохранения и развития современной цивилизации;

Планируемые результаты обучения по данной дисциплине (знания, умения, владения), соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы, характеризуют этапы формирования следующих компетенций:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-1 способностью к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня	знает	значение художественного наследия для профессионального самосовершенствования и саморазвития
	умеет	демонстрировать уровень владения историей художественной культуры
	владеет	пониманием процессов развития художественной культуры необходимым для решения стоящих профессиональных задач и раскрытия собственного творческого потенциала
ОК-2 готовностью интегрироваться в научное, образовательное, экономическое, политическое и культурное пространство России и АТР	знает	исторические особенности отечественного и зарубежного изобразительного искусства, общие тенденции его развития, периодизацию и особенности каждого из выделенных периодов
	умеет	различать формирование направлений, влияний, стилей, художественных школ изобразительного искусства
	владеет	владеет системой знаний о закономерностях развития видов отечественного и зарубежного изобразительных искусства, явлений художественной жизни и художественных процессов

ОК-14 способностью к самоорганизации и самообразованию	знает	исторические школы мирового искусства, основных европейских и отечественных мастеров живописи и скульптуры и их работы, основы искусствоведческой терминологии в области живописи и скульптуры
	умеет	определять автора и название работы на основании визуального анализа, давать краткую стилистическую характеристику изучаемых эпох, определять жанр, стиль и эпоху
	владеет	навыками анализа произведений искусства, определения стилевой, жанровой национальной и региональной специфики, использования основных искусствоведческих терминов

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «История искусств» в теоретической части курса применяются методы активного обучения (лекции-беседы).

## **Аннотация рабочей программы дисциплины «История дизайна»**

Рабочая программа дисциплины «История дизайна» для студентов 3 курсов по направлению подготовки: 54.03.01 профиль Дизайн подготовки «Графический дизайн».

Дисциплина «История дизайна» относится к базовой части дисциплин (Б1.Б.13).

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет – 3 зачетных единицы, 108 часов. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия – 18 часов и самостоятельная работа – 90 час. Дисциплина реализуется на 3 курсе в 6 семестре.

Дисциплина «История дизайна» закладывает знания, необходимые для того что бы студент, а в дальнейшем будущий дипломированный специалист, мог свободно ориентироваться в профессиональном дизайн – пространстве, разбирался в стилях, видах и направлениях, а накопленные знания по истории дизайна помогут ему свободно и профессионально работать по специальности, и выполнять проекты любой сложности.

Изучение дисциплины «История дизайна» базируется на знаниях и навыках, полученных при изучении и освоении дисциплин: «История искусств» «Академический рисунок», «Академическая живопись», «Цветоведение».

Цель курса:

- Дать студенту целостное и системное представление о предметном мире, как о созидательном факторе жизнедеятельности человека. Программа курса призвана сформировать у студента компетенции, необходимые в профессиональной деятельности. Дать методологические и теоретические сведения об истории становления и развития дизайна, как околонаучной дисциплины, изучающей исторические процессы формообразования предметной среды.

- Сформировать у учащихся знания основ теоретической базы по истории дизайна, познакомить со спецификой творческой деятельности дизайнера. Дать представление о месте дизайна в предметном мире

Задачи:

- Сформировать у студентов представления о месте дизайна в современном мире, о путях развития и перспективных тенденциях в дизайне.

- Обозначить дизайн как одну из крупнейших составляющих отраслей в мировой экономике.

- Показать историю развития формообразования предметной среды, историческую связь искусства и дизайна, причины и предпосылки появления первых образчиков формообразования

- Познакомить с наиболее значительными именами в дизайне. Показать развитие дизайна в тесной связи с наукой и техникой.

Для успешного изучения дисциплины «История дизайна» у обучающихся должны быть сформированы основные предварительные компетенции:

- Знание основ изобразительной грамоты.
- Знание основ законов композиции.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общекультурные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-1, способность к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня	Знает	<p>Историю возникновения дизайна. Причины появления дизайна, специфику дизайн-проектирования, стили и виды в дизайне, ретроспективу формообразования предметной среды.</p> <p>Предпосылки возникновения технических изобретений периода промышленной революции в Европе, историю возникновения первых теорий дизайна, причины происхождения промышленного и графического дизайна, появления первых теорий и возникновения различных международных школ в дизайне.</p> <p>Отличие дизайна от искусства. Специфику дизайн – проектирования, начало промышленного дизайна как профессиональной деятельности в 20 веке</p> <p>Причину появления дизайна как профессии связанной с формообразованием предметного мира, зарождение прототеорий дизайна, первые этапы интеграции искусства и техники.</p> <p>Стили и виды в дизайне, как они связаны с историческими периодами, эволюцию формообразования предметного мира.</p> <p>Причину становления коммерческого дизайна, как форма предмета связана с функцией</p> <p>Основные понятия и определения в дизайне, специфику дизайн-проектирования, эргономические законы как основу дизайна.</p>
	Умеет	<p>обосновать тесную логическую связь дизайна с научными изобретениями и открытиями.</p>

		<p>Анализировать и ориентироваться в историческом пространстве формообразования предметной среды.</p> <p>Разбираться в исторических этапах, время возникновения стилей в дизайне и определять их связь с различными направлениями в искусстве.</p> <p>Разбираться в особенностях различных стилистических направлений в дизайне</p> <p>Давать характеристику предмету и определить его историческую принадлежность</p> <p>Использовать приобретенные теоретические знания по истории дизайна и применять их в дизайн-проектировании.</p> <p>Прогнозировать и предвидеть перспективные направления в развитии дизайна.</p>
	Владеет	<p>Теоретическими навыками создания пластических форм, используя различные изобразительные средства.</p> <p>Знаниями по истории дизайна, изобразительными приемами и инструментами в дизайн-проектировании</p> <p>Техническими средствами при создании проектов на основе изучения исторического опыта ведущих школ мира в дизайне</p> <p>Современными методиками и знаниями на основе изучения мирового передового опыта.</p> <p>Знаниями по истории дизайна и свободно ориентируется в дизайн-пространстве в области формообразования предметной среды.</p> <p>Теоретическими знаниями в области современных технологий и процессов создания новых современных форм</p> <p>Теорией дизайна видит дизайн в развитии и перспективе, определяет актуальность проблем в современном формообразовании</p>
<p>ОК-14, способностью самоорганизации самообразованию</p>	<p>к и</p> <p>Знает</p> <p>Умеет</p>	<p>Историю возникновения и развития дизайна во взаимосвязи с явлениями художественно - прикладной деятельности.</p> <p>Методы дизайн-проектирования используя основные общенаучные и исследовательские подходы</p> <p>Закономерности эволюции развития формы как основы формообразования предметного мира</p> <p>Теоретические основы дизайн-проектирования, теории света и цвета, формы и контрформы, влияние формы на эстетическое восприятие человека.</p> <p>Стили в дизайне, общие принципы формирования дизайн среды, современные тенденции и новации в развитии дизайна.</p> <p>Создавать дизайн-проекты используя теоретические</p>

		<p>знания о форме, цвете, линии, фактуре.</p> <p>Моделировать пространство в проектной деятельности, использовать форму как фактор формирования среды</p> <p>Увязывать практическую проектную работу с теорией, эффективно и творчески использовать полученные знания на занятиях по истории дизайна.</p> <p>Творчески и логически мыслить, анализировать опыт выдающихся мастеров искусства и дизайна, создавать эксклюзивные, креативные проекты.</p> <p>Использовать компьютерные технологии в дизайн – проектировании, пользоваться специальной литературой, классифицировать виды дизайна.</p>
	Владеет	<p>Знаниями в области теории дизайна, технического развития общества, становления и развития современного дизайна.</p> <p>Навыками создания современных дизайн – проектов опираясь на передовой опыт ведущих мировых школ дизайна.</p> <p>Профессиональной терминологией, использует в своей работе специфическую литературу о дизайне.</p> <p>Умениями воплощать в своих проектах накопленные на уроках по истории дизайна. знания о форме, цвете, фактуре</p> <p>Знаниями в области теории дизайна и промышленного производства, может увязывать теорию с практической деятельностью дизайнера.</p>



## **Аннотация рабочей программы дисциплины «Основы теории и методологии дизайна»**

Дисциплина «Основы теории и методологии дизайна» разработана для студентов 2 курса, направление подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн», реализуется в 4 семестре.

Дисциплина «Основы теории и методологии дизайна» входит в базовую часть блока «Дисциплины (модули)» (Б1.Б.14).

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 часов. Лекции 36 часов, практические занятия 36 часов, самостоятельная работа 36 часов.

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: социокультурное развитие понятия «дизайн», его становление среди других видов современной проектно-художественной деятельности; формирование современного представления о теории дизайна как практико-ориентированной науке. В ходе изучения курса анализируются основные тенденции исторического процесса развития дизайна, рассматривается взаимодействие теории и методологии дизайна со смежными дисциплинами. Знакомство студентов с объектом, предметом, понятийным аппаратом и методами теории дизайна позволяет сформировать представление о принципах методологического анализа и оптимизации дизайн-деятельности и выработать у студентов навыки получения, анализа и обобщения информации. Знание основных понятий дизайна, объемно-графических средств моделирования объектов дизайна дает студентам возможность более уверенно ориентироваться в сложных и многообразных явлениях проектно-художественной деятельности дизайнера-практика.

Преподавание курса связано с другими дисциплинами базовой и вариативной частей блока «Дисциплины (модули)»: «История искусства», «Проектирование в дизайне», «Арт-практики», «Основы композиции», «Цветоведение», «Компьютерные технологии в дизайне».

Особенности дисциплины «Основы теории и методологии дизайна» в том, что она способствует формированию знания теоретических вопросов дизайна, сохраняющих свою значимость в любых профессиональных специализациях, а также умений и компетенций, являющихся основными для освоения профессиональных методов проектирования.

Особенностью данного учебно-методического комплекса является акцент на необходимость существенной активизации творческой самостоятельной работы бакалавров по осмыслению и анализу предложенной литературы и авторская интерпретация наиболее важных и

актуальных проблем современной теории и методологии дизайна с учётом профиля исследований, выполняемых бакалаврами. Практическая часть дополнена блоком практических ситуаций, направленных на более глубокое осмысление исследуемых проблем.

**Цель** изучения дисциплины «Основы теории и методологии дизайна»:

- познакомить студентов с социокультурным развитием понятия «дизайн», его становлением среди других видов современной проектно-художественной деятельности; с объектом, предметом, понятийным аппаратом и методами теории дизайна;
- сформировать у студентов современное представление о теории дизайна как практико-ориентированной науке; о принципах методологического анализа и оптимизации дизайн-деятельности;
- показать взаимодействие теории и методологии дизайна со смежными дисциплинами;
- выработать навыки получения, анализа и обобщения информации.

**Задачи:**

- Формирование культуры мышления, развитие способности к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей ее достижения; овладение методами творческого процесса дизайнеров; выявление причинно-следственной связи принятия тех или иных дизайнерских решений; выработка на практике умения формулировать проблему, ставить проектные задачи, варьировать решения; развитие навыков аналитики: способности на основе анализа и проблемного подхода преобразовывать информацию в знание, осмысливать процессы, события и явления в их динамике и взаимосвязи; развитие способности работы с разноплановыми источниками; развитие способности к эффективному поиску информации и критике источников;
- формирование умения логически верно, аргументировано и ясно строить устную и письменную речь; умения мыслить, вести дискуссии, отстаивать свою точку зрения; формирование самостоятельности в суждениях, интереса к отечественному и мировому культурному наследию;
- формирование понимания сложности отношений дизайнера с обществом и миром; творческого мышления; умения научно обосновать свои предложения;
- ознакомление с движущими силами и закономерностями исторического процесса развития дизайна, местом творческой личности в этом процессе; постижение логики развития профессии, места и роли области деятельности выпускника в общественном развитии, определение взаимосвязи с другими социальными институтами;

- изучение предмета, категорий и принципов проектной деятельности; знакомство с основными элементарными понятиями профессиональной деятельности («проблема», «задача», «предмет», «объект», «вариант», «решение»); формирование понимания необходимости овладения профессиональными методами проектирования.

Для успешного изучения дисциплины «Основы теории и методологии дизайна» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня;
- способность творчески воспринимать и использовать достижения науки, техники в профессиональной сфере в соответствии с потребностями регионального и мирового рынка труда.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общекультурные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-3 способность проявлять инициативу и принимать ответственные решения, осознавая ответственность за результаты своей профессиональной деятельности	Знает	предмет, категории и принципы проектной деятельности; основные элементарные понятия профессиональной деятельности («проблема», «задача», «предмет», «объект», «вариант», «решение»).
	Умеет	выделять актуальные и перспективные направления и планировать деятельность в области принятия дизайн-решений; выявлять причинно-следственные связи принятия тех или иных дизайнерских решений; развивать навыки в сфере творческой и аналитической деятельности; мыслить, вести дискуссии, отстаивать свою точку зрения.
	Владеет	самостоятельностью в суждениях, аналитическими, исследовательскими навыками, навыками практического и творческого мышления; навыками осмысления процессов, событий и явлений в их динамике и взаимосвязи.
ОК-18 готовность действовать в нестандартных ситуациях, нести	Знает	пути достижения профессиональных результатов и способы их оценки; основы требований к проектированию; методы и принципы подходов к решению

социальную этическую ответственность принятые решения	и		дизайнерских задач.
	за	Умеет	<p>выявлять проблемную ситуацию, формулировать цели и самостоятельно находить пути их достижения;</p> <p>определять логику разработки проекта;</p> <p>формировать концептуальный творческий подход к решению дизайнерской задачи.</p>
		Владеет	<p>инструментами и методами анализа и определения требований к дизайн-проекту, основными методами формирования набора различных подходов к выполнению дизайн-проекта;</p> <p>навыками составления результат-ориентированных планов выполнения различных видов профессиональных задач;</p> <p>способами самоконтроля,</p> <p>приемами развития познавательной активности.</p>

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Основы композиции (пропедевтика)»**

Дисциплина «Основы композиции (пропедевтика)» предназначена для бакалавров первого курса обучения, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профиля «Графический дизайн».

Дисциплина «Основы композиции (пропедевтика)» относится к вариативной части блока «Дисциплины (Модули)» (Б1.В.01.01).

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 5 зачетных единицы, 180 часов. Лекции - 18 часов, лабораторные работы - 72 часа, в том числе с использованием МАО 36 часов, самостоятельная работа – 36 часов, в том числе на подготовку к экзамену 54 часов. Дисциплина реализуется на 1 курсе в 1, 2 семестре.

Весь материал курса, изложенный в программе, увязан со смежными дисциплинами: «Академический рисунок», «Живопись», «Арт-практики», «Проектирование в дизайне».

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: формирование комплексного представления о методах создания визуальных образов и основах формирования объектов предметно-пространственной среды, систематизация знаний об основных стилях и направлениях в изобразительном искусстве и дизайне; изучение принципов композиционного формообразования, средств композиции: линия, штриховка (штрих), пятна (тональное и цветовое), линейная перспектива, светотень, цвет, воздушная и цветовая перспектива. Все это приводит к пониманию системы построения художественного произведения.

**Цель:** ознакомление студентов с основами формальной композиции и принципов формообразования в дизайне.

### **Задачи:**

- Формирование умения целенаправленно использовать законы визуального восприятия и формирования объектов предметно-пространственной среды;
- Ознакомление студентов с основными элементарными понятиями профессиональной деятельности («форэскиз», «колорит», «обобщение», «эскизирование», «этюд», «цельность»);
- Ознакомление студентов с основами цветоведения и колористики
- Формирование умения пользоваться профессиональными приемами работы в различных живописных и графических техниках;

- Формирование способности работать с разноплановыми источниками; способности к эффективному поиску информации и критике источников;

- Формирование умения на основе анализа и проблемного подхода преобразовывать информацию в знание, осмысливать процессы, события и явления в их динамике и взаимосвязи;

- Развить у студентов творческое мышление, самостоятельность суждений, интерес к отечественному и мировому наследию

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

- способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу;
- Способность к совершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные/ профессиональные компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОПК-1 способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиций и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения любого рисунка.	Знает	основы академического рисунка и принципы линейно-конструктивного построения формы; основные виды графических элементов и их формально-композиционные характеристики; художественно-выразительные средства линейной и тональной графики.
	Умеет	выражать физические и пространственные характеристики предмета средствами графики; вариативно осуществлять подход к выбору материала и техники исполнения графических композиций.
	Владеет	навыками рисунка и линейно-конструктивного построения пространственно-развитых объектов; методами построения композиций, с использованием линейной и тоновой графики; принципами работы с линией, пятном, графическими текстурами; навыками создания композиционного наброска в карандаше и разработки основной композиционной идеи для последующего воплощения ее в материале.

ОПК-2 владением основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями.	Знает	основы академической живописи, цветоведения и колористики; законы цветовосприятия и принципы составления цветовых гармоний; технологию живописных материалов.
	Умеет	составлять колористические композиции; работать цветом и цветовыми отношениями; применять теоретические знания основ пропедевтики и колористики для создания образно-выразительной художественной формы.
	Владеет	практическими навыками построения абстрактных колористических композиций принципами построения цветовых гармоний и организации колористического строя художественной формы, навыками работы с художественными материалами, методами поэтапного ведения работы от простого к сложному, от эскиза к проекту.
ПК-1 способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями.	Знает	основы академического рисунка и проектной графики, принципы графического представления информации на различных объектах-носителях, основы цветовосприятия и составления колористических композиций.
	Умеет	применять теоретические знания основ композиции и колористики для создания образно-выразительной художественной формы; синтезировать набор возможных стилистических приёмов организации проектного материала при выполнении дизайн-проекта.
	Владеет	концептуальным творческим подходом к формированию объектов предметно-пространственной среды, навыками создания колористических композиций, приёмами объёмного и графического моделирования формы объекта и соответствующей организации проектного материала для передачи творческого художественного замысла; приемами макетирования и художественного моделирования пространственных форм..

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Основы композиции (пропедевтика)» применяется метод активного обучения: «Творческое задание».

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Цветоведение»**

Рабочая программа дисциплины «Цветоведение» разработана для студентов 1 курса, обучающихся по направлению 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Цветоведение» входит в вариативную часть блока «Дисциплины (модуля)» (Б1.В.01.02) по выбору учебного плана.

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 5 зачётных единицы, 180 часов. Учебным планом предусмотрено лабораторных работ 72 часа, из них с использованием МАО 36 часов, лекций 18 часов, самостоятельная работа студентов 63 часа, в том числе на подготовку к экзамену 27 часов. Дисциплина реализуется на 1 курсе, в 1,2 семестре.

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: физическая концепция цвета, пигменты, цветовое воздействие, цветовой спектр, цветовые контрасты, пространственное воздействие цвета, цветовые ассоциации, цветовая гармония, цветовая композиция. Дисциплина «Цветоведение» логически и содержательно связана с такими курсами, как «Живопись», «Проектирование в дизайне», «Основы композиции (пропедевтика)», «Техники графики» и др.

**Цель изучения дисциплины:** овладение теоретическими и практическими знаниями в области цвета, основами цветовой композиции, учитывая тесную связь цвета и искусства графики.

### **Задачи:**

- ознакомить с физикой цвета;
- ознакомить с оптическими свойствами света и цвета;
- дать представление о цветовом спектре;
- научить применять на практике семь основных цветовых контрастов;
- ознакомить с пространственным воздействием цвета;
- научить приёмам работы с цветом и цветовыми композициями;
- научить использовать полученные знания в проектной деятельности.

Для успешного изучения дисциплины «Цветоведение» у студентов должны быть сформированы следующие предварительные компетенции

- владение основами живописи, приемами работы с цветом;
- способность владеть рисунком.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные и профессиональные компетенции:



Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>ОПК-2</p> <p>Владение основами академической живописи, приёмами работы с цветом и цветовыми композициями</p>	Знает	<p>Физику цвета, цветовое воздействие, построение цветового спектра, основные цветовые контрасты, пространственное воздействие цвета, основы цветовой гармонии, оптические свойства вещества и основные правила построения цветовой композиции.</p>
	Умеет	<p>Применять на практике теоретические знания: природа цвета, закономерности в области цветоцветовых явлений природы, особенности зрительного восприятия цвета, ассоциации, вызываемые разными цветами и их сочетаниями, закономерности гармонии цветовых отношений.</p>
	Владеет	<p>Основами трехкомпонентной теории смешения цветов.</p> <p>Основами количественной колориметрии. Типологиями цветовых гармоний и принципы их применения в композиции.</p>
<p>ОПК-5</p> <p>Способность реализовывать педагогические навыки при преподавании художественных и проектных дисциплин(модулей)</p>	Знает	<p>Ряд гармонически взаимосвязанных цветов, относящихся к определенному типу цветовых гармоний и колористические закономерности цветовых композиций.</p>
	Умеет	<p>Использовать цветовые приемы контраста, тождества и нюанса, различные приемы цветового пропорционирования, в симметричных и асимметричных композициях.</p>
	Владеет	<p>Принципами цветового созвучия или цветовой гармонии на основе двух, трех, четырех и большего числа цветов.</p>
<p>ПК-1</p> <p>Способность владеть рисунком и приёмами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями</p>	Знает	<p>Свойства определенных цветов и способы их взаимодействия в композиции, связь формы и цвета, закономерности построения гармонических цветовых соотношений.</p>
	Умеет	<p>Определять и использовать основные цветовые контрасты, использовать правила пространственного восприятия цвета, работать с цветом на практике.</p>
	Владеет	<p>Законами гармонизации цветовых сочетаний в соответствии с функцией цвета в композиции.</p>

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Цветоведение» применяются методы активного обучения «Творческое задание».

## Аннотация к рабочей программе дисциплины «Дизайн общественных пространств»

Рабочая программа дисциплины «Дизайн общественных пространств» разработана для студентов 2 курса, обучающихся по направлению 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Дизайн общественных пространств» входит в вариативную часть блока «Дисциплины (модуля)» (Б1.В.02.01) по выбору учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 2 зачётных единицы, 72 часов. Учебным планом предусмотрено лабораторных работ 36 часов, из них с использованием МАО 10 часов, самостоятельная работа студентов 36 часа, Дисциплина реализуется на 2 курсе, в 4 семестре.

Формирование среды обитания, в том числе дизайн городских общественных пространств, относится к числу наиболее актуальных проблем, решаемых современным дизайнером. «Дизайн общественных пространств» стоит в ряду важных дизайнерских дисциплин, формирующих дизайнера высшей квалификации, активного участника формирования окружающей предметной среды, воспитателя и выразителя культуры и эстетического вкуса общества. Дисциплина «Дизайн общественных пространств» логически и содержательно связана с такими курсами, как «Проектирование в дизайне», «Основы композиции (пропедевтика)».

**Цель изучения дисциплины:** приобретение знаний в области проектирования городских общественных пространств различного типа и их элементов. Городские пространства формируются под воздействием многих факторов и на протяжении длительных периодов времени.

Их проектирование требует от дизайнера применения обширных знаний и умений, овладение которыми определяет **задачи** дисциплины:

- Формирование понимания специфики архитектурно-художественной деятельности, направленной на проектирование городской среды,
- познание логики взаимодействия и умения решать сложный комплекс эстетических, функциональных, социо-культурных, политических, конструктивно-технологических и финансово-экономических вопросов в проектировании городских пространств,
- совершенствование навыков проектного моделирования в области дизайна городской среды, ответственного обоснования принимаемых решений, умений работать в коллективе.

Для успешного изучения дисциплины «Дизайн общественных пространств» у студентов должны быть сформированы следующие предварительные компетенции

- владение основами живописи, приемами работы с цветом;
- способность владеть рисунком.

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде	Знает	<p>основные возможности средств графического дизайна в семантическом, эмоциональном и коммуникативном полях;</p> <p>основные принципы формирования графического продукта для разных задач рынка и разной целевой аудитории;</p> <p>закономерности развития и вариативность свойств формы и свойств материала в композиции;</p> <p>влияние компонентов и характеристик композиции на психоэмоциональное сознательное и подсознательное восприятие аудитории (с применением теории архетипов, теории психогеометрии).</p>
	Умеет	<p>Осознанно определять уместность цвета, фактуры, светотеневых сочетаний, массы, материала, величины, положения объекта в пространстве композиции, исходя из задач проектирования графического облика определенного брэнда;</p> <p>подчинять графическое поле задачам маркетингового характера без потери его эстетических качеств</p> <p>необходимому воздействию на потребителя</p>
	Владеет	<p>Методами анализа и обобщения основных аспектов визуальной коммуникации посредством применения уместных свойств формы и свойств материала;</p> <p>приемами генерирования творческих идей и образов для отображения в визуальной коммуникации на основе теоретического платформы брэнда;</p> <p>принципами формирования графических сообщений с учетом специфики целевой аудитории</p>

<p>ПК-6 способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды</p>	Знает	<p>основные этапы конструирования объемно-пространственной среды.</p> <p>основные методы и приемы художественного конструирования и проектирования продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности.</p>
	Умеет	<p>проводить разработку конструкции в соответствии с поставленной целью и задачами, определять логику конструктивного решения с учетом доступности и комфорта объекта проектирования;</p> <p>работать с чертежами будущего объекта; использовать технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании графических объектов;</p> <p>ориентироваться в современных материалах и их конструктивных свойствах;</p>
	Владеет	<p>инструментами и методами конструирования объектов;</p> <p>основными приемами, определяющими реакцию пользователя на доступность и комфорт при формировании среды;</p> <p>методами анализа и оценки факторов отношений, ощущений и реакций потребителя;</p>
<p>ПК-17 готовностью использовать систематизированные теоретические и практические знания для определения и решения исследовательских задач в том числе с учетом специфики регионального развития</p>	Знает	<p>основные направления использования систематизированные теоретические и практические знания при проведении проектных и предпроектных исследований;</p> <p>начальные средства и методы определения и решения исследовательских задач с учетом специфики регионального развития;</p> <p>основы библиографического описания документов при оформлении информационных источников проекта.</p>
	Умеет	<p>решать текущие задачи реализации проекта с учетом специфики регионального развития;</p> <p>отражать основные средства и методы определения и решения исследовательских задач при описании результатов проекта.</p>
	Владеет	<p>информационно-коммуникационными технологиями при разработке, планировании, реализации проекта (MSProject);</p> <p>начальными и средствами и методами определения и решения исследовательских задач с учетом специфики регионального развития.</p>

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Дизайн общественных пространств» применяются методы активного обучения «Творческое задание».

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Дизайн-мышление»**

Рабочая программа дисциплины «Дизайн-мышление» разработана для бакалавров третьего курса, шестой семестр, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Дизайн-мышление» относится к вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.02.02) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет - 3 зачетные единицы, 108 часов. Учебным планом предусмотрены лабораторные работы- 36 часов, в том числе с использованием МАО – 8 часов, самостоятельная работа – 72 часа, в том числе на подготовку к экзамену 36 часов. Дисциплина реализуется на 3 курсе в 6 семестре.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с основами дизайн-мышления: эмпатия, фокусировка, генерация идей, выбор идей, прототипирование, тестирование, с целью создания целостного представления о роли дизайн-деятельности в рамках проектных задач, расширения проектных навыков, ориентации в системе целей, технологий и приоритетов при формировании целей проектов и непосредственно связано с задачами, выполняемыми дизайнерами для различных секторов экономики.

Изучение дисциплины «Дизайн-мышление» базируется на знаниях и навыках, полученных при изучении и освоении дисциплин: «Дизайн общественных пространств и их элементов», «Проектирование в дизайне», «Пропедевтика» и других дисциплин.

**Цель** изучения дисциплины «Дизайн-мышление»—овладение основными мировыми стандартами разработки, управления и внедрения проектной идеи и ключевыми особенностями применения дизайн-мышления в области создания эстетической среды обитания человека.

### **Задачи дисциплины:**

- Формирование основных навыков дизайн-мышления, учитывающих пользу для человека, возможности современных технологий и интересы бизнеса;
- Формирование представление об методах создания продуктов и услуг, ориентированных на человека и его потребности;
- Дать представление о методике дизайн-мышления организации команды;
- Сформировать умение структурировать проект с выделением основных этапов деятельности и подзадач,

- Сформировать умение мыслить в логике дизайн-мышления: эмпатия, фокусировка, генерация идей, выбор идей, прототипирование, тестирование.
- Сформировать умение определять основные условия реализации проекта;
- Сформировать навык подведения итогов, оформления результатов, последовательного выполнения презентации проекта.

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

- способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды
- способность владеть рисунком и приемами работы в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-5 способностью использовать современные методы и технологии (в том числе информационные) в профессиональной деятельности	Знает	форматы представления информации; основы информационных, компьютерных и сетевых технологий для реализации проекта на их базе.
	Умеет	использовать основные принципы прототипирования и тестирования при создании, исследовании, развитии проектируемого объекта; определять и выполнять основные требования к представлению проектной информации в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.
	Владеет	информационно-технологическими инструментами в формировании задач и развитии проектов, методами исследования пользовательского опыта, мотивации и причин поведения пользователей для достижения поставленных целей, методами анализа наблюдений и обобщениями пользовательского опыта с использованием основных форматов представления проектной информации
ПК-16 способностью применять методы	Знает	основные типы интервью пользователя, эксперта, методы наблюдения в контексте и этнографию; методы исследования аналогов;

научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений		<p>принципы составления карты стейкхолдеров, карты эмпатии;</p> <p>требования к качеству «продукта» проекта в соответствии с его полезностью потребителю, возможностями современных технологий и интересами бизнеса.</p>
	Умеет	<p>определять основные направления исследования пути пользователя;</p> <p>формулировать точку зрения и фокусироваться на инсайте с целью формирования проблематики проекта;</p> <p>собирать информацию для диаграммы Венна, Product evolution canvas.</p>
	Владеет	<p>методами интервьюирования пользователя, эксперта, методами наблюдения в контексте и этнографией при исследовании;</p> <p>методами исследования аналогов;</p> <p>принципами составления карты стейкхолдеров, карты эмпатии;</p> <p>принципами формирования требований к эффективности результатов проектов.</p>
ПК-17 готовностью использовать систематизированные теоретические и практические знания для определения и решения исследовательских задач в том числе с учетом специфики регионального развития	Знает	<p>основные направления использования систематизированные теоретические и практические знания при проведении проектных и предпроектных исследований;</p> <p>начальные средства и методы определения и решения исследовательских задач с учетом специфики регионального развития;</p> <p>основы библиографического описания документов при оформлении информационных источников проекта.</p>
	Умеет	<p>решать текущие задачи реализации проекта с учетом специфики регионального развития;</p> <p>отражать основные средства и методы определения и решения исследовательских задач при описании результатов проекта.</p>
	Владеет	<p>информационно-коммуникационными технологиями при разработке, планировании, реализации проекта (MS Project);</p> <p>начальными средствами и методами определения и решения исследовательских задач с учетом специфики регионального развития.</p>

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Дизайн-мышление» применяются метод активного/ интерактивного обучения: «Мозговой штурм».



## Аннотация к рабочей программе дисциплины «Рекламные технологии»

Дисциплина «Рекламные технологии» разработана для студентов 4 курса направления подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Рекламные технологии» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.02.03) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет – 3 зачетных единицы, 108 часов. Лекции – 22 часа, практические работы – 44 часа, самостоятельная работа – 42 часа.

Дисциплина реализуется на 4 курсе в 8 семестре.

Дисциплина «Рекламные технологии» является важным дополнением к практическому применению основных профессиональных дисциплин, помогает объединить все получаемые студентом знания в комплекс и является важной частью подготовки студентов к дальнейшей профессиональной деятельности.

Целью освоения учебной дисциплины является «Рекламные технологии» являются:

- Формирование представления о развитии рекламы как культурно-исторического феномена;
- Ознакомление с основами рекламы для использования их в качестве инструментария для создания эффективного дизайна рекламной продукции;
- Ознакомление с технологиями и техническим обеспечением при создании рекламной продукции;
- Формирование у студентов навыков проектной деятельности дизайнера в рекламной отрасли.

Для достижения этой цели в процессе изучения курса необходимо решить ряд следующих задач:

В области дизайнерской деятельности:

- изучение возможностей, потребностей и достижений в рекламном бизнесе, анализ целевой группы, психологических аспектов рекламы, технических возможностей современности;
- организация проектной деятельности в области рекламы, создание рекламного визуального продукта, отражающего специфику предметной области;

В области научно-исследовательской деятельности:

- анализ, систематизация и обобщение результатов научных исследований в сфере рекламного дизайна путем применения комплекса исследовательских методов при решении конкретных научно-исследовательских задач;

- использование имеющихся возможностей рекламного рынка и проектирование новых условий, в том числе информационных, для решения научно-исследовательских задач;

В области управленческой деятельности:

- исследование, проектирование, организация, и оценка реализации управленческого процесса с использованием инновационных технологий менеджмента, соответствующих общим и специфическим закономерностям развития рекламного бизнеса;

- использование имеющихся возможностей рекламной деятельности, проектирование путей ее обогащения и развития для обеспечения качества управления;

В области проектной деятельности:

- проектирование конкурентоспособного рекламного продукта;
- проектирование и моделирование рекламной политики, постановка целей и задач рекламной деятельности;

- проектирование методов контроля и различных видов контрольно-измерительных материалов, в том числе на основе информационных технологий.

Для успешного освоения дисциплины «Рекламные технологии в дизайне» обучающиеся должны обладать следующими предварительными компетенциями, сформированными на уровне программы подготовки бакалавра, полученными при изучении дисциплин «Компьютерные технологии в дизайне», «Цветоведение», «Проектирование в дизайне»:

- способность к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня (ОК-1);

- готовность интегрироваться в научное, образовательное, экономическое, политическое и культурное пространство России и АТР (ОК-2);

- способность проявлять инициативу и принимать ответственные решения, осознавая ответственность за результаты своей профессиональной деятельности (ОК-3);

- готовность использовать систематизированные теоретические и практические знания для определения и решения исследовательских задач в том числе с учетом специфики регионального развития (ПК-17).

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные, профессиональные компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>ПК-3</p> <p>способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств</p>	Знает	<p>особенности рекламных носителей и используемых материалов в данной сфере; формообразующие свойства, продиктованные готовым рекламным продуктом (особенности восприятия образов в зависимости от площади носителя и т.д.);</p> <p>способы адаптации материала под заданные параметры проектной ситуации.</p>
	Умеет	<p>адаптировать решение рекламного продукта на разных видах носителей без потерь содержания рекламного предложения; включать необходимые правки в макет, согласно конкретной задаче расширения и усложнения рекламных носителей.</p>
	Владеет	<p>способностью учитывать потенциал формообразующих свойств материалов для раскрытия необходимого рекламного образа;</p> <p>навыками технического усложнения либо упрощения макета в зависимости от поставленной задачи воплощения проектируемого продукта;</p> <p>способностью выходить на конечный результат без потери принципиально важного контекста.</p>
<p>ПК-7</p> <p>способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике</p>	Знает	<p>специфику программ, их инструментов, определяющих решение задач рекламного продукта разного характера;</p> <p>особенности разных видов рекламных кампаний и программных требований к их разработке; содержание и формообразующие свойства рекламной композиции, технические параметры программных файлов для размещения в разных каналах рекламной коммуникации</p>
	Умеет	<p>создавать и применять объекты 2D и 3D графики для рекламных задач;</p> <p>составлять спецификацию технических требований к рекламным проектам;</p> <p>учитывать и уместно применять элементы, составляющие эталонный образец разных видов рекламных носителей;</p>
	Владеет	<p>навыками решения идейной и технической задачи в проектировании визуальной коммуникации рекламной кампании;</p> <p>приемами компоновки основных и дополнительных рядов информации в рекламной</p>

		композиции; способностью формирования конкурентоспособных решений с учетом актуальных тенденций, а также современных технологий.
<p>ПК-9</p> <p>способностью разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта</p>	Знает	<p>особенности разработки современных макетов дизайн продукции с учетом актуальных материалов, техник печати, носителей;</p> <p>основы технической культуры работы с цветом в разных цветовых моделях для реализации задач продуктивного рекламного макетирования;</p> <p>принципы подбора программных инструментов в зависимости от формата и наполнения рекламного продукта;</p> <p>применять уместные программные пакеты, оптимизирующие работу над визуальной рекламной коммуникацией;</p> <p>использовать компьютерные технологии в дизайн-проектировании, отражая рекламную концепцию;</p> <p>ориентироваться в современных тенденциях обновления софтов, применять мировой и отечественный опыт.</p>
	Умеет	
	Владеет	<p>навыками в сфере современной технической эстетики дизайна и культурой компьютерных технологий, применяемых в формировании рекламного сообщения;</p> <p>навыками неординарных и вариативных решений рекламного сообщения с применением компьютерных программ.</p>
<p>ПК-10</p> <p>способность проектировать объекты в предметно-пространственной среде с преобладающей функцией передачи визуальных сообщений</p>	Знает	<p>методы анализа семантики и контекста визуальной коммуникации в предметно-пространственной среде;</p> <p>закономерности применения социальных и психологических паттернов восприятия для раскрытия в графическом решении рекламного сообщения;</p>
	Умеет	<p>внедрять концептуальное теоретическое решения рекламы в поле графических образов:</p> <p>согласовывать наполнение визуальных носителей рекламной кампании с учетом баланса разнообразия и целостности;</p> <p>определять и задавать логику для построения эффективной визуальной коммуникации в контексте рекламных бизнес-проектов.</p>
	Владеет	<p>инструментами и методами применения социальных и психологических паттернов восприятия для раскрытия в графическом решении;</p> <p>способностью обоснования эффективности выбранной визуальной коммуникации для бизнес-проектов.</p>

## Аннотация к рабочей программе дисциплины «Арт-практики»

Рабочая программа учебной дисциплины «Арт-практики» разработана для студентов 2, 3 курсов, обучающихся направления подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Арт-практики» относится к вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.03) и обязательна для изучения.

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет – 9 зачетных единицы, 324 часа. Учебным планом предусмотрены лабораторные работы – 144 часа, в том числе с использованием МАО 48 часов, самостоятельная работа – 117 часов. Дисциплина реализуется на 2,3 курсе в 3,4,5,6 семестрах.

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: формирование комплексного представления о методах создания художественных объектов арт-дизайна. Содержание дисциплины связано с изучением проблемы, осмысливаемой дизайнером, когда значение вещей переходит границы их утилитарного потребительского смысла. Новая потребительская ценность изделия, создаваемая средствами дизайна, является своего рода художественной ценностью. Произведения дизайна приобретают самостоятельную художественную ценность, поскольку дизайн, как творческая деятельность, синтезирует в себе и технические и художественно-эстетические аспекты. Вопрос взаимодействия художественного и утилитарного – один из главных вопросов дизайна – осмысливается студентами в процессе изучения данной дисциплины.

Изучение дисциплины «Арт-практики» базируется на знаниях и навыках, полученных при изучении и освоении дисциплин: «Академический рисунок», «Основы композиции (пропедевтика)», «Пластическое моделирование», «Проектирование в дизайне».

Цель освоения дисциплины: развить у студентов способности к художественному осмыслению мира, созданию культурного идеала, который присутствовал ранее и присутствует сегодня в разных областях художественно-эстетической культуры.

Задачи:

- Дать представление о стилях и направлениях современного искусства и дизайна;
- Познакомить с выдающимися произведениями арт-дизайна прошлого и настоящего;
- Способствовать овладению технологией графических и пластических материалов;

- Сформировать умение выражать авторскую идейно-художественную концепцию через проектирование арт-объектов;
- Способствовать развитию творческого мышления и воображения;
- Сформировать умение выразить идеи и сложные абстрактные понятия визуальной метафорой;
- Познакомить с принципами создания художественных объектов с новым типом восприятия материалов и их формообразующих свойств;
- Научить создавать арт-объекты высокой эстетической ценности.

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

- Способность к совершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня
- Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общекультурные/ общепрофессиональные/ профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-1 способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями;	знает	основы академического рисунка и проектной графики; основы колористики и работы с цветовыми композициями.
	умеет	Разрабатывать, конструировать и представлять идею «в карандаше», использовать графические текстуры и формообразующие свойства цвета при создании арт-объектов.
	владеет	Навыками создания новых зрительно воспринимаемых и предметно осязаемых форм на основе представления об особенностях изучаемого объекта.
ПК-2 способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	знает	вопросы содержания художественной деятельности дизайнера, отличительные признаки арт-дизайна и особенности проектирования объектов современного искусства.
	умеет	выражать авторскую идейно-художественную концепцию средствами дизайна и искусства вырабатывать собственный творческий метод, развивать навыки отбора приемов, наиболее ярко подчеркивающие художественные достоинства проектируемого объекта «арт-дизайна»

	владеет	Навыками специфического художественного мышления, связанного с осознанием ограничений, накладываемых на творческий поиск
ПК-3 способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств	знает	Основы художественной передачи формы и сути объекта; Основные художественно-пластические признаки объектов, такие как цвет, графика, объем, пространство конструкция, материал, ритм, контраст композиционно-выразительные принципы создания арт-объекта с учетом формообразующих свойств материалов
	умеет	применять композиционно-выразительные принципы создания арт-объекта с учетом формообразующих свойств материалов
	владеет	Навыками отражения свойств материалов и предметов, составляющих материально-эмоциональный компонент результата художественной деятельности. Инструментами и методами схематизации, формализации, концептуализации при художественном воспроизведении объекта

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Арт-практики» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: творческое задание.

## Аннотация к рабочей программе дисциплины «Шрифт»

Дисциплина «Шрифт» разработана для студентов 2 курса, направления подготовки 54.03.01 «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Шрифт» относится к вариативной части блока «Дисциплины (Модули)»( Б1.В.04.01) специализированных практик дизайна.

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 3 зачётных единиц, 108 часов. Лекций 18 часов (из них использованием МАО 8), лабораторных работ 36 часов в том числе с использованием МАО 18 часов), самостоятельная работа студентов 27 часов, на подготовку к экзамену 27 часов. Дисциплина реализуется на 2 курсе, в 4 семестре.

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: история развития искусства шрифта, теория морфологии и построения шрифтовых форм, практические навыки каллиграфии, проектирования и органичного использования шрифтов в дизайне. Дисциплина «Шрифт» логически и содержательно связана с такими курсами, как «Дизайн печатных изданий», «Типографика», «Книжная графика», «Проектирование» и др.

**Цель:** обеспечить студентов владением теоретическими и практическими знаниями и навыками в области создания шрифтов, их классификации, основными инструментами для создания шрифтов и возможностью дальнейшего их применения в решении практических задач.

### **Задачи:**

- Ознакомить с историей развития шрифтовых форм, разновидностью типов шрифтов, спецификой применения различных видов шрифтов.
- Сформировать теоретические знания и практические навыки каллиграфии, построения и композиции шрифтов в профессиональной деятельности.
- Научить навыкам построения и написания шрифтов с использованием различных видов инструментов.

Для успешного изучения дисциплины «Шрифт» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции.

- Владение навыками работы с различными видами графических инструментов и материалов.
- Владение рисунком.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные, профессиональные компетенции:



Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>ОПК-1</p> <p>способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка</p>	Знает	<p>Основные принципы создания линейного рисунка, основные принципы выбора материалов для конкретных художественно-графических задач.</p>
	Умеет	<p>Использовать основные инструменты, принципы построения формы предметов с учетом их конструкции и определять техники исполнения различных задач</p>
	Владеет	<p>Навыками построения базовых форм предметного мира, навыками композиции при организации плоскости, навыками линейно-конструктивного построения форм различных предметов</p>
<p>ОПК-4</p> <p>способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании</p>	Знает	<p>Историю письменности, Основные особенности и отличия латинского квадратного капитального письма, рустики, унциального письма, каролингского минускула, виды готического письма, различные виды антиквы и современных шрифтовых форм</p> <p>Строение шрифта, роль кернинга и интерлиньяжа при создании текстовых блоков</p>
	Умеет	<p>, Определять инструменты при написании и построении различных видов шрифтовых форм; угол наклона инструмента при создании линий различных толщин;</p> <p>осмысливать конструкцию знака для его воспроизведения.</p>
	Владеет	<p>Приемами работы остроконечным и ширококонечным пером,</p> <p>специфическими правилами начертания различных знаков и их элементов с последующей компьютерной обработкой.</p>
<p>ПК-1</p> <p>способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и</p>	Знает	<p>Принципы выбора материалов и инструментов для различных задач, основные литературные источники каллиграфической и шрифтовой тематики</p>
	Умеет	<p>подготавливать инструменты для выполнения шрифтовых форм</p> <p>Находить адекватные решения художественного замысла дизайн-проектов.</p>
	Владеет	<p>Каллиграфией и приёмами построения шрифтовых форм и композиций.</p>

ПК-10 способность проектировать объекты в предметно- пространственной среде с преобладающей функцией передачи визуальных сообщений	Знает	Принципы построения шрифтовых композиций в зависимости от их функционального предназначения в соответствии с носителями в предметно-пространственной среде. Критерии выбора стилистического решения в сочетании с разными видами визуальной коммуникации и характера поставленных задач.
	Умеет	Находить адекватные решения в проектировании объектов с использованием шрифтовых форм в предметно-пространственной среде с преобладающей функцией налаживания визуальных коммуникаций.
	Владеет	Навыками построения и использования различных шрифтовых форм во взаимодействии с предметно-пространственной средой в проектировании объектов с преобладающей функцией передачи визуальных сообщений.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Шрифт» применяется метод активного обучения «творческое задание».

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Техники графики»**

Рабочая программа дисциплины «Техники графики» разработана для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн профиля «Графический дизайн».

Дисциплина «Техники графики» относится к обязательным дисциплинам вариативной части блока «Дисциплины (Модули)» Б1.В.04.02 учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 часов. Лабораторные работы 54 часа, в том числе с МАО 36 часов, самостоятельная работа 54 часа. Дисциплина реализуется на 4 курсе в 7-ом семестре.

Изучение дисциплины «Техники графики» базируется на знаниях и навыках, полученных при изучении и освоении дисциплин: «Академический рисунок», «Пропедевтика», «Станковая графика», и др.

Дисциплина «Техники графики» формирует представления о понятиях живописности и графичности и разделяет их, задания демонстрируют богатство контрастов, гибкости и разнообразия цветовых и тональных отношений в графике, создаваемых различными техниками; дисциплина формирует навыки и умения создания графических работ, основанные на лаконизме, простоте и ясности графического изобразительного языка; закладывает знания и умения, необходимые для использования в процессах печати или полиграфическом воспроизведении.

**Целью дисциплины** является формирование развернутого представления о многообразии выразительных средств графики, об исторически сложившихся стилевых направлениях графики, о возможностях практического применения различных техник графики в произведениях современного графического дизайна.

**Задачами дисциплины** являются:

- сформировать представления об эволюции графических техник, об исторически сложившихся стилях графики;
- развить навыки анализа выразительных качеств графических работ;
- дать студентам базовые знания основных материалов графики (карандаш, сангина, уголь, акварель, и т.д.);
- сформировать представления об особенностях образных решений в зависимости от применяемых техник графики;

- научить студентов осознанно выбирать стилистику и техники печатной графики (высокая, глубокая печать, плоская печать и др.) при выполнении проектных задач графического дизайна.

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

способность к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня.

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>ПК-1</p> <p>способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями</p>	Знает	<p>законы изобразительной грамоты, композиции. законы линейной, воздушной перспективы, принципы цветовых отношений, цветовое воздействие</p>
	Умеет	<p>Разрабатывать цветное решение в соответствии с поставленной целью и задачами живописной работы, определять и использовать приемы работы с формой в рамках творческой задачи.</p> <p>правильно видеть объемную форму предмета</p>
	Владеет	<p>навыками изображения предметного мира средствами графики.</p> <p>Навыками создания цветového решения графической работы.</p> <p>Приемами и инструментами создания объемной и логически верной формы макета объекта.</p>
<p>ПК-2</p> <p>способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>	Знает	<p>Основные свойства материалов и их особенности; Принципы выбора материалов для решения различных задач; Принципы выбора графических техник при выполнении задания</p> <p>Влияние выбранных материалов на художественный замысел.</p>
	Умеет	<p>Выполнять графические работы в соответствии с поставленной целью и задачами.</p> <p>Выбирать и использовать принципы линейно-конструктивного и композиционного построения графических работ</p>
	Владеет	<p>Инструментами и основными принципами создания графических работ,</p>

		методами анализа и техниками использования графических приемов и стилей, основными принципами анализа визуальной информации и методиками переработки их при проектировании дизайн-объекта
--	--	--

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Техники графики» применяется метод активного обучения «творческое задание».

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Иллюстрация»**

Рабочая программа дисциплины «Иллюстрация» предназначена для бакалавров третьего курса обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профиля «Графический дизайн».

Дисциплина «Иллюстрация» относится к обязательным дисциплинам вариативной части блока «Дисциплины (Модули)» (Б1.В.04.03) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 часа. Учебным планом предусмотрены лабораторные работы 36 часов из них с использованием МАО 18 часов, самостоятельная работа 36 часов, в том числе на подготовку к экзамену 36 часов. Дисциплина реализуется на 3 курсе в 5 семестре.

Содержание дисциплины связано с изучением проблемы современной иллюстрации, осмысляемой как вид творческой деятельности, переходящей границы утилитарного потребительского смысла. Искусство иллюстрации приобретает самостоятельную художественную ценность, поскольку расширяет границы понимания текста, выступая в роли визуальной метафоры и предлагая собственную концепцию прочтения художественного или научного произведения.

Изучение дисциплины «Иллюстрация» базируется на знаниях и навыках, полученных при изучении и освоении дисциплин: «Академический рисунок», «Основы композиции», «Основы проектной графики», т.к. перечисленные дисциплины считаются пропедевтическими и служат основой для дисциплины «Проектирование в дизайне», являющейся связующим звеном большей части дисциплин.

**Цель:** Приобретение практических навыков в создании иллюстраций методом выстраивания художественной концепции на основе текстового и изобразительного материала в рамках определенной тематики издания.

### **Задачи:**

- Дать представление об основных функциях иллюстративных изображений в изданиях различной направленности;
- Познакомить с выдающимися произведениями искусства иллюстрации прошлого и настоящего;
- Способствовать овладению технологией графических материалов;
- Сформировать умение передавать материальные характеристики предметного мира средствами графики;
- Способствовать развитию творческого мышления и воображения;

- Сформировать умение выражать идеи и сложные абстрактные понятия графической метафорой;

- Научить создавать комплексные иллюстрации для научно-популярных и художественных изданий.

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

- Способность к самоорганизации и саморазвитию...
- Владение приемами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями;

- Способность владеть рисунком и умением использовать рисунки в практике составления композиций.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-1 способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями.	Знает	принципы создания рисованных изображений для различного типа изданий; вопросы содержания художественной деятельности дизайнера.
	Умеет	работать с натуры и по представлению; самостоятельно определять технику рисунка и стиль изображения.
	Владеет	навыками создания новых зрительно воспринимаемых и предметно осязаемых форм на основе представления об особенностях изучаемого объекта. художественной деятельности.
ПК-2 способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Знает	Основы художественной передачи формы и сути объекта; Основные художественно-пластические признаки объектов, такие как цвет, графика, объем, пространство конструкция, материал, ритм, контрасты.
	Умеет	анализировать объект, обобщать, выделять смысловые узлы, соотносить изображение с текстовым материалом, создавать комплексные иллюстрации для печатных и электронных изданий.
	Владеет	методами анализа и образной переработки визуальной информации; методами выстраивания художественной концепции на основе текстового и изобразительного материала в рамках определенной тематики издания; приемами системного сочетания различных познавательных изображений.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Иллюстрация» применяется метод активного обучения «творческое задание».



## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Элективные курсы по физической культуре и спорту»**

Дисциплина «Элективные курсы по физической культуре и спорту» предназначена для бакалавров, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профиля «Графический дизайн».

Трудоемкость дисциплины «Элективные курсы по физической культуре и спорту» составляет 328 академических часа.

Дисциплина «Элективные курсы по физической культуре и спорту» относится к дисциплинам по выбору вариативной части учебного плана. Курс является продолжением дисциплины «Физическая культура и спорт» и связан с дисциплиной «Основы проектной деятельности», поскольку нацелен на формирование навыков командной работы, а также с курсом «Безопасность жизнедеятельности», поскольку физическая активность рассматривается, как неотъемлемая компонента качества жизни. Учебным планом предусмотрено 328 часов практических занятий.

**Цель** изучаемой дисциплины - формирование физической культуры личности и способности направленного использования разнообразных средств физической культуры и спорта для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей профессиональной деятельности.

### **Задачи изучаемой дисциплины:**

- формирование физической культуры личности будущего профессионала, востребованного на современном рынке труда;
- развитие физических качеств и способностей, совершенствование функциональных возможностей организма, укрепление индивидуального здоровья;
- обогащение индивидуального опыта занятий специально-прикладными физическими упражнениями и базовыми видами спорта;
- овладение системой профессионально и жизненно значимых практических умений и навыков;
- освоение системы знаний о занятиях физической культурой, их роли в формировании здорового образа жизни;
- овладение навыками творческого сотрудничества в коллективных формах занятий физическими упражнениями.

Для успешного изучения дисциплины «Элективные курсы по физической культуре и спорту» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции):

- умение использовать разнообразные средства двигательной активности в индивидуальных занятиях физической культурой, ориентированных на повышение работоспособности, предупреждение заболеваний;

- наличие интереса и привычки к систематическим занятиям физической культурой и спортом;

- владение системой знаний о личной и общественной гигиене, знаниями о правилах регулирования физической нагрузки.

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-15 способность использовать методы и средства физической культуры для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	Знает	<ul style="list-style-type: none"> <li>-общие теоретические аспекты о занятиях физической культурой, их роль и значение в формировании здорового образа жизни;</li> <li>- принципы и методiku организации, судейства физкультурно-оздоровительных и спортивно-массовых мероприятий</li> </ul>
	Умеет	<ul style="list-style-type: none"> <li>- самостоятельно выстраивать индивидуальную траекторию физкультурно-спортивных достижений;</li> <li>-использовать разнообразные средства и методы физической культуры для сохранения и укрепления здоровья, повышения работоспособности;</li> <li>-использовать способы самоконтроля своего физического состояния;</li> <li>- работать в команде ради достижения общих и личных целей</li> </ul>
	Владеет	<ul style="list-style-type: none"> <li>-разнообразными формами и видами физкультурной деятельности для организации здорового образа жизни;</li> <li>-способами самоконтроля индивидуальных показателей здоровья, физической подготовленности;</li> <li>- двигательными действиями базовых видов спорта и активно применяет их в игровой и соревновательной деятельности;</li> <li>- системой профессионально и жизненно значимых практических умений и навыков, обеспечивающих сохранение и укрепление физического и психического здоровья</li> </ul>

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне»**

Рабочая программа дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне» разработана для студентов 1 курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профиля «Графический дизайн».

Дисциплина «Компьютерные технологии в дизайне» относится к обязательным дисциплинам вариативной части блока «Дисциплины (Модули)» (Б1.В.06.01).

Общая трудоемкость дисциплины составляет 16 зачетные единицы, 576 часа. Учебным планом предусмотрены лабораторные занятия (108 часов, в том числе с использованием МАО 80 часов), самостоятельная работа студента (342 часа), контроль (72 часа).

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: основы работы с растровыми и векторными изображениями, изучение основных принципов работы и особенностей графических редакторов. Особенностью дисциплины является большое внимание, уделяемое системности подаваемой информации и универсальности предлагаемых методик обработки изображений.

**Цель** изучения данной дисциплины является формирование целостного представления о роли компьютерной графики в художественном графическом проектировании.

### **Задачи:**

- Ознакомить с основными понятиями компьютерной графики, ее назначением, функциональными возможностями в различных областях ее применения;
- Сформировать представление о роли и месте компьютерной графики в графическом дизайне;
- Закрепить у студентов практических навыков в обработке цифровых изображений;
- передать студентам методов компьютерной растровой и векторной графики;
- Сформировать навыки самостоятельного изучения отдельных тем дисциплины и решения типовых задач;
- Ознакомить с приемами работы с графическими библиотеками;
- Проконтролировать усвоение полученных знаний студентами, а также формирование у них мотивации к самообразованию за счет активизации самостоятельной познавательной деятельности.

Для успешного изучения дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- (ОК-5): способностью использовать современные методы и технологии (в том числе информационные) в профессиональной деятельности;
- (ОК-7): владение иностранным языком в устной и письменной форме для осуществления межкультурной и иноязычной коммуникации;

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОПК-6 способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	Знает	Требования, предъявляемые к цифровым изображениям в индустрии дизайна
	Умеет	Ставить перед собой нестандартные задачи и находить их решения.
	Владеет	Профессиональной терминологией, навыками презентации своих идей.
ОПК-7 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	Знает	Сильные и слабые стороны, особенности современных графических редакторов
	Умеет	Выбирать подходящее программное обеспечения для решения конкретных графических задач
	Владеет	Навыками использования графических пакетов для создания объектов среды
ПК-6	Знает	Особенности применения современных

способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды		технологий в дизайн-проектировании
	Умеет	Выбирать эффективный метод использования современных технологий для решения конкретных практических задач
	Владеет	Навыками адаптации современных технологических решений к актуальным практическим задачам
ПК-7 способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн- проекта на практике	Знает	Роль и место компьютерных технологий в графическом дизайне.
	Умеет	Обоснованно представить выбранную концепцию, или визуальное решение перед клиентом
	Владеет	Профессиональной терминологией, навыками презентации своих идей.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне» применяется метод активного обучения «Творческое задание».

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Дизайн-методология: управление вдохновением»**

Дисциплина «Дизайн-методология: управление вдохновением» разработана для студентов 2 курса, направление 54.03.01 «Дизайн» профиль «Графический дизайн», реализуется в 3 семестре.

Дисциплина «Дизайн-методология: управление вдохновением» относится к вариативной части блока «Дисциплины (Модули)» (Б1.В.06.02).

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 часов. Учебным планом предусмотрены лабораторные работы (36 часов), самостоятельная работа студента (72 часа).

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: место дизайна среди других видов современной проектно-художественной деятельности; формирование современного представления о дизайне как практико-ориентированной науке. В ходе изучения курса анализируются основные тенденции дизайна, рассматривается взаимодействие методологии дизайна со смежными дисциплинами. Знакомство студентов с понятийным аппаратом и методами дизайна позволяет сформировать представление об оптимизации дизайн-деятельности и выработать у студентов навыки получения, анализа и обобщения информации. Знание основных понятий дизайна, объемно-графических средств моделирования объектов дизайна дает студентам возможность более уверенно ориентироваться в сложных и многообразных явлениях проектно-художественной деятельности дизайнера-практика.

Преподавание курса связано с другими дисциплинами базовой и вариативной частей блока «Дисциплины (модули)»: «Арт-практики», «Проектирование в дизайне», «Основы теории и методологии в дизайне», «Основы композиции», «Цветоведение», «Компьютерные технологии в дизайне».

Особенности дисциплины «Дизайн-методология: управление вдохновением» в том, что она способствует осознанию дизайна как осмысленного творчества, а также формированию знания его практических аспектов, сохраняющих свою значимость в любых профессиональных специализациях, а также умений и компетенций, являющихся основными для освоения профессиональных методов проектирования. В рамках курса рассматривается методология семиотического дискурсивного моделирования дизайн-продукта, которая представляет собой способ тонкой настройки сознания. Этот курс о том, как дизайнер должен думать и как исполнять свой замысел. Особенное внимание уделено таким особенностям дизайнерского

мышления как симультанность, нелинейность, возможность предвидения. Помимо этого дисциплина стимулирует к саморазвитию, повышению квалификации и мастерства.

Цель изучения дисциплины «Дизайн-методология: управление вдохновением»:

- познакомить студентов с понятием «дизайн» в социокультурном аспекте, его значимым в современных реалиях местом среди других видов проектно-художественной деятельности; с множеством методов и приемов, используемых в дизайн-проектировании;

- сформировать у студентов представление о современном дизайне как практико-ориентированной науке; об актуальных способах оптимизации дизайн-деятельности; о способах контроля креативного процесса и активизирования креативной энергии дизайнера.

- показать взаимодействие дизайна со смежными дисциплинами и различными областями человеческой деятельности;

- освоить дизайнерскую методологию, которая позволяет управлять вдохновением: вызывать его, удерживать, выходить из периода остановки творческого процесса.

Задачи:

- Формирование культуры мышления, развитие способности к обобщению и анализу информации, постановке цели и выбору путей ее достижения; овладение методами творческого процесса дизайнеров; выявление причинно-следственной связи принятия тех или иных дизайнерских решений; выработка на практике умения формулировать проблему, ставить проектные задачи, варьировать решения; развитие аналитических навыков; развитие способности работы с разноплановыми источниками для эффективного поиска информации;

- формирование умения аргументировано вести дискуссии, отстаивать свою точку зрения; формирование самостоятельности в суждениях, интереса к культурному наследию;

- формирование понимания сложности процесса творческого мышления; умения доказательно обосновать свои проектные предложения;

- осознание природы развития профессии и ее социальной значимости, определение места творческой личности в процессе развития дизайн-деятельности; определение взаимосвязи с другими социальными институтами;

- изучение категорий и принципов проектной деятельности; знакомство с основными элементарными понятиями профессиональной

деятельности; формирование понимания необходимости овладения профессиональными методами проектирования.

Для успешного изучения дисциплины «Основы теории и методологии дизайна» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня;
- способность творчески воспринимать и использовать достижения науки, техники в профессиональной сфере;
- способность использовать современные методы и технологии (в том числе информационные) в профессиональной деятельности.

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-17 способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	Знает	специфику дизайна и дизайнерского мышления; природу симультанного (пространственного) мышления и способы его развития; формы, технологии организации самостоятельной творческой работы; пути достижения профессиональных результатов и способы их оценки.
	Умеет	использовать в познавательной и профессиональной деятельности базовые знания в области философии и теории дизайна; системно анализировать, обобщать информацию, формулировать цели и самостоятельно находить пути их достижения; использовать в профессиональной деятельности разнообразные ресурсы; моделировать креативные состояния.
	Владеет	навыками быстрой самоорганизации креативного мышления; навыками комплексного анализа продукта дизайна; навыками составления результативно-ориентированных планов выполнения различных видов профессиональных задач.
ПК-2 способность обосновать свои предложения при	Знает	предмет, основные понятия, категории и принципы профессиональной проектной деятельности; процедуры и действия методологии



разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи		семиотического дискурсивного моделирования дизайн-продукта.
	Умеет	<p>выделять актуальные и перспективные направления и планировать деятельность в области принятия дизайн-решений;</p> <p>выявлять причинно-следственные связи принятия тех или иных дизайнерских решений;</p> <p>развивать навыки в сфере творческой и аналитической деятельности;</p> <p>мыслить, вести дискуссии, отстаивать свою точку зрения.</p>
	Владеет	<p>самостоятельностью в суждениях;</p> <p>аналитическими, исследовательскими навыками, навыками практического и творческого мышления;</p> <p>навыками осмысления процессов, событий и явлений в их динамике и взаимосвязи;</p> <p>способами самоконтроля, самоанализа;</p> <p>стремлением к самосовершенствованию и познавательной активности.</p>
ПК-16 способность применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений	Знает	<p>основы требований к проектированию как процессу;</p> <p>набор подходов к выполнению дизайн-проекта;</p> <p>суть методов и принципов различных подходов к решению дизайнерских задач: определение концепта, семиотическое моделирование, дискурсивное моделирование, культурная анимация, реконструкция концепций дизайн-продуктов.</p>
	Умеет	<p>проводить разработку проекта в соответствии с поставленной целью и задачами, определять логику проектного решения относительно концептуального, творческого подхода к решению дизайнерской задачи;</p> <p>разрабатывать, оформлять, презентовать и аргументировано защищать свою концепцию.</p>
	Владеет	<p>основными методологическими установками исследования проблем дизайна;</p> <p>инструментами и методами анализа и определения требований к дизайн-проекту;</p> <p>основными методами формирования набора различных подходов к решению дизайн-задач.</p>

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Дизайн-методология: управление вдохновением» предусмотрено детальное рассмотрение методологических процедур и действий с указанием на типичные ошибки и анализом конкретных примеров из дизайнерской практики.

## Аннотация к рабочей программе дисциплины «Прикладные дизайн-технологии»

Рабочая программа дисциплины «Прикладные дизайн-технологии» разработана для студентов 3-4 курса, обучающихся по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиль «Графический дизайн»

Дисциплина «Прикладные дизайн-технологии» входит в вариативную часть обязательных дисциплин учебного плана (Б1.В.06.03).

Общая трудоемкость дисциплины составляет 12 зачетных единиц, 432 часа. Учебным планом предусмотрены лабораторные работы (148 часов в том числе с использованием МАО 48 часов), самостоятельная работа студента (257 часов), подготовка к экзамену (27 часов).

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: Работа в трехмерных редакторах, основы моделирования, прототипирования, трехмерной печати. Особенностью дисциплины является большое внимание, уделяемое системности подаваемой информации и универсальности предлагаемых методик создания объемных форм.

Весь материал курса, изложенный в программе, увязан со смежными дисциплинами: «Макетирование», «Проектирование», «Скульптура».

**Целью** изучения данной дисциплины является формирование целостного представления о роли дизайн-технологий в художественном графическом проектировании.

### **Задачи:**

1. Познакомить студентов с особенностями и предназначением различных графических редакторов.

2. Передать студентам навыки работы в редакторах Adobe Illustrator, InDesign, 3d max

3. Познакомить студентов с различными технологиями создания и производства объектов дизайна

Для успешного изучения дисциплины «Прикладные дизайн-технологии» у студентов должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

ОК-4, способность творчески воспринимать и использовать достижения науки, техники в профессиональной сфере в соответствии с потребностями регионального и мирового рынка труда.

В результате изучения данной дисциплины у студентов формируются следующие общепрофессиональные/ профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-3, способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств	Знает	принципы композиции в верстке рекламной и книжной полиграфической продукции, программы компьютерной верстки многостраничных файлов, методы создания видео-презентаций проектов, в том числе с элементами анимации
	Умеет	редактировать графическую композицию в цифровом формате
	Владеет	приемами и навыками современной графической культуры на всех этапах проектирования в графическом дизайне (бумажный и виртуальный цифровой формат), разработки видеопрезентации проекта, включая анимацию, верстке портфолио и компоновке итоговой графической проектной подачи
ПК-6, способностью конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	Знает	эксплуатационно-технические, эстетические и пр. возможности полиграфических и конструкционных POS-материалов, полиграфические технологии воспроизведения оригинал-макета и т.д.
	Умеет	анализировать свойства рекламных полиграфических конструкций и материалов с учётом эксплуатационно-технических, эстетических и экологических требований к продуктам графического дизайна
	Владеет	навыками разработки конструктивного решения объекта графического дизайна для полиграфического воспроизведения, основанного на рациональном выборе эксплуатационно-технических, художественно-эстетических и экологических требований к конструкциям и материалам
ПК-8, способностью выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале	Знает	основные профессиональные базы данных, необходимые при выборе актуальных и современных проектных решений в области визуальных коммуникаций
	Умеет	составлять библиографию собранных литературных и интернет-источников, систематизировать иллюстративный материал, применять сведения нормативных документов в проектировании
	Владеет	приемами и методами компьютерной систематизации и оформления полученной профессиональной текстовой и иллюстративной, видео- информации, (подготовить оригинал-макет

		предназначенный для реального тиражирования)
ПК-9, способностью разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта	Знает	технологии изготовления изделия, технические чертежи
	Умеет	разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта
	Владеет	навыками творческой, креативной деятельности в условиях работы в организации

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Прикладные дизайн-технологии» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: Творческое задание

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Брэнд-дизайн»**

Дисциплина «Брэнд-дизайн» разработана для студентов 3 курса, 6 семестр, направления подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Брэнд-дизайн» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.ДВ.01.01).

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 часов. Лекции 18 часов, практические работы 36 часов, в том числе с МАО 36 часов, самостоятельная работа 54 часа.

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: разработка стратегии и формирование индивидуальности брэнда, позиционирование и архитектура брэнда, торговая марка. В ходе изучения курса анализируются основные инструменты исследования рынка, сценарии брэндинга, управление восприятием потребителя. В результате освоения основных принципов формирования концептуальной, графической, эмоциональной сути брэнда, студент получает возможность уверенно ориентироваться в сложных явлениях проектной деятельности дизайнера в области пересечения дизайнерских и маркетинговых задач.

Преподавание курса связано с другими дисциплинами основной образовательной программы бакалавриата: «История искусств», «История дизайна», «Пропедевтика», «Цветоведение», «Компьютерные технологии в дизайне», «Проектирование».

Особенностью данного курса является акцент на необходимости существенной активизации творческой самостоятельной работы бакалавров по осмыслению и анализу предложенной литературы с учётом профиля исследований, выполняемых в рамках данной дисциплины. Практическая часть дополнена блоком практических ситуаций, направленных на более глубокое осмысление исследуемых проблем.

**Цель** изучения дисциплины «Брэнд-дизайн»:

- познакомить студентов с основными принципами формирования концепции брэнда и стратегии позиционирования;
- сформировать у студентов представление о принципах формирования основных ценностей брэнда, его достоинствах и атрибутах, конкурентных преимуществах;
- познакомить с формированием сущности брэнда через «Понимание» (ценности, продукция и услуги, маркетинговая стратегия, сильные/слабые

стороны и пр), «Уточнение» (атрибуты бренда и конкурентные преимущества), «Позиционирование» (категория бизнеса, дифференциация);

- выработать навыки получения, анализа и обобщения информации о потребностях потребителя;

- Научить студентов отображать смысловую канву брендинга через визуальную выразительность символической структуры бренда и его элементов, существующих и работающих как целостная система.

**Задачи:**

- выявление принципов принятия решений при построении художественно-графической стратегии бренда;

- выработка умения формулировать проблему по разработке основных ценностей компании, определять атрибуты бренда;

- развитие способности к анализу восприятия бренда целевой группой потребителей по следующим характеристикам: узнаваемость, понимание, релевантность, доверие;

- формирование умения логически верно выстраивать и анализировать результаты семантического дифференциала для измерения текущего восприятия бренда и умения корректировать его в соответствии с идеальным образом на этапе конструирования;

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

- способность к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня;

- способность творчески воспринимать и использовать достижения науки, техники в профессиональной сфере в соответствии с потребностями регионального и мирового рынка труда;

- способность использовать современные методы и технологии (в том числе информационные) в профессиональной деятельности.

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде	знает	Основные возможности средств графического дизайна в семантическом, эмоциональном и коммуникативном полях; основные принципы формирования графического продукта для разных задач рынка и разной целевой аудитории; закономерности развития и вариативность свойств формы и свойств материала в композиции; влияние компонентов и характеристик композиции на психоэмоциональное сознательное и

		<p>подсознательное восприятие аудитории (с применением теории архетипов, теории психогеометрии).</p> <p>Осознанно определять уместность цвета, фактуры, светотеневых сочетаний, массы, материала, величины, положения объекта в пространстве композиции, исходя из задач проектирования графического облика определенного брэнда;</p> <p>подчинять графическое поле задачам маркетингового характера без потери его эстетических качеств</p> <p>необходимому воздействию на потребителя</p> <p>Методами анализа и обобщения основных аспектов визуальной коммуникации посредством применения уместных свойств формы и свойств материала;</p> <p>приемами генерирования творческих идей и образов для отображения в визуальной коммуникации на основе теоретического платформы брэнда;</p> <p>принципами формирования графических сообщений с учетом специфики целевой аудитории</p>
<p>ПК-5 способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта</p>	<p>знает</p>	<p>Основные принципы формирования проектов в сфере брэнд-дизайна с учетом разных групп целевой аудитории, разного бюджета, специфики конкурентов и отстройки от них;</p> <p>алгоритмы анализа отраслевых стандартов с целью максимальной уместности решений брэнд-дизайна в условиях товарной сферы;</p> <p>атрибуты визуальной идентификации брэнда, их роль, взаимодействие и возможную вариативность на основе актуальных тенденций и трендов рынка</p>
	<p>умеет</p>	<p>Разрабатывать системы дизайн-коммуникации для брэнда, учитывая формируемое впечатление, роль символизации, цветовое решение в соответствии с поставленной целью и задачами;</p> <p>комплексно вести проект, контролируя соответствие всех составляющих коммуникационной платформы брэнда;</p> <p>учитывать базовые уровни стратегий в теории построения брэнда для выбора уместных инструментов.</p>

	владеет	<p>Навыками формирования визуальной уместности и выразительности атрибутов брэнда;</p> <p>навыками анализа теоретической платформы брэнда для выхода на визуальные решения;</p> <p>формирования символической структуры брэнда;</p> <p>приемами и инструментами для раскрытия графических образов осязаемых и воображаемых преимуществ брэнда</p>
<p>ПК-6</p> <p>способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды</p>	знает	<p>Закономерности комплексного решения разных носителей айдентики брэнда, включая роль методов «Customer Experience», «Customer Journey»;</p> <p>основы методики комплексного конструирования главных компонентов визуальной коммуникации брэнда и ее вариативности отображения на разных плоскостях;</p> <p>закономерности проектирования и конструирования упаковки, POS-материалов, комплекса интерьеров на основе брэнд-бука</p>
<p>ПК-17</p> <p>готовностью использовать систематизированные теоретические и практические знания для определения и решения исследовательских задач в том числе с учетом специфики регионального развития</p>	<p>умеет</p> <p>владеет</p> <p>знает</p> <p>умеет</p>	<p>Формировать брэнд-бук как инструкцию к применению структурных элементов брэнда на разнообразных носителях;</p> <p>комплексно и гибко подходить к задачам внедрения графического поля брэнда в среде и на носителях</p> <p>Инструментами и методами определения графического облика носителей айдентики брэнда в сфере ритейла (розничных продажи);</p> <p>навыками уместного и культурного оперирования инструментарием айдентики брэнда с учетом концептуальной целостности</p> <p>Основные принципы применения стратегии позиционирования, уникальности торгового предложения, метафоры, инсайты и другие теоретические компоненты для решения визуальной концепции брэнда;</p> <p>основы методики конструирования брэнда на основе анализа аналогов и прототипов;</p> <p>закономерности влияния брэнд-коммуникаций в среде конкурентного рынка;</p> <p>начальные методы и принципы семантического дифференциала.</p> <p>Применять семантические комплексы как инструмент решения задач формирования и развития брэнда;</p> <p>переводить закономерности теоретической платформы брэнда в графическое поле;</p> <p>проектировать концепцию брэнда с учетом территориального охвата и специфики региона</p>



	владеет	Теоретическими инструментами и методами формирования нового брэнда и анализа существующих аналогов; методами формирования эффективной художественно-графической стратегии брэнда с учетом территориального охвата и конкурентной среды

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Брэнд-дизайн» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: Творческое задание.

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Фирменный стиль»**

Дисциплина «Фирменный стиль» разработана для студентов 3 курса, 6 семестр, направления подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Фирменный стиль» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.ДВ.01.02).

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 часов. Лекции 18 часов, практические работы 36 часов, в том числе с МАО 36 часов, самостоятельная работа 54 часа.

Содержание дисциплины охватывает обязательные для изучения темы, способствующие формированию комплексного представления о визуальных средствах коммуникации.

Весь материал курса, изложенный в программе, связан со смежными дисциплинами: «Проектирование в дизайне», «Пропедевтика», «Шрифт», «Бренд», «Академический рисунок», «Цветоведение» и другими.

### **Целями являются:**

- приобретение знаний и умений по разработке и анализу элементов и носителей фирменного стиля.

### **Задачами являются:**

- получить базовые представления о целях и задачах фирменного стиля
- изучить основные элементы фирменного стиля
- изучить требования, предъявляемые к элементам и носителям фирменного стиля
- изучить основные этапы процесса разработки фирменного стиля и его элементов
- изучить основные методы и технологии художественных и композиционных решений в области проектирования фирменного стиля
- изучить особенности использования цвета и шрифта в фирменном стиле, научиться стилизовать формы

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

- Способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного

построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка (ОПК-1)

- Способность владеть основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями (ОПК-2)

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде</p>	<p>знает</p> <p>умет</p>	<p>Основные возможности средств графического дизайна в семантическом, эмоциональном и коммуникативном полях; основные принципы формирования графического продукта для разных задач рынка и разной целевой аудитории; закономерности развития и вариативность свойств формы и свойств материала в композиции; влияние компонентов и характеристик композиции на психоэмоциональное сознательное и подсознательное восприятие аудитории (с применением теории архетипов, теории психогометрии).</p> <p>Осознанно определять уместность цвета, фактуры, светотеневых сочетаний, массы, материала, величины, положения объекта в пространстве композиции, исходя из задач проектирования графического облика определенного брэнда; подчинять графическое поле задачам маркетингового характера без потери его эстетических качеств необходимому воздействию на потребителя</p>
	<p>владеет</p>	<p>Методами анализа и обобщения основных аспектов визуальной коммуникации посредством применения уместных свойств формы и свойств материала; приемами генерирования творческих идей и образов для отображения в визуальной коммуникации на основе теоретического платформы брэнда; принципами формирования графических сообщений с учетом специфики целевой аудитории</p>
<p>ПК-5 способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать</p>	<p>знает</p>	<p>Основные принципы формирования проектов в сфере брэнд-дизайна с учетом разных групп целевой аудитории, разного бюджета, специфики конкурентов и отстройки от них; алгоритмы анализа отраслевых стандартов с</p>

<p>набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта</p>	<p>умеет</p> <p>владеет</p>	<p>целью максимальной уместности решений бренд-дизайна в условиях товарной сферы;</p> <p>атрибуты визуальной идентификации бренда, их роль, взаимодействие и возможную вариативность на основе актуальных тенденций и трендов рынка</p> <p>Разрабатывать системы дизайн-коммуникации для бренда, учитывая формируемое впечатление, роль символизации, цветовое решение в соответствии с поставленной целью и задачами;</p> <p>комплексно вести проект, контролируя соответствие всех составляющих коммуникационной платформы бренда;</p> <p>учитывать базовые уровни стратегий в теории построения бренда для выбора уместных инструментов.</p> <p>Навыками формирования визуальной уместности и выразительности атрибутов бренда;</p> <p>навыками анализа теоретической платформы бренда для выхода на визуальные решения; формирования символической структуры бренда;</p> <p>приемами и инструментами для раскрытия графических образов осязаемых и воображаемых преимуществ бренда</p>
<p>ПК-6</p> <p>способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды</p>	<p>знает</p> <p>умеет</p> <p>владеет</p>	<p>Закономерности комплексного решения разных носителей айдентики бренда,</p> <p>основы методики комплексного конструирования главных компонентов визуальной коммуникации бренда и ее вариативности отображения на разных плоскостях;</p> <p>закономерности проектирования и конструирования упаковки, POS-материалов, комплекса интерьеров на основе бренд-бука</p> <p>Формировать брендбук как инструкцию к применению структурных элементов бренда на разнообразных носителях;</p> <p>комплексно и гибко подходить к задачам внедрения графического поля бренда в среде и на носителях</p> <p>Инструментами и методами определения графического облика носителей айдентики бренда в сфере ритейла (розничных продажи);</p> <p>навыками уместного и культурного оперирования инструментарием айдентики бренда с учетом концептуальной целостности</p>
<p>ПК-17</p> <p>готовностью использовать систематизированные</p>	<p>знает</p>	<p>Основные принципы применения стратегии позиционирования, уникальности торгового предложения, метафоры, инсайты и другие теоретические компоненты для решения</p>

<p>теоретические и практические знания для определения и решения исследовательских задач в том числе с учетом специфики регионального развития</p>	<p>умеет</p>	<p>визуальной концепции бренда;  основы методики конструирования бренда на основе анализа аналогов и прототипов;  закономерности влияния бренд-коммуникаций в среде конкурентного рынка;  начальные методы и принципы семантического дифференциала.  Применять семантические комплексы как инструмент решения задач формирования и развития бренда;  переводить закономерности теоретической платформы бренда в графическое поле;  проектировать концепцию бренда с учетом территориального охвата и специфики региона</p>
	<p>владеет</p>	<p>Теоретическими инструментами и методами формирования нового бренда и анализа существующих аналогов;  методами формирования эффективной художественно-графической стратегии бренда с учетом территориального охвата и конкурентной среды</p>

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Фирменный стиль» применяются следующие методы активного/интерактивного обучения: Творческое задание.

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Малые полиграфические формы»**

Рабочая программа дисциплины «Малые полиграфические формы» разработана для студентов 2 курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн профиля «Графический дизайн»

Дисциплина «Малые полиграфические формы» относится к дисциплинам по выбору вариативной части блока «Дисциплины (Модули)» (Б1.В.ДВ.02.01).

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 часа. Лекции 36 часов, с учетом МАО 18 часов, практические работы 18 часов, самостоятельная работа 54 часа, из них на подготовку к экзамену 27 часов. Дисциплина реализуется на 2 курсе в 4 семестре.

Изучение дисциплины «Малые полиграфические формы» базируется на знаниях и навыках, полученных при изучении и освоении дисциплин: «Пропедевтика», «Станковая графика», «Шрифт» и др.

Дисциплина «Малые полиграфические формы» формирует практические навыки конструирования и допечатной подготовки различных объектов полиграфических изданий, умение подготовить полный набор документации по дизайн-проекту для его реализации; привлекать к данным задачам различные виды изобразительного искусства и техник станковой графики и использование их при создании печатной продукции; формирует навыки и умения создания полиграфических объектов, основанные на знании издательско-полиграфического процесса, лаконизме, простоте и ясности графического изобразительного языка, основ типографики; закладывает знания и умения, необходимые для использования в процессах печати или полиграфическом воспроизведении объектов.

**Цель изучения дисциплины** в необходимости создания целостного представления о деятельности специалиста в области дизайна полиграфических изданий и овладении навыками творческого подхода в решении ряда прикладных задач при разработке объектов дизайна; расширение навыков конструирования объектов для данной области, знакомство с техническими требованиями, предъявляемыми к объектам полиграфии, ориентации в системе целей и приоритетов при формировании данного вида объектов.

**Задачами дисциплины** являются:

- формирование представления об эволюции полиграфической отрасли;

- развитие навыков анализа конструкции и выразительных качеств объектов полиграфии;
- формирование у студентов комплексного владения различными техниками в области малой полиграфии для создания объектов визуальной среды, связанных с будущей профессиональной деятельностью;
- использование синтеза техник графики, для получения результата;
- формирование способностей работы с разноформатными графическими объектами;
- формирование навыков визуального и мышления в рамках создания графической среды;
- формирование навыков выбора шрифтовой группы в рамках решаемых задач.

• формирование умений по созданию композиции печатного издания

Для успешного изучения дисциплины «Малые полиграфические формы» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка;
- способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды;

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-5 способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Знает	эстетические принципы выбора и применения шрифтов для печатной продукции; правила и тонкости профессиональной верстки, отвечающей современным стандартам; технику и технологию полиграфического производства.
	Умеет	оформлять печатный текст посредством набора и верстки (монтажа), проектировать или моделировать облик печатного издания; формировать структуру документа и средства

		<p>навигации в нём;          выбирать шрифты для верстки, оперируя основными характеристиками наборных шрифтов;          анализировать эффективность использования цифровых и аналоговых технологий при выборе техники исполнения задачи.</p>
	Владеет	<p>способами синтезирования возможных решений задач и подходов при формировании структуры документа;          представлениями о спектре возможностей создания печатных изданий в рамках изучаемых технологий;          современными методиками конструирования макетов полиграфии;          методиками придания формы существующему содержанию, сокращения или дополнения содержания с целью создания объекта полиграфии;          терминологическим аппаратом;          навыками анализа и многовариантности решения задач.</p>
<p>ПК-7          способностью          применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике</p>	Знает	<p>базовые и профессионально профилированные основы создания изображений в различных графических редакторах;          основные принципы выбора технологии в зависимости от типа издания;</p>
	Умеет	<p>разрабатывать варианты конструктивных решений тексто-графических объектов в зависимости от морфологии с учетом технологии послепечатной подготовки;          анализировать конструкции и выразительные качества объектов полиграфии;          обосновывать выбор технологии производства на основе критериев эффективности дизайн-деятельности          использовать средства контроля качества изготовления макета</p>
	Владеет	<p>навыками организации конструкции издания;          навыками разработки художественных изображений посредством использования цифровых и аналоговых техник;          средствами поиска нестандартного решения проблемной ситуации;          знаниями о современных технологиях полиграфии с целью создания образцов продукции.</p>

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Малые полиграфические формы» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: лекция-визуализация.



## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Технологии полиграфии»**

Рабочая программа дисциплины «Технологии полиграфии» разработана для бакалавров 2 курса по направлению 54.03.01 «Дизайн», профиль подготовки «Графический дизайн».

Дисциплина «Технологии полиграфии» является дисциплиной выбора вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.ДВ.02.02) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 часа. Лекции 36 часов, с учетом МАО 18 часов, практические работы 18 часов, самостоятельная работа 54 часа, из них на подготовку к экзамену 27 часов. Дисциплина реализуется на 2 курсе в 4 семестре.

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: технологию допечатных процессов, включающих компьютерную обработку текстовой и изобразительной информации, набор, верстку, подготовку оригинал-макетов, формные процессы; технологии процессов печатания традиционными и новейшими способами на современном оборудовании, в том числе способами флексографской, трафаретной и тампопечати на самых разнообразных материалах.

Дисциплина «Технологии полиграфии» логически и содержательно связана с такими курсами, как «Информационные технологии в дизайне», «Типографика», Цветоведение», и «Колористика».

**Цель** – сформировать у студентов общее взаимосвязанное представление о современных технологических процессах в издательской деятельности, характеристиках и конструкциях полиграфической продукции, их особенностях. Дать представление о стадиях воплощения дизайнерского проекта в готовое полиграфическое издание на полиграфическом оборудовании, познакомить с основными издательско-полиграфическими терминами и сведениями о редакционно-издательских процессах, истории полиграфии, основных направлениях развития полиграфии. Знание этой дисциплины способствует более эффективной практической работе выпускников.

### **Задачи:**

- получение представлений о роли и месте технологий полиграфии в графическом дизайне;
- изучение истории развития технологий печати, как одного из направлений художественной культуры человечества;

- приобретение самостоятельных навыков создания мастер-макетов для различных видов печатных процессов;
- формирование навыков выбора и обоснования технологий печати;
- формирование навыков подготовки оригинал-макетов;
- использование приемов работы с цветом и отделочными технологиями;

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

- способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу;
- способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями;

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные/ профессиональные компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-5 способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Знает	эстетические принципы выбора и применения шрифтов для печатной продукции; правила и тонкости профессиональной верстки, отвечающей современным стандартам; технику и технологию полиграфического производства.
	Умеет	оформлять печатный текст посредством набора и верстки (монтажа), проектировать или моделировать облик печатного издания; формировать структуру документа и средства навигации в нём; выбирать шрифты для верстки, оперируя основными характеристиками наборных шрифтов; анализировать эффективность использования цифровых и аналоговых технологий при выборе техники исполнения задачи.
	Владеет	способами синтезирования возможных решений задач и подходов при формировании структуры документа; представлениями о спектре возможностей создания печатных изданий в рамках изучаемых технологий; современными методиками конструирования макетов полиграфии;

		<p>методиками придания формы существующему содержанию, сокращения или дополнения содержания с целью создания объекта полиграфии;</p> <p>терминологическим аппаратом;</p> <p>навыками анализа и многовариантности решения задач.</p>
<p>ПК-7</p> <p>способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике</p>	Знает	<p>базовые и профессионально профилированные основы создания изображений в различных графических редакторах;</p> <p>основные принципы выбора технологии в зависимости от типа издания;</p>
	Умеет	<p>разрабатывать варианты конструктивных решений тексто-графических объектов в зависимости от морфологии с учетом технологии послепечатной подготовки;</p> <p>анализировать конструкции и выразительные качества объектов полиграфии;</p> <p>обосновывать выбор технологии производства на основе критериев эффективности дизайн-деятельности</p> <p>использовать средства контроля качества изготовления макета</p>
	Владеет	<p>навыками организации конструкции издания;</p> <p>навыками разработки художественных изображений посредством использования цифровых и аналоговых техник;</p> <p>средствами поиска нестандартного решения проблемной ситуации;</p> <p>знаниями о современных технологиях полиграфии с целью создания образцов продукции.</p>

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Технологии полиграфии» применяются следующие методы активного/интерактивного обучения: лекция-визуализация

## Аннотация к рабочей программе дисциплины «Моушн-дизайн»

Дисциплина «Моушн-дизайн» разработана для студентов 4 курса, 7 семестр, направления подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Моушн-дизайн» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.ДВ.03.01).

Трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных единиц, 180 академических часов, является обязательной для изучения. Лекций – 18 часов, практическая работа – 36 часов, самостоятельная работа студента – 90 часов, на подготовку к экзамену – 36 часов.

Изучение дисциплины ориентировано на комплексное освоение теоретических знаний и практических навыков создания анимированной графики широкого спектра предназначения. Дисциплина раскрывает следующие основные вопросы: история развития моушн-дизайна, его виды, этапы реализации проектов, методы создания и редактирования видео, обработка видеоматериала, разработка композиции, анимации и создание различных эффектов, методы формирования идей соответственно требованиям современного рынка моушн-дизайна, особенности психологического восприятия динамического визуального контента.

Весь материал курса, изложенный в программе, связан со смежными дисциплинами: «Компьютерная анимация», «Основы проектной графики», «Типографика», «Визуальные коммуникации».

**Цель:** выявление актуальности, роли и возможностей моушн-дизайна как канала трансляции в контексте современности, овладение инструментарием, технологиями и языком анимационного дизайна.

### **Задачи:**

- выявление и анализ целевой аудитории, подбор соответствующих средств, приемов и инструментов видеокommunikации;
- проектирование актуального и конкурентоспособного продукта в сфере анимационной графики;
- исследование и освоение инновационных направлений в сфере моушн-дизайна;
- емкое раскрытие ключевых идей проекта средствами дизайна, анимации и типографики
- навыки командной проектной деятельности, знание специфики работы смежных специалистов: фотографов, режиссеров, программистов

Для успешного изучения дисциплины «Моушн-дизайн» обучающихся должны обладать следующими предварительными компетенциями, сформированными на уровне программы подготовки бакалавра:

ОК-10: способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу

ОПК-7: способность 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

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>ОПК-1</p> <p>способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка</p>	Знает	<p>особенности применения современной культуры рисунка для емкого раскрытия ключевых идей моушн-проекта; принципы выбора техники и манеры изображения природы с учетом дальнейшего развития данного образа в анимации; принципы построения формы, пластичного взаимодействия деталей, ресурсного потенциала объекта для внедрения в анимационный дизайн</p>
	Умеет	<p>применять уместные приемы стилизации и обобщения формы для частных задач проекта; достигать единства графического языка в процессе подготовки продукта моушн-дизайна; ориентироваться в актуальных тенденциях в сфере рисунка; применять мировой и отечественный опыт художественной культуры рисунка в проектах</p>
	Владеет	<p>графическими материалами и приемами освоения формы в рисунке; навыками соподчинения композиционных составляющих единому замыслу; навыками выявления оптимальных решений графического облика проекта моушн-дизайна; навыками связывать графическое содержание и сюжетосложение в моушн -дизайне;</p>
<p>ПК-1 способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании,</p>	Знает	<p>теоретические основы современного искусства, принципы создания художественной и научной иллюстрации; принципы транслирования концептуальных идей, основанных на предпроектных исследованиях.</p>
	Умеет	<p>обосновывать выбор использования определенных техник графической подачи, подбор цветовых моделей как составляющих проекта анимационной графики; разрабатывать рисунок для</p>

<p>цветом и цветовыми композициями</p> <p>ПК-5</p> <p>способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта</p>		создания сложных анимационных заготовок с учетом последующей кинематики
	Владеет	основами техники передачи физических взаимодействий объектов в процессе анимации; навыками адаптации графического материала к актуальным практическим задачам моушн-дизайна
	Знает	основные виды проектов моушн-дизайна, их составляющие компоненты; мировые образцы в сфере анимационной графики как эталонные ориентиры для собственных решений; технические особенности программного обеспечения, позволяющие достижение необходимого результата в дизайн-проекте; правила и инструменты анимации
	Умеет	распределять выполнение дизайн-проекте на принципиальные этапы для оптимизации процесса; структурировать проект в программах для создания анимации; синтезировать все полученные знания для решения творческой задачи
	Владеет	навыками разработки сториборда, раскадровки, работы с аниматиком, 2D трекингом, кеингом, ротоскопингом, принципами моделирования и анимации
	Знает	специфику программ, их инструментов, плагинов, спецэффектов, определяющих решение задач анимации разного плана; особенности разных видов проектов в моушн-дизайне и программных требований к их разработке; содержание и формообразующие свойства анимационного ролика, технические параметры видео с учетом требований проекта
<p>ПК-7</p> <p>способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике</p>	Умеет	создавать и в дальнейшем применять объекты 2D графики и простые объекты 3D, составлять спецификацию технических требований к дизайн-проектам; средствами компьютерной графики и спецэффектов предавать эмоциональную окраску и концентрировать внимание зрителя в ходе восприятия продукта моушн-дизайна; учитывать и уместно применять элементы, составляющие эталонный образец анимированной графики;
	Владеет	навыками решения идейной и технической задачи в проектировании продукта моушн-дизайна; приемами компоновки основных и дополнительных рядов информации в кинокадре; способностью выходить на конкурентоспособный результат с учетом актуальных тенденций, а также современных технологий.

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Компьютерная анимация»**

Дисциплина «Компьютерная анимация» разработана для студентов 4 курса, 7 семестр, направления подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Компьютерная анимация» относится к вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.ДВ.03.02).

Трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных единиц, 180 академических часов, является обязательной для изучения. Лекций – 18 часов, практических работ – 36 часов, самостоятельная работа студента – 90 часов, подготовка к экзамену – 36 часов.

Изучение дисциплины ориентировано на комплексное освоение теоретических знаний и практических навыков создания анимированной графики широкого спектра предназначения. Дисциплина раскрывает следующие основные вопросы: история развития компьютерной анимации, его виды, этапы реализации проектов, методы создания и редактирования видео, обработка видеоматериала, разработка композиции, анимации и создание различных эффектов, методы формирования идей соответственно требованиям современного рынка компьютерной анимации, особенности психологического восприятия динамического визуального контента.

Весь материал курса, изложенный в программе, связан со смежными дисциплинами: «Моушн-дизайн», «Основы проектной графики», «Типографика», «Визуальные коммуникации».

**Цель:** выявление актуальности, роли и возможностей компьютерной анимации как канала трансляции в контексте современности, овладение инструментарием, технологиями и языком анимационного дизайна.

### **Задачи:**

- выявление и анализ целевой аудитории, подбор соответствующих средств, приемов и инструментов видеокommunikации;
- проектирование актуального и конкурентоспособного продукта в сфере анимационной графики;
- исследование и освоение инновационных направлений в сфере компьютерной анимации;
- емкое раскрытие ключевых идей проекта средствами дизайна, анимации и типографики
- навыки командной проектной деятельности, знание специфики работы смежных специалистов: фотографов, режиссеров, программистов

Для успешного изучения дисциплины «Компьютерная анимация» обучающихся должны обладать следующими предварительными компетенциями, сформированными на уровне программы подготовки бакалавра:

ОК-10: способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу

ОПК-7: способность 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

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p><b>ОПК-1</b> способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка</p>	Знает	особенности применения современной культуры рисунка для емкого раскрытия ключевых идей компьютерной анимации; принципы выбора техники и манеры изображения природы с учетом дальнейшего развития данного образа в анимации; принципы построения формы, пластичного взаимодействия деталей, ресурсного потенциала объекта для внедрения в анимационный дизайн
	Умеет	применять уместные приемы стилизации и обобщения формы для частных задач проекта; достигать единства графического языка в процессе подготовки продукта компьютерной анимации; ориентироваться в актуальных тенденциях в сфере рисунка; применять мировой и отечественный опыт художественной культуры рисунка в проектах.
	Владеет	графическими материалами и приемами освоения формы в рисунке; навыками соподчинения композиционных составляющих единому замыслу; навыками выявления оптимальных решений графического облика проекта компьютерной анимации; навыками связывать графическое содержание и сюжетосложение в анимации.
<p><b>ПК-1</b> способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с</p>	Знает	теоретические основы современного искусства, принципы создания художественной и научной иллюстрации; принципы транслирования концептуальных идей, основанных на предпроектных исследованиях.
	Умеет	обосновывать выбор использования определенных техник графической подачи, подбор цветовых моделей как составляющих проекта анимационной графики; разрабатывать рисунок для



цветом и цветовыми композициями		создания сложных анимационных заготовок с учетом последующей кинематики.
	Владеет	основами техники передачи физических взаимодействий объектов в процессе анимации; навыками адаптации графического материала к актуальным практическим задачам компьютерной анимации.
<b>ПК-5</b> способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Знает	основные виды проектов компьютерной анимации, их составляющие компоненты; мировые образцы в сфере анимационной графики как эталонные ориентиры для собственных решений; технические особенности программного обеспечения, позволяющие достижение необходимого результата в дизайн-проекте; правила и инструменты анимации.
	Умеет	распределять выполнение дизайн-проекте на принципиальные этапы для оптимизации процесса; структурировать проект в программах для создания анимации; синтезировать все полученные знания для решения творческой задачи.
	Владеет	навыками разработки сториборда, раскадровки, работы с аниматиком, 2D трекингом, кеингом, ротоскопингом, принципами моделирования и анимации.
<b>ПК-7</b> способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Знает	специфику программ, их инструментов, плагинов, спецэффектов, определяющих решение задач анимации разного плана; особенности разных видов проектов в компьютерной анимации и программных требований к их разработке; содержание и формообразующие свойства анимационного ролика, технические параметры видео с учетом требований проекта.
	Умеет	создавать и в дальнейшем применять объекты 2D графики и простые объекты 3D, составлять спецификацию технических требований к дизайн-проектам; средствами компьютерной графики и спецэффектов предавать эмоциональную окраску и концентрировать внимание зрителя в ходе восприятия продукта компьютерной анимации; учитывать и уместно применять элементы, составляющие эталонный образец анимированной графики;
	Владеет	навыками решения идейной и технической задачи в проектировании продукта компьютерной анимации; приемами компоновки основных и дополнительных рядов информации в кинокадре; способностью выходить на конкурентоспособный результат с учетом актуальных тенденций, а также современных технологий.

## Аннотация к рабочей программе дисциплины «Игровая графика»

Курс дисциплины «Игровая графика» рассчитан на бакалавров 4-го курса обучения, направление подготовки – 54.03.01 «Дизайн», профиль подготовки «Графический дизайн».

Дисциплина «Игровая графика» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (Модули)» (Б1.В.ДВ.04.01).

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 часов. Лекции - 36 часов, практические занятия - 18 часов, самостоятельная работа – 54 часа, Дисциплина реализуется на 4 курсе в 7 семестре.

Изучение дисциплины ориентировано на комплексное освоение теоретических знаний и практических навыков создания игровой графики, создание низко-полигональной модели, создание анимированного персонажа в игровом движке с настроенными материалами, оружием и эффектами.

Дисциплина раскрывает вопросы истории развития индустрии, истории игр; дает обзор технологий и игровых платформ; знакомит с понятиями Игровые жанры, геймдизайн, геймплей. Основной задачей курса является также введение в игровой 2d-контент, знакомство с игровым движком Unreal Engine 4, Unity, дизайном уровней.

Весь материал курса, изложенный в программе, связан со смежными дисциплинами: «Компьютерная анимация», «Основы проектной графики», «Типографика», «Визуальные коммуникации».

**Цель:** выявление актуальности, роли и возможностей игровой графики как набора знаний, умений и навыков, которые нужны любому художнику в игровой индустрии.

### **Задачи:**

- проектирование трёхмерных моделей с текстурами или без, игровой карты, собранной в движке;
- введение в игровой 2d и 3d-контент,
- знакомство с игровым движком Unreal Engine 4, Unity,
- знакомство с дизайном уровней.
- формирование навыков командной проектной деятельности, знание специфики работы смежных специалистов области компьютерной графики, разработки игр и мультимедиа.

Для успешного изучения дисциплины «Игровая графика» обучающихся должны обладать следующими предварительными компетенциями, сформированными на уровне программы подготовки бакалавра:

способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-1 способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	Знает	основы создания графических композиций, принципы создания художественной иллюстрации; принципы транслирования концептуальных идей, основанных на предпроектных исследованиях.
	Умеет	обосновывать выбор использования определенных техник графической подачи при проектировании трёхмерных моделей, осуществлять подбор цветовых моделей как составляющих проекта игровой графики в дизайне уровней; разрабатывать рисунок для создания сложных анимационных заготовок для разработки игр и мультимедиа
	Владеет	основами техники передачи физических взаимодействий объектов для игровой графики; навыками адаптации графического материала к актуальным практическим задачам игровой графики
ПК-5 способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Знает	Игровые жанры, геймдизайн, геймплей их составляющие и компоненты; мировые образцы в сфере игровой графики как эталонные ориентиры для собственных решений; технические особенности программного обеспечения, позволяющие достижение необходимого результата в дизайн-проекте; инструменты для создания игровой графики
	Умеет	распределять выполнение дизайн-проекта на этапы для оптимизации процесса; обрабатывать решение в программах для создания игровой графики; синтезировать все полученные знания для решения творческой задачи
	Владеет	Навыками создания низко-полигональной модели, создания анимированного персонажа в игровом движке с настроенными материалами, оружием и эффектами

<p>ПК-7 способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн- проекта на практике</p>	<p>Знает</p>	<p>специфику программ, их инструментов, плагинов, спецэффектов, определяющих решение задач разработки игровой графики; особенности игр и графики и программных требований к их разработке; технические параметры графики с учетом требований проекта</p>
	<p>Умеет</p>	<p>создавать и в дальнейшем применять объекты 2D графики и простые объекты 3D, средствами компьютерной графики и спецэффектов предавать эмоциональную окраску и концентрировать внимание зрителя в ходе восприятия персонажа и среды уровней;</p>
	<p>Владеет</p>	<p>навыками решения идейной и технической задачи в проектировании продукта игровой графики; способностью создавать конкурентоспособный продукт с учетом актуальных тенденций и современных технологий.</p>

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Программное обеспечение для производства игровой графики»**

Курс дисциплины «Программное обеспечение для производства игровой графики» рассчитан на бакалавров 4-го курса обучения, направление подготовки – 54.03.01 «Дизайн», профиль подготовки «Графический дизайн».

Дисциплина «Программное обеспечение для производства игровой графики» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (Модули)» (Б1.В.ДВ.04.02).

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 часов. Лекции - 36 часов, практические занятия - 18 часов, самостоятельная работа – 54 часа, Дисциплина реализуется на 4 курсе в 7 семестре.

Изучение дисциплины ориентировано на комплексное освоение теоретических знаний и практических навыков работы с программным обеспечением для производства игровой графики, изучение основных принципов работы и особенностей основных графических редакторов, применяемых при работе в различных игровых жанрах для создания различных типов моделей и персонажей; их функции.

Дисциплина раскрывает вопросы применения графических редакторов при разработке игровых платформ, построении игровых интерфейсов. Основной задачей курса является также введение в игровой 2d-контент, знакомство с игровым движком Unreal Engine 4, Unity.

Весь материал курса, изложенный в программе, связан со смежными дисциплинами: «Компьютерная анимация», «Основы проектной графики», «Типографика», «Визуальные коммуникации».

**Цель:** выявление актуальности, роли и возможностей программного обеспечения для производства игровой графики как набора знаний, умений и навыков, применяемых в игровой индустрии.

### **Задачи:**

- Особенности и применение программного обеспечения при проектировании трёхмерных моделей с текстурами или без, игровой карты, собранной в движке;
- Программное обеспечение при разработке 2d и 3d-контента,
- знакомство с игровым движком Unreal Engine 4, Unity,
- знакомство с применением редакторов при дизайне уровней.

- формирование навыков командной проектной деятельности, знание специфики работы смежных специалистов области компьютерной графики, разработки игр и мультимедиа.

Для успешного изучения дисциплины «Программное обеспечение для производства игровой графики» обучающихся должны обладать следующими предварительными компетенциями, сформированными на уровне программы подготовки бакалавра:

способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-1 способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	Знает	основы создания графических композиций, принципы создания художественной иллюстрации; принципы транслирования концептуальных идей, основанных на предпроектных исследованиях.
	Умеет	обосновывать выбор использования определенных техник графической подачи при проектировании трёхмерных моделей, осуществлять подбор цветовых моделей как составляющих проекта игровой графики в дизайне уровней; разрабатывать рисунок для создания сложных анимационных заготовок для разработки игр и мультимедиа
	Владеет	основами техники передачи физических взаимодействий объектов для игровой графики; навыками адаптации графического материала к актуальным практическим задачам игровой графики
ПК-5 способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Знает	Игровые жанры, геймдизайн, геймплей их составляющие и компоненты; мировые образцы в сфере игровой графики как эталонные ориентиры для собственных решений; технические особенности программного обеспечения, позволяющие достижение необходимого результата в дизайн-проекте; инструменты для создания игровой графики
	Умеет	распределять выполнение дизайн-проекта на этапы для оптимизации процесса;

		<p>обрабатывать решение в программах для создания игровой графики;  синтезировать все полученные знания для решения творческой задачи</p>
<p>ПК-7  способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике</p>	Владеет	<p>Навыками создания низко-полигональной модели, создания анимированного персонажа в игровом движке с настроенными материалами, оружием и эффектами</p>
	Знает	<p>специфику программ, их инструментов, плагинов, спецэффектов, определяющих решение задач разработки игровой графики;  особенности игр и графики и программных требований к их разработке;  технические параметры графики с учетом требований проекта</p>
	Умеет	<p>создавать и в дальнейшем применять объекты 2D графики и простые объекты 3D, средствами компьютерной графики и спецэффектов предавать эмоциональную окраску и концентрировать внимание зрителя в ходе восприятия персонажа и среды уровней;</p>
	Владеет	<p>навыками решения идейной и технической задачи в проектировании продукта игровой графики;  способностью создавать конкурентоспособный продукт с учетом актуальных тенденций и современных технологий.</p>

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Визуальные коммуникации»**

Рабочая программа учебной дисциплины «Визуальные коммуникации» разработана для бакалавров четвертого курса, седьмой семестр, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Визуальные коммуникации» относится к вариативной части блока «Дисциплины(модули)» (Б1.В.ДВ.05.01) и является дисциплиной выбора.

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет - 5 зачетных единиц, 180 часов. Учебным планом предусмотрены лекции – 36 часов, лабораторные работы–54 часа, самостоятельная работа – 90 часов, в том числе на подготовку к экзамену 36 часов. Дисциплина реализуется на 4 курсе в 7 семестре.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных со способами передачи информации и визуального кодирования с помощью знаков, изображений, образов, инфографики в различного рода изданиях, продукции, в публикациях целью которых является быстрое и чёткое донесение до потребителя основной идеи продукта. Дисциплина знакомит с основными функциями визуальной коммуникации (информационная, экспрессивная, прагматическая), служащими целям повышения продаж, увеличения узнаваемости бренда, вывода нового продукта на рынок и другим маркетинговым целям в разных сочетаниях. Также на дисциплине изучаются вопросы, связанные с созданием целостного представления о роли и возможностях графического дизайна в сложной системе визуального восприятия информации (визуальная метафора, неожиданный контекст, игра слов, параллелизм, рифма). Вопросы содержания различных типов информации и взаимовлияния элементов, основанных на шрифтовой культуре, печатных процессах, информационной архитектуре, копирайтинге (составление текстов) и их редактировании; законы восприятия визуальной коммуникации (последовательность, избирательность, реакция на движение запоминаемость, целостность восприятия, константность, соотносительность), эффективность визуальных коммуникаций для бизнеса (краткость, близость к сути, действенность, вовлеченность ЦА, формирование доверия потребителя) и связь с задачами, выполняемыми дизайнерами для различных секторов экономики – основные вопросы дисциплины «Визуальные коммуникации».



Изучение дисциплины «Визуальные коммуникации» базируется на знаниях и навыках, полученных при изучении и освоении дисциплин: «Дизайн общественных пространств и их элементов», «Проектирование в дизайне», «Пропедевтика», «Типографика» и других дисциплин.

**Цель** изучения дисциплины «Визуальные коммуникации» – овладение основными приемами разработки объектов рекламы в различных средах и на носителях и ключевыми особенностями формирования визуальной части коммуникации с целью быстрого и эффективного донесения информации до потребителя.

**Задачи дисциплины:**

- Сформировать понимание роли и возможностей иллюстративного ряда в печатной и цифровой рекламе;
- Формирование основных навыков усиления смысла рекламного обращения, облегчение его восприятия путем организации всех элементов визуального ряда;
- Формирование представления о специфике иллюстрирования рекламного обращения в печати относительно особенностей восприятия целевой аудиторией, целей и задач рекламы;
- Дать представление о роли структурных элементов коммуникаций (визуальных, вербальных) приемах, усиливающих смысл визуального обращения, облегчение его восприятия путем организации иллюстративного ряда;
- Сформировать навыки определения проблемных точек и анализ возможностей в уже существующих категориях объектов: создаваемый образ, психологические характеристики аудитории, которые зависят от ее социально-демографического состава; характер объекта рекламы; средства рекламирования и технологии передачи цвета; места расположения объекта относительно систем, привлекающих внимание потребителя;
- Сформировать умение визуализировать данные и информацию посредством метафоры и образного решения при выполнении требования простоты, лаконичности и непротиворечивости визуального решения;
- формирование у студентов системного видения роли и места дизайна визуальных коммуникаций в современном обществе потребления.

Для успешного изучения дисциплины «Визуальные коммуникации» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции (элементы компетенций):

- способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике;

- способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-2 способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Знает	методики анализа, организации и структурирования информации; основные законы восприятия визуальной информации пользователем;
	Умеет	видеть суть вопроса, поступившего в ходе обсуждения, и грамотно, логично, аргументировано ответить на него; определять основные требования к визуальной организации информации и рекламы на различных носителях и пути их выполнения.
	Владеет	навыками коммуникации в профессиональной среде; навыками решения конкретных задач проекта заявленного качества за установленное время.
ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде	Знает	Факторы, влияющие на эффективность воздействия рекламного сообщения; формы влияния цветового восприятия на потребительский выбор; принципы целостности восприятия сообщения.
	Умеет	работать с не проявленными и неосознанными проблемами, а также с непараметризуемыми данными, где требуется интуитивное «схватывание», а не логическое построение; адаптировать информацию в требуемый формат с целью достижения эффективной коммуникации; формировать у потребителя правильную эмоциональную реакцию с учетом психологии цвета; удерживать целостное видение и при разработке визуального контента. вызывать психологическую реакцию, подчеркивая качество, настроение, чувство; усиливать ощущения.
	Владеет	принципами создания графических систем в

		зависимости от носителя; наполнение обобщенной схемы носителя частным смыслом; методиками управления сознанием потребителей, вызывая положительные либо негативные реакции средствами дизайна.
ПК-5 способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Знает	этапы и принципы проектирования средств визуальных коммуникаций, принципы типологизации информации при определении требований к дизайн-проекту.
	Умеет	определять совокупность необходимых элементов, отражающих оригинальные потребительские характеристики данного продукта, получившие признание и пользующиеся спросом; выделять главное и второстепенное на различных уровнях визуальной коммуникации; формировать образное решение графических символов, позволяющее мгновенно считать информацию.
	Владеет	методами определения ключевых уникальных характеристик сообщения, отвечающих определенным требованиям потребителей; способностью структурирования информации.
ПК-7 способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Знает	специализированные компьютерные программы для подготовки продукта визуальных коммуникаций; основные ресурсы, позволяющие оптимизировать работу при создании визуальной коммуникации; ресурсы позволяющие самостоятельно анализировать аналоговое поле при решении профессиональных задач;
	Умеет	Создавать оригинальные технологически грамотные патентоспособные разработки на уровне промышленного образца; пользоваться современными информационными базами и графическими редакторами.
	Владеет	методами современного дизайн-проектирования и компьютерными технологиями.

## Аннотация к рабочей программе дисциплины «Медиа дизайн»

Рабочая программа по дисциплине «Медиа дизайн» для студентов 4 курса по направлению подготовки: 54.03.01 «Дизайн» профиль подготовки «Графический дизайн».

Дисциплина «Медиа дизайн» относится к вариативной части дисциплин по выбору студентов (Б1.В.ДВ.05.02).

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет – 5 зачетных единиц, 180 часов. Лекции – 36 час. Лабораторные занятия – 54 час., самостоятельная работа – 54 час., подготовка к экзамену – 36 час. Дисциплина реализуется на 4 курсе в 7-ом семестре.

Дисциплина «Медиа дизайн» закладывает знания, необходимые для создания, редактирования и публикации интерактивного контента с использованием пространства различных социальных сетей, мобильных приложений, а так же компьютерных игр.

Материал курса, изложенный в программе, связан со смежными дисциплинами учебного плана: «Цветоведение», «Дизайн печатных изданий».

Цель курса:

- Сформировать понимание устройства современной медиа-среды. Дать методологические и концептуальные теоретические сведения о медиа-коммуникациях.

- Сформировать навыки подготовки информации для самых разных платформ, от традиционных СМИ (газеты, телевидение) до современных виртуальных медиа (соц. сетей, блогов, VR-технологий и так далее).

Задачи:

- Сформировать универсальные навыки работы с современной, быстро развивающейся медиа средой, сочетая технологические умения и креатив.

- Сформировать навыки проектирования и оформления брендированного контента, как основного современного носителя рекламного сообщения.

Для успешного изучения дисциплины «Медиа дизайн» у обучающихся должны быть сформированы основные предварительные компетенции:

- Знание основ компьютерной грамотности (работа с операционной системой Windows или MacOS).
- Знание основ типографики.
- Знание основ колористики.

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>ПК-2, способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>	Знает	<p>Знает основные конструкции современного языка гипертекстовой разметки HTML5 и его эволюционное отличие от предыдущей версии.</p> <p>Знает основные селекторы каскадной таблицы стилей CSS3 и правила построения запросов для нахождения любых элементов страницы.</p> <p>Знает основы адаптивной верстки, основанной на слоях без использования таблиц.</p> <p>Знает, как спроектировать адаптивный дизайн для различных устройств (телефона, планшета, десктопа) при помощи медиа-запросов.</p> <p>Знает технологию создания интерактивного анимированного контента, адаптированного для публикации его в сети интернет, используя исключительно блокнот с поддержкой юникода (например – <a href="#">Sublime</a>) и один из веб-клиентов (Chrome, <a href="#">Safari</a> или <a href="#">FireFox</a>).</p> <p>Знает различные современные способы подключения шрифтов к веб-странице и работе с ними в сети интернет.</p> <p>Знает ресурсы-агрегаторы шрифтов (например – <a href="#">Googlefonts</a> или <a href="#">fontstorage.com</a>) для универсального кросс-браузерного подключения к проекту.</p> <p>Знает приемы оптимизации шрифтов, используемых в веб-проекте, для ускоренной загрузки.</p> <p>Знает отличительные особенности форматов шрифтов (<a href="#">OpenType</a>, <a href="#">TrueType</a>, <a href="#">WOFF</a>) в контексте использования их в веб-клиенте на разных платформах.</p>
	Умеет	<p>Умеет обходиться минимумом программных средств (не зависящих от операционной системы) для создания и публикации в интернет современного интерактивного контента, включая возможность работы со шрифтами в браузере.</p> <p>Умеет проектировать адаптивную структуру сайта для различных устройств (телефон, планшет, десктоп) вне зависимости от выбранной технологии.</p> <p>Умеет подключать шрифты к интернет странице, включая как полностью, так и только необходимую</p>

		<p>часть гарнитуры.</p> <p>Умеет подключать ресурсы-агрегаторы (такие как <a href="https://fonts.google.com">Googlefonts</a> или <a href="https://fontstorage.com">fontstorage.com</a>) для обеспечения доступности необходимых шрифтов в различном веб-окружении.</p> <p>Умеет оптимизировать физический размер шрифтов, используемых в веб-проекте, для ускоренной загрузки.</p> <p>Умеет выбирать подходящий формат шрифтов (например – <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/OpenType">OpenType</a>, <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/TrueType">TrueType</a>, <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/WOFF">WOFF</a>), с учетом особенностей их рендера в веб-клиенте на разных платформах и физического размера.</p>
	Владеет	<p>Владеет навыками создания и публикации в интернет современного интерактивного контента, включая возможность работы со шрифтами в браузере, используя минимум программных средств, не зависящих от операционной системы.</p> <p>Владеет навыками проектирования адаптивной структуры сайта для различных устройств (телефон, планшет, десктоп) вне зависимости от выбранной технологии.</p> <p>Владеет навыками подключения шрифтов к интернет странице, включая как полностью, так и только необходимую часть гарнитуры.</p> <p>Владеет навыками работы с шрифтовыми агрегаторами (такие как <a href="https://fonts.google.com">Googlefonts</a> или <a href="https://fontstorage.com">fontstorage.com</a>) для обеспечения доступности и совместимости необходимых шрифтов с различным веб-окружением.</p> <p>Владеет навыками использования шрифтов различных форматов (например – <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/OpenType">OpenType</a>, <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/TrueType">TrueType</a>, <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/WOFF">WOFF</a>) с учетом особенностей их рендера в веб-клиенте на разных платформах и физического размера</p>

ПК-4, способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно- пространственной среде	Знает	<p>Знает различные источники справочной информации в области создания интерактивного контента, основанного на технологиях HTML5+CSS3.</p> <p>Знает методы публикации проекта как через ftp-клиент, так и через специализированные сервисы для создания презентаций (например – <a href="http://www.tilda.cc">www.tilda.cc</a>)</p> <p>Знает возможности различных сервисов для работы с интерактивной инфографикой (например <a href="http://infogr.am">infogr.am</a>)</p> <p>Знает способы работы над дизайн-проектом в команде с помощью облачных сервисов (например – <a href="http://trello">trello</a>)</p>
	Умеет	<p>Умеет находить векторную масштабируемую графику на сервисах-агрегаторах (например – <a href="http://flaticon">flaticon</a>) для быстрого создания прототипов.</p> <p>Умеет работать с сервисами, помогающими быстро опубликовать презентацию дизайн-концепции (например – <a href="http://www.tilda.cc">www.tilda.cc</a>).</p> <p>Умеет работать с различными сервисами по созданию интерактивной инфографики (например <a href="http://infogr.am">infogr.am</a>)</p> <p>Умеет работать в команде над дизайн проектом, используя специализированное программное обеспечение (например – <a href="http://trello">trello</a>)</p>
	Владеет	<p>Владеет собственной подборкой информационных ресурсов для решения нестандартных задач в области создания интерактивного контента для сети интернет (например – <a href="http://toster.ru">toster.ru</a>, <a href="http://medium.com">medium.com</a> (en)).</p> <p>Владеет навыками работы с сайтами-агрегаторами, собирающими и структурирующими масштабируемую редактируемую векторную графику для быстрого проектирования мобильных приложений и интернет-сервисов (например – <a href="http://flaticon">flaticon</a>).</p> <p>Владеет навыками работы с интернет сервисами, позволяющими в короткий срок создать и опубликовать в сети интернет презентацию проекта или мобильного приложения (например – <a href="http://www.tilda.cc">www.tilda.cc</a>).</p> <p>Владеет навыками создания интерактивной инфографики в том числе с помощью интернет сервисов (например <a href="http://infogr.am">infogr.am</a>)</p> <p>Владеет навыками работы с сервисами, специализирующимися на организации командной работы над интернет проектами (например – <a href="http://trello">trello</a>)</p>

ПК-5, способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн- проекта	Знает	Знает возможности и ограничения при проектировании <i>адаптивного мультимедийного</i> контента. Знает принципы построения <i>регрессивного интернет</i> контента, в зависимости от аппаратных ограничений среды для различных операционных системы устройств (например – <a href="#">iOS</a> , <a href="#">Android</a> ).
	Умеет	Умеет составлять техническое задание на разработку <i>адаптивного мультимедийного</i> контента. Умеет проектировать <i>регрессивные</i> интернет страницы, учитывая различные аппаратные и технические ограничения устройств (например – <a href="#">iOS</a> , <a href="#">Android</a> ).
	Владеет	Владеет навыками составления технического задания для <i>адаптивного мультимедийного</i> контента. Владеет навыками проектирования <i>регрессивной</i> интернет страницы, учитывая различные аппаратные и технические ограничения целевых устройств (например – <a href="#">iOS</a> , <a href="#">Android</a> ).
ПК-7, способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн- проекта на практике	Знает	Знает основные возможности программ для создания VR-контента (создание виртуальных туров. Например – <a href="#">Unity3D</a> или <a href="#">Unreal Engine</a> ). Знает функциональные возможности различных программ для создания 360-градусных фотографий (Например <a href="#">PTGui Stitching</a> , <a href="#">Hugin</a> или <a href="#">Image Composite Editor</a> ) и 360-градусного видео. Знает возможности программ (например – <a href="#">Adobe Animate</a> и <a href="#">Google Web Designer</a> ) для создания интерактивного анимированного контента и экспорта его в интернет. Знает какие технологии / языки / форматы файлов, которые используются в сети интернет для описания интерактивной анимации, в том числе векторной и растровой. Знает принципы построения адаптивной верстки для экранов различных размеров. Знает функциональные возможности сервисов для создания лонгридов (мультимедийных историй, например с помощью например <a href="#">tilda.cc</a> ). Знает, как привести контент в соответствии с требованиями доступности по <a href="#">ГОСТ Р 52872-2012</a> (Уровень А, уровень минимальной доступности интернет-ресурса без потерь информации).
	Умеет	Умеет составлять техническое задание для создания VR-контента, учитывая возможности



		<p>специализированных программ (Например – <a href="#">Unity3D</a> или <a href="#">UnrealEngine</a>).</p> <p>Умеет создавать 360-градусные фотографии с помощью специализированных сервисов (Например <a href="#">PTGui</a> <a href="#">Stitching</a>, <a href="#">Hugin</a> или <a href="#">Image Composite Editor</a>), а так же составлять техническое задание на создание 360-градусного видео. (Например:видео для погружения в атмосферу мероприятия;видео от первого лица для погружения в мир другого человека.)</p> <p>Умеет создавать интерактивный анимированный контент в одной из программ (<a href="#">AdobeAnimate</a>или<a href="#">GoogleWebDesigner</a>) и экспорта его в интернет.</p> <p>Умеет подобрать оптимальную технологию (растровую или векторную) для анимации элементов на странице.</p> <p>Умеет спроектировать структуру страницы сайта, приложения для различных размеров экранов.</p> <p>Умеет создавать мультимедийный Лонгрид в одном из сервисов для (например <a href="#">tilda.cc</a>)</p> <p>Умеет подготовить дизайн контента в соответствии с требованиями доступности по <a href="#">ГОСТ Р 52872-2012</a> (Уровень А.)</p>
	Владеет	<p>Владеет навыками составления технического задания для создания VR-контента, учитывая возможности специализированных программ (Например – <a href="#">Unity3D</a> или <a href="#">UnrealEngine</a>).</p> <p>Владеет навыками создания 360-градусных панорамных фотографии с помощью специализированных сервисов (Например <a href="#">PTGui</a> <a href="#">Stitching</a>, <a href="#">Hugin</a> или <a href="#">Image Composite Editor</a>), а так же составлять техническое задание на создание 360-градусного видео. (Например:видео для погружения в атмосферу мероприятия;видео от первого лица для погружения в мир другого человека и т.д.)</p> <p>Владеет навыками написания кросс-браузерного кода CSS3 для описания анимации элементов на странице HTML5-документа.</p> <p>Владеет навыками работы в одной из программ для создания интерактивной анимации и публикации ее в веб (например, в <a href="#">AdobeAnimate</a>или<a href="#">GoogleWebDesigner</a>).</p> <p>Владеет навыками работы как с растровой, так и с векторной графикой (SVG) в контексте интернет среды.</p> <p>Владеет навыком создания Лонгридов –</p>

		<p>мультимедийных историй, рассказанных с помощью большого количества текста с включением в него фотографий, видео и инфографики, анимации и интерактивных элементов. (Например с помощью <a href="http://tilda.cc">tilda.cc</a>)</p> <p>Владеет навыками подготовки контента интернет страниц в соответствии с требованиями доступности по <a href="http://ГОСТ Р 52872-2012">ГОСТ Р 52872-2012</a>(Уровень А, уровень минимальной доступности интернет-ресурса без потерь информации).</p>
--	--	--

## Аннотация к рабочей программе дисциплины «Маркетинг»

Рабочая программа дисциплины «Маркетинг» разработана для бакалавров 4 курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Маркетинг» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.ДВ.06.01) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 часов. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия 18 часов, практическая работа 18 часов, самостоятельная работа – 72 часа. Дисциплина реализуется на 4 курсе.

Данный курс содержательно и методически связан дисциплинами «Проектирование в дизайне», «Брэнд-дизайн», «Фирменный стиль», «Дизайн-технологии», «Медиа-дизайн».

Содержание дисциплины основано на всестороннем рассмотрении современной маркетинговой культуры, которая порождает новые формы социально–культурной коммуникации и манипулирования общественным сознанием. В нём рассматриваются проектные технологии, обеспечивающие эффективность рекламных кампаний, PR-коммуникаций, раскрывается универсальный алгоритм создания оптимальных моделей решения нестандартных задач. Дисциплина направлена на формирование профессиональных знаний, умений, навыков в области проектного маркетинга в дизайне.

**Цель** освоения учебной дисциплины: на основе изучения современных западных и отечественных концепций маркетинговых коммуникаций, в которых раскрываются теоретические основания и принципы проектирования, сформировать у студентов навыки самостоятельной проектной деятельности в области дизайна, а так же расширить информационную и базу знаний специалистов в области маркетинговых коммуникаций и их реализации в профессиональной деятельности.

**Задачи:** овладение теоретическими основами маркетинговых коммуникаций;

- формирование представления о становлении данной сферы, существующих в ней направлений, парадигм, методов и средств;
- изучение содержания и форм основных видов маркетинговой коммуникации;
- обучение языку медиа и методам интерпретаций медийных текстов;

- формирование представления о рекламной деятельности и деятельности в сфере связей с общественностью;
- развитие представления об эффектах маркетинговых коммуникации и их практическое исследование.
- формирования знаний в области графического дизайна и гармоничного визуального образа продукта или услуги.
- формирования знаний в области видов дизайна в маркетинговых коммуникациях.

Для успешного изучения дисциплины «Маркетинг в дизайне» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды.
- способность владеть рисунком и приемами работы в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями.

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>ОК – 5 способностью использовать современные методы и технологии (в том числе информационные) в профессиональной деятельности</p>	Знает	<p>основные направления использования информационно-коммуникационных технологий при проведении проектных и предпроектных исследований;</p> <p>источники правового регулирования;</p> <p>основы ограничения доступности данных и авторского права на всех этапах формирования и реализации проекта;</p> <p>начальные средства и методы защиты информации от несанкционированного доступа, изменения или уничтожения;</p> <p>основы библиографического описания документов при оформлении информационных источников проекта.</p>
	Умеет	<p>решать текущие задачи реализации проекта на основе информационной и библиографической культуры;</p> <p>определять основные средства и методы защиты информации от несанкционированного доступа, изменения или уничтожения при описании результатов</p>

		проекта.
	Владеет	информационно-коммуникационными технологиями при разработке, планировании, реализации проекта(MSProject); начальными средствами и методами защиты информации от несанкционированного доступа, изменения или уничтожения; основными знаниями о правовом регулировании в отношении прав на результаты интеллектуальной деятельности и средства индивидуализации на всех этапах формирования и реализации проекта;
ОК -18 готовностью действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения	Знает	достижения отечественных и зарубежных исследователей в области маркетинга, социокультурной деятельности, маркетинговых коммуникации, межличностных коммуникаций.
	Умеет	самостоятельно принимать решения в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения.
	Владеет	способностью к принятию ответственности за свои решения в рамках профессиональной деятельности, принимать нестандартные решения, разрешать проблемные ситуации с учетом специфики социальных, этнических, конфессиональных, культурных и иных различий.
ПК- 4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно- пространственной среде	Знает	вопросы содержания художественной деятельности дизайнера, формирования специфичного художественного и проектного мышления, связанного с осознанием ограничений, накладываемых на творческий поиск со стороны потребительского рынка
	Умеет	вырабатывать собственную графическую манеру, развивать навыки отбора приемов, наиболее ярко подчеркивающие художественные достоинства проектируемого объекта
	Владеет	Навыками создания новых зрительно воспринимаемых и предметно осязаемых форм на основе представления об особенностях работы материальных носителей. Навыками отражения свойств материалов и предметов, составляющих материально-эмоциональный компонент результата проектной деятельности дизайнера.
ПК-17 готовностью использовать систематизированные теоретические и практические знания	Знает	основные типы интервью пользователя, эксперта, методы наблюдения в контексте и этнографию; методы исследования аналогов; принципы составления карты стейкхолдеров, карты эмпатии; требования к качеству «продукта» проекта в

для определения и решения исследовательских задач в том числе с учетом специфики регионального развития		соответствии с его полезностью потребителю, возможностями современных технологий и интересами бизнеса.
	Умеет	<p>определять основные направления исследования пути пользователя;</p> <p>формулировать точку зрения и фокусироваться на инсайте с целью формирования проблематики проекта;</p> <p>собирать информацию для диаграммы Венна, Product evolution canvas.</p>
	Владеет	<p>методами интервьюирования пользователя, эксперта, методами наблюдения в контексте и этнографией при исследовании;</p> <p>методами исследования аналогов;</p> <p>принципами составления карты стейкхолдеров, карты эмпатии;</p> <p>принципами формирования требований к эффективности результатов проектов.</p>

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Брэнд-менеджмент в дизайне»**

Дисциплина «Брэнд-менеджмент в дизайне» разработана для студентов 4 курса, 7 семестр, направления подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Брэнд-менеджмент в дизайне» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.ДВ.06.02) .

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 часов. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия 18 часов, практическая работа 18 часов, самостоятельная работа – 72 часа. Дисциплина реализуется на 4 курсе.

Содержание дисциплины охватывает широкий круг вопросов: понимание сущности управления; историю и современные модели менеджмента; значение брэнд-менеджмента как вида деятельности на современном рынке дизайн-услуг; понимание брэнда как объекта управления; процессов разработки, принятия и реализации управленческого решения; процессов коммуникаций в брэнд-менеджменте; процессов формирования команды профессионалов для качественного ведения проектов в сфере брэндинга, анализа рынка, разработки стратегии и организация рекламных кампаний.

**Цель:** формирование у студентов представления о брэнд-менеджменте, его принципах, функциях и методах, формирование навыков практической деятельности и управленческого мышления, необходимых для принятия дизайнером организационно-управленческих решений по развитию брэнда.

### **Задачи:**

- научить студента принимать организационно-управленческие решения, строить разные уровни стратегий брэнда
- освоить инструменты и алгоритмы, необходимые для принятия организационно-управленческих решений
- освоить принципы, способы и инструменты организации работы;
- знать и владеть методиками и инструментами брэнд-менеджмента.

Для успешного изучения дисциплины «Брэнд-менеджмент в дизайне» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды.

- способность владеть рисунком и приемами работы в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями.

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>ОК – 5</p> <p>способностью использовать современные методы и технологии (в том числе информационные) в профессиональной деятельности</p>	Знает	<p>основные направления использования информационно-коммуникационных технологий при проведении проектных и предпроектных исследований; источники правового регулирования; основы ограничения доступности данных и авторского права на всех этапах формирования и реализации проекта;</p> <p>начальные средства и методы защиты информации от несанкционированного доступа, изменения или уничтожения;</p> <p>основы библиографического описания документов при оформлении информационных источников проекта.</p>
	Умеет	<p>решать текущие задачи реализации проекта на основе информационной и библиографической культуры;</p> <p>определять основные средства и методы защиты информации от несанкционированного доступа, изменения или уничтожения при описании результатов проекта.</p>
	Владеет	<p>информационно-коммуникационными технологиями при разработке, планировании, реализации проекта(MSPProject);</p> <p>начальными средствами и методами защиты информации от несанкционированного доступа, изменения или уничтожения;</p> <p>основными знаниями о правовом регулировании в отношении прав на результаты интеллектуальной деятельности и средства индивидуализации на всех этапах формирования и реализации проекта;</p>
<p>ОК -18</p> <p>готовностью действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую</p>	Знает	<p>достижения отечественных и зарубежных исследователей в области маркетинга, социокультурной деятельности, маркетинговых коммуникации, межличностных коммуникаций.</p>
	Умеет	<p>самостоятельно принимать решения в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения.</p>



ответственность за принятые решения	Владеет	способностью к принятию ответственности за свои решения в рамках профессиональной деятельности, принимать нестандартные решения, разрешать проблемные ситуации с учетом специфики социальных, этнических, конфессиональных, культурных и иных различий.
ПК- 4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде	Знает	вопросы содержания художественной деятельности дизайнера, формирования специфичного художественного и проектного мышления, связанного с осознанием ограничений, накладываемых на творческий поиск со стороны потребительского рынка
	Умеет	вырабатывать собственную графическую манеру, развивать навыки отбора приемов, наиболее ярко подчеркивающие художественные достоинства проектируемого объекта
	Владеет	<p>Навыками создания новых зрительно воспринимаемых и предметно осязаемых форм на основе представления об особенностях работы материальных носителей.</p> <p>Навыками отражения свойств материалов и предметов, составляющих материально-эмоциональный компонент результата проектной деятельности дизайнера.</p>
ПК-17 готовностью использовать систематизированные теоретические и практические знания для определения и решения исследовательских задач в том числе с учетом специфики регионального развития	Знает	<p>основные типы интервью пользователя, эксперта, методы наблюдения в контексте и этнографию; методы исследования аналогов;</p> <p>принципы составления карты стейкхолдеров, карты эмпатии;</p> <p>требования к качеству «продукта» проекта в соответствии с его полезностью потребителю, возможностями современных технологий и интересами бизнеса.</p>
	Умеет	<p>определять основные направления исследования пути пользователя;</p> <p>формулировать точку зрения и фокусироваться на инсайте с целью формирования проблематики проекта;</p> <p>собирать информацию для диаграммы Венна, Product evolution canvas.</p>
	Владеет	<p>методами интервьюирования пользователя, эксперта, методами наблюдения в контексте и этнографией при исследовании;</p> <p>методами исследования аналогов;</p> <p>принципами составления карты стейкхолдеров, карты эмпатии;</p> <p>принципами формирования требований к эффективности результатов проектов.</p>

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Основы проектной графики»**

Рабочая программа дисциплины «Основы проектной графики» разработана для студентов, обучающихся по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиля «Графический дизайн».

Дисциплина «Основы проектной графики» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.ДВ.07.01), учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 72 часа, 2 зачетные единицы. Учебным планом предусмотрены практические занятия (18 часов), из них с использованием МАО (8 часов), самостоятельная работа студента (18 часов), контроль (36 часов). Дисциплина реализуется на 2 курсе в 3 семестре.

Содержание дисциплины «Основы проектной графики» ориентировано на решение задач, в рамках которых студенты осваивают особенности рисовальных приемов, используемых в проектной работе, учатся выражать свои мысли графическими средствами, думать с карандашом в руке. Данная дисциплина основывается на знаниях и умениях, приобретенных при обучении академическим дисциплинам, развивает образное и пространственное восприятие, стимулирует ассоциативное мышление и фантазию. Разнообразие приобретаемых графических навыков расширяет в дальнейшем возможности выражения творческого замысла, формирует художественный вкус и композиционное мышление студентов.

Весь материал курса, изложенный в программе, увязан со смежными дисциплинами: «Пропедевтика», «Познавательные изображения», т.к. перечисленные дисциплины считаются пропедевтическими и служат основой для дисциплины «Проектирование в дизайне», являющейся связующим звеном большей части дисциплин.

**Цель** – расширить сферу эстетической компетентности студентов, формировать их пространственное и проектное мышление, приобщить их к общей графической и проектной культуре, заложить основы графической грамотности, позволяющей на высоком технико-исполнительском уровне художественно выразить графическим языком наиболее существенную проектную информацию.

**Задачи:**

- Овладение графическими техниками, художественными средствами и приемами;

- знакомство с материалами, исполнением задач графического построения с использованием материалов с различными свойствами;
- Умение сочетать художественную графику и шрифт в создании макета;
- умение построения предметов средствами рисунка;
- умение разработать проектную идею, основанную на концептуальном и творческом подходе;
- навыки конструктивного и художественного способов моделирования.

Для успешного изучения дисциплины «Основы проектной графики» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность работы в рисунке, графических техниках построения предметов на плоскости и в пространстве, ознакомиться с основами цветовой гармонии в графической подаче.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные и профессиональные компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОПК-1 способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	знает	Основные законы композиции графических работ. Принципы линейно-конструктивного построения рисунка. Принципы выбора графических техник при выполнении задания
	умеет	вносить изменения в творческий замысел, наглядно показывать особенности конструкции нового объекта, его художественно-эстетические качества, моделировать любые проектные ситуации
	владеет	всеми видами проектной графики, основой которой является учебный рисунок, включающий в себя: набросок, эскиз, зарисовку, кратковременный и длительный рисунок; методами анализа и техниками использования графических приемов и стилей,
ПК-1 способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного	знает	вопросы содержания художественной деятельности дизайнера, формирования специфического художественного и проектного мышления, связанного с осознанием ограничений, накладываемых на творческий поиск со стороны потребительского рынка

замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	умеет	вырабатывать собственную графическую манеру, развивать навыки отбора приемов, наиболее ярко подчеркивающие художественные достоинства проектируемого объекта
	владеет	<p>Навыками создания новых зрительно воспринимаемых и предметно осязаемых форм на основе представления об особенностях работы материальных носителей.</p> <p>Навыками отражения свойств материалов и предметов, составляющих материально-эмоциональный компонент результата проектной деятельности дизайнера.</p>

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Основы проектной графики» применяются следующие методы активного обучения: «Мастер-класс».

## Аннотация к рабочей программе дисциплины «Орнамент»

Дисциплина «Орнамент» разработана для студентов 2 курса, 3 семестр, направления подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Орнамент» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.ДВ.07.02), учебного плана подготовки бакалавров..

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 72 часа, 2 зачетные единицы. Учебным планом предусмотрены практические занятия (18 часов), из них с использованием МАО (8 часов), самостоятельная работа студента (18 часов), контроль (36 часов). Дисциплина реализуется на 2 курсе в 3 семестре.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с историей развития и спецификой орнаментального искусства, видами орнаментов и их построением, стилизацией природных форм. В ходе изучения курса методика обучения строится на основе практического освоения изобразительных систем и методов, существующих в искусстве орнамента и графике в частности. Изучение этих систем даёт возможность студентам приобрести опыт творческого отношения к построению орнаментов и применять его в графических объектах.

Дисциплина «Орнамент» логически и содержательно связана с такими курсами, как: «Проектирование в дизайне», «Рисунок», «Живопись», «Шрифт», «Пропедевтика», «Цветоведение» и др.

**Цель** – ознакомить студентов с историей орнамента, с методами его построения; развить навыки практического использования этих методов в графическом дизайне.

### **Задачи:**

- ознакомить студентов с истории развития орнаментального искусства;
- научить студентов принципам и методам построения орнамента;
- развить у студентов навыки анализа и построения структурных форм орнамента;
- научить студентов использовать полученные знания и умения на практике.

Для успешного изучения дисциплины «Орнамент» у студентов должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность к самоорганизации и самообразованию;
- способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу;
- способность владеть основами живописи, приёмами работы с цветом;
- способность владеть рисунком.

В результате изучения данной дисциплины у студентов формируются следующие общепрофессиональные, профессиональные компетенции (ОПК-1, ПК-1):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>ОПК-1. Способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка.</p>	Знает	основы изобразительной грамоты, законы композиции, гармонии, пропорций, колористики, перспективы, приёмы стилизации, различные материалы и техники, принципы построения орнамента.
	Умеет	рисовать с натуры, по памяти и воображению, анализировать и различать орнаменты разных эпох и стилей, применять разнообразные графические приёмы и средства выразительности в составлении орнаментальных композиций, стилизовать природные формы для любых орнаментов,
	Владеет	основами рисунка, основами живописи, приёмами и методами ритмического построения орнамента, приёмами графического моделирования формы объекта различными графическими материалами для конкретных творческих задач.
	Знает	законы изобразительной грамоты: композиции, гармонии, пропорций, колористики, перспективы, приёмы стилизации, различные материалы и техники.
	Умеет	анализировать и различать орнаменты разных эпох, стилизовать природные формы для любых орнаментов, применять разнообразные графические приёмы и средства выразительности в составлении орнаментальных композиций.
	Владеет	основами академического рисунка, академической живописи, композиции, приёмами и методами ритмического построения орнамента, приёмами графического моделирования формы объекта различными графическими материалами для конкретных творческих задач.

<p>ПК-1. Способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями.</p>	Знает	законы изобразительной грамоты: композиции, гармонии, пропорций, колористики, перспективы, приёмы стилизации, различные материалы и техники.
	Умеет	анализировать и различать орнаменты разных эпох, стилизовать природные формы для любых орнаментов, применять разнообразные графические приёмы и средства выразительности в составлении орнаментальных композиций.
	Владеет	основами академического рисунка, академической живописи, композиции, приёмами и методами ритмического построения орнамента, приёмами графического моделирования формы объекта различными графическими материалами для конкретных творческих задач.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Орнамент» применяются следующие методы активного обучения: «Мастер-класс».

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Типографика»**

Рабочая программа дисциплины «Типографика» разработана для бакалавров 3 курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн профиля «Графический дизайн».

Дисциплина «Типографика» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (Модули)» (Б1.В.ДВ.08.01).

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет –3 зачетные единицы, 108 часов. Лекции - 36 часов, практические занятия - 18 часов, самостоятельная работа – 54 часа, Дисциплина реализуется на 3 курсе в 5 семестре.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов и заданий, последовательное выполнение которых способствует повышению типографической грамотности студентов. Изучение дисциплины позволяет научиться чувствовать набор и подчинять его необходимому эмоциональному воздействию на потребителя; познакомиться с эстетическими принципами выбора и применения шрифтов для печатной продукции, формированию структуры документа и средств навигации в нём с учетом правил типографики - как собрать хорошую композицию, работать с текстом и иллюстрациями, верстать заголовки, размещать подписи.

На курсе осуществляется исследование основных аспектов эффективности графической коммуникации посредством типографики. Курс учит относиться к рисунку знаков шрифта, абстрагируясь от значения символов; предлагает задания позволяющие выстраивать иерархию якорных объектов (иллюстрация, крупный заголовок, логотипы, знаки, цифры, текст); знакомит с правилами и особенностями профессиональной верстки, отвечающей современным стандартам; учит выбирать шрифты для верстки, оперируя основными характеристиками наборных шрифтов.

Изучение дисциплины «Типографика» базируется на знаниях и навыках, полученных при изучении и освоении дисциплин: «Дизайн печатных изданий», «Проектирование», «Шрифт».

Прикладная направленность курса позволит обеспечить целенаправленную подготовку бакалавров к будущей профессиональной деятельности. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование основного навыка – использование типографики как одного из эффективных современных способов создания объектов с преобладающей функцией передачи сообщения.



**Цель** изучения дисциплины «Типографика» раскрыть специфические возможности и характер используемых на практике инструментов типографики. Научить студентов чувствовать текстовый набор и подчинять его необходимому воздействию на потребителя; исследовать основные аспекты эффективности графической коммуникации посредством типографики; управлять формой для понимания устройства шрифта, понимать пластику и ритм шрифта, оперировать профессиональным терминологическим аппаратом.

**Задачи:**

- Формирование культуры визуального мышления в области типографики,
- использование профессиональных приемов подачи информации;
- обозначить место и роль типографики во взаимосвязи с другими предметами и задачами;
- научить восприятию знаков и элементов знака шрифтовых гарнитур вне зависимости от значения символов;
- формирование самостоятельности в выборе шрифтовой группы в рамках решаемых задач;
- формирование способности к обобщению, анализу основных аспектов графической коммуникации, выстроенной посредством типографики.

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

- способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка;
- способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды;

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции			
ОПК-4	Знает	теоретические	основы	типографики и

<p>способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании</p>		<p>закономерности взаимодействия различных групп шрифтов;</p> <p>эстетические принципы выбора и применения шрифтов для печатной продукции;</p> <p>правила и тонкости профессиональной верстки, отвечающей современным стандартам;</p> <p>методы поиска символов;</p> <p>технику и технологию полиграфического производства.</p>
	Умеет	<p>оформлять печатный текст посредством набора и верстки (монтажа), проектировать или моделировать облик произведения печати;</p> <p>формировать структуру документа и средства навигации в нём с учетом правил типографики;</p> <p>выбирать шрифты для верстки, оперируя основными характеристиками наборных шрифтов;</p> <p>анализировать эффективность использования цифровых и аналоговых технологий при выборе техники исполнения задачи.</p>
	Владеет	<p>способами синтезирования возможных решений задач и подходов при формировании структуры документа с учетом правил типографики;</p> <p>представлениями о спектре возможностей создания графических объектов в рамках изучаемых технологий;</p> <p>современной методикой конструирования макетов полиграфии;</p> <p>терминологическим аппаратом;</p> <p>навыками анализа и использования базовых основ типографики.</p>
<p>ПК-10 способность проектировать объекты в предметно-пространственной среде с преобладающей функцией передачи визуальных сообщений</p>	Знает	<p>основные роли текстовых сообщений в коммуникации;</p> <p>средства анализа, организации и представления текстовой информации на различных носителях;</p> <p>основные законы функционирования визуальных сообщений;</p>
	Умеет	<p>определять образ информации, помещая ее в визуальный контекст;</p> <p>использовать текст с дополнительной, уточняющей целью;</p>
	Владеет	<p>средствами поиска нестандартного решения задач типографики;</p> <p>методами анализа и представления текстовой информации в предметно-пространственной среде;</p> <p>методами формирования целостности восприятия текста и графических образов;</p>

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Проектирование шрифтов»**

Рабочая программа дисциплины «Проектирование шрифтов» разработана для бакалавров 3 курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн профиля «Графический дизайн».

Дисциплина «Проектирование шрифтов» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (Модули)» (Б1.В.ДВ.08.02) .

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет –3 зачетные единицы, 108 часов. Лекции- 36 часов, практические занятия- 18 часов, самостоятельная работа – 54 часа, Дисциплина реализуется на 3 курсе в 5 семестре.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов и заданий, последовательное выполнение которых способствует повышению типографической грамотности студентов. Изучение дисциплины позволяет познакомиться с теорией и практикой типографских наборов, компьютерных шрифтов, позволяет раскрыть специфические возможности и характер используемых на практике гарнитур, с форматами шрифтовых файлов и их кодировкой, созданием файлов шрифта. Курс знакомит с методологией проектирования шрифтов, учит выявлять художественную выразительность знаков, учит чувствовать и анализировать текстовый набор и подчинять его необходимому воздействию на потребителя. Курс является интенсивным введением в специальность и требует систематической работы над заданиями для обретения базовых навыков при работе со шрифтами, применяемых к поставленным задачам.

Курс предлагает задания, позволяющие выстраивать иерархию якорных объектов (иллюстрация, крупный заголовок, логотипы, знаки, цифры, текст); знакомит с правилами и особенностями профессиональной верстки, отвечающей современным стандартам; учит выбирать шрифты для верстки, оперируя основными характеристиками наборных шрифтов.

Изучение дисциплины «Проектирование шрифтов» базируется на знаниях и навыках, полученных при изучении и освоении дисциплин: «Дизайн печатных изданий», «Проектирование», «Шрифт».

Прикладная направленность курса позволит обеспечить целенаправленную подготовку бакалавров к будущей профессиональной деятельности. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование основного навыка – использование типографики как одного из эффективных

современных способов создания объектов с преобладающей функцией передачи сообщения.

**Цель** изучения дисциплины «Проектирование шрифтов» раскрыть специфические возможности и характер используемых на практике инструментов разработки шрифтов, созданию шрифтовых файлов, редактированию шрифтов. Научить студентов управлять формой для понимания устройства шрифта, понимать пластику и ритм шрифта, оперировать профессиональным терминологическим аппаратом.

**Задачи:**

- Формирование культуры визуального мышления в области проектирования шрифтов,
- использование профессиональных приемов создания шрифтовых файлов;
- научить анализу знаков и элементов знака шрифтовых гарнитур с точки зрения редактирования шрифтов;
- формирование самостоятельности в выборе шрифтовой группы в рамках решаемых задач;
- формирование способности к обобщению, анализу и начальным навыкам проектирования и редактирования файлов компьютерных шрифтов.

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

- способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка;
- способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды;

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОПК-4 способность применять	Знает	теоретические основы типографики и закономерности взаимодействия различных групп

современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании		шрифтов; эстетические принципы анализа знаков и элементов знака шрифтовых гарнитур с точки зрения редактирования шрифтов;
	Умеет	редактировать файлы компьютерных шрифтов; проектировать или моделировать облик шрифта; выбирать шрифты для верстки, оперируя основными характеристиками наборных шрифтов; анализировать эффективность использования цифровых и аналоговых технологий при выборе знаков и элементов знака шрифтовых гарнитур.
	Владеет	представлениями о спектре возможностей создания и редактирования шрифтов; современной методикой конструирования шрифтов; терминологическим аппаратом; навыками анализа и использования базовых основ типографики.
ПК-10 способность проектировать объекты в предметно-пространственной среде с преобладающей функцией передачи визуальных сообщений	Знает	специфические возможности и характер используемых на практике инструментов разработки шрифтов; средства анализа, организации и представления текстовой информации на различных носителях; основные законы функционирования визуальных сообщений;
	Умеет	определять образ информации, помещая ее в визуальный контекст; использовать текст с дополнительной, уточняющей целью;
	Владеет	Специфически ми возможностями используемых на практике инструментов разработки шрифтов; методами анализа и представления текстовой информации в предметно-пространственной среде; методами формирования целостности восприятия текста и графических образов;

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Пластическое моделирование»**

Рабочая программа дисциплины «Пластическое моделирование» разработана для студентов 3 курса по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиля «Графический дизайн».

Дисциплина «Пластическое моделирование» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.ДВ.09.01) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 часов. Учебным планом предусмотрены лекции -18 часов, практические занятия (18 часов, в том числе с использованием МАО 8 часов), и самостоятельная работа студента (36 часов), подготовка к экзамену (36 часов).

Содержание дисциплины ориентировано на решение задач изучения современных тенденций в развитии искусства скульптуры. Особенностью дисциплины является большое внимание, уделяемое практике формообразования; умению анализировать форму, объем, конструкцию; формированию четких представлений о значимости изучения конструктивной сущности построения скульптурных пластических форм.

Весь материал курса, изложенный в программе, увязан со смежными дисциплинами: «Основы композиции (пропедевтика)», «Малые архитектурные формы», т.к. перечисленные дисциплины считаются пропедевтическими и служат основой для дисциплины «Проектирование в дизайне», являющейся связующим звеном большей части дисциплин.

**Цель** – помочь студентам в овладении основами изобразительной грамоты, овладении основами академической скульптуры на примере образцов классической культуры; развитие объёмно-пространственного и проектного мышления, освоение основ проектного макетирования; содействие формированию навыков и предметных компетенций в области пластических видов искусства; создание условий для художественного образования, эстетического воспитания.

### **Задачи:**

- Способствовать овладению студентами различными методами и приемами пластического моделирования на примерах разных по характеру объектов;
- познакомить с оборудованием и пластическими материалами,
- способствовать исполнению задач пластического моделирования с использованием материалов с различными свойствами.

- сформировать умение наблюдать предмет, анализировать его объем, пропорции, форму;
- сформировать умение передавать массу, объем, пропорции, характерные особенности предметов;
- сформировать умение работать с натуры и по памяти;
- сформировать навыки конструктивного и пластического способов моделирования.

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

- способность владеть рисунком, умение использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные и профессиональные компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>ПК-1</p> <p>способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями</p>	Знает	<p>законы изобразительной грамоты, композиции, пропорции, конструкцию и пластику формы.</p> <p>основы скульптурно-пластического моделирования,</p> <p>особенности работы различными пластическими материалами;</p> <p>оборудование и особенности пластических материалов;</p> <p>особенности работы различными пластическими материалами</p>
	Умеет	<p>Разрабатывать форму объекта в соответствии с поставленной целью и задачами разработки макета, определять и использовать приемы работы с формой в рамках творческой задачи.</p> <p>правильно анализировать объемную форму предмета умение передавать массу, объем, пропорции, характерные особенности предметов;</p>
	Владеет	<p>навыками создания скульптурного изображения в области круглой скульптуры и рельефа.</p>

		<p>Навыками создания макета объекта из различных пластических материалов.</p> <p>Приемами и инструментами создания объемной и логически верной формы макета объекта.</p> <p>навыками конструктивного и пластического способов моделирования;</p>
<p>ПК-2 способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>	Знает	<p>основы скульптурно-пластического моделирования, законы изобразительной грамоты, композиции.</p>
	Умеет	<p>наблюдать предмет, анализировать его объем, пропорции, форму;</p> <p>определять и использовать приемы работы с формой в рамках творческой задачи.</p> <p>правильно видеть объемную форму предмета</p>
	Владеет	<p>Приемами и инструментами создания объемной и логически верной формы макета объекта.</p> <p>различными методами и приемами пластического моделирования на примерах разных по характеру объектов</p>
<p>ПК-3 способность учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств</p>	Знает	<p>Основные формообразующие свойства материалов и их особенности;</p> <p>Принципы выбора материалов для решения различных задач; Основы формообразования;</p> <p>Влияние выбранных материалов на художественный замысел.</p>
	Умеет	<p>Выполнять разработку проекта с учетом формообразующих свойств материалов, определять основные принципы выбора материалов</p>
	Владеет	<p>Инструментами и методами определения формообразующих свойств материалов, методами эффективного подбора материалов для достижения художественного замысла</p>
<p>ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде</p>	Знает	<p>принципы художественно-образного выражения с включением личностно-смысловых аспектов предметно-пространственной среды.</p>
	Умеет	<p>выражать индивидуальное содержание и социально-культурное значение предметной формы, воплощать в целостной структуре объекта образ личностных характеристик потребителя.</p>
	Владеет	<p>Навыками формирования предметного художественного образа с учетом общекультурных ценностей через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя; навыками работы с различными типами пластики; навыками применения принципа архитектоники в организации объемно-пространственных структур.</p>



Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Пластическое моделирование» применяется метод активного/интерактивного обучения: «Творческие задания».

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Академическая скульптура»**

Рабочая программа дисциплины «Академическая скульптура» разработана для студентов 3 курса по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиля «Графический дизайн».

Дисциплина «Академическая скульптура» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.ДВ.09.02), учебного плана бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 часов. Учебным планом предусмотрены лекции -18 часов, практические занятия (18 часов, в том числе с использованием МАО 8 часов), и самостоятельная работа студента (36 часов), подготовка к экзамену (36 часов).

Содержание дисциплины ориентировано на решение задач изучения современных тенденций в развитии искусства скульптуры. Особенностью дисциплины является большое внимание, уделяемое практике формообразования; умению анализировать форму, объем, конструкцию; формированию четких представлений о значимости изучения конструктивной сущности построения скульптурных пластических форм.

Весь материал курса, изложенный в программе, увязан со смежными дисциплинами: «Арт практики», «Малые архитектурные формы», т.к. перечисленные дисциплины считаются пропедевтическими и служат основой для дисциплины «Проектирование в дизайне», являющейся связующим звеном большей части дисциплин.

**Цель** – помочь студентам в овладении основами изобразительной грамоты, овладении основами академической скульптуры на примере образцов классической культуры; развитие объёмно-пространственного и проектного мышления, освоение основ проектного макетирования; содействие формированию навыков и предметных компетенций в области пластических видов искусства; создание условий для художественного образования, эстетического воспитания.

### **Задачи:**

- Способствовать овладению студентами различными методами и приемами пластического моделирования на примерах разных по характеру объектов;
- познакомить с оборудованием и пластическими материалами,
- способствовать исполнению задач пластического моделирования с использованием материалов с различными свойствами.

- сформировать умение наблюдать предмет, анализировать его объем, пропорции, форму;
- сформировать умение передавать массу, объем, пропорции, характерные особенности предметов;
- сформировать умение работать с натуры и по памяти;
- сформировать навыки конструктивного и пластического способов создания круглой скульптуры.

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

- способность владеть рисунком, умение использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные и профессиональные компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>ПК-1</p> <p>способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями</p>	Знает	<p>законы изобразительной грамоты, композиции, анатомию, пропорции, конструкцию и пластику формы.</p> <p>основы скульптурно-пластического моделирования,</p> <p>особенности работы различными пластическими материалами;</p> <p>оборудование и особенности пластических материалов;</p> <p>особенности работы различными пластическими материалами</p>
	Умеет	<p>Разрабатывать форму объекта в соответствии с поставленной целью и задачами разработки макета, определять и использовать приемы работы с формой в рамках творческой задачи.</p> <p>правильно анализировать объемную форму предмета умение передавать массу, объем, пропорции, характерные особенности предметов;</p>
	Владеет	<p>навыками создания скульптурного изображения в области круглой скульптуры и рельефа.</p>

		<p>Навыками создания макета объекта из различных пластических материалов.</p> <p>Приемами и инструментами создания объемной и логически верной формы макета объекта.</p> <p>навыками конструктивного и пластического способов моделирования;</p>
<p>ПК-2 способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>	Знает	<p>основы скульптурно-пластического моделирования, законы изобразительной грамоты, композиции.</p>
	Умеет	<p>наблюдать предмет, анализировать его объем, пропорции, форму;</p> <p>определять и использовать приемы работы с формой в рамках творческой задачи.</p> <p>правильно видеть объемную форму предмета</p>
	Владеет	<p>Приемами и инструментами создания объемной и логически верной формы макета объекта.</p> <p>различными методами и приемами пластического моделирования на примерах разных по характеру объектов</p>
<p>ПК-3 способность учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств</p>	Знает	<p>Основные формообразующие свойства материалов и их особенности;</p> <p>Принципы выбора материалов для решения различных задач; Основы формообразования;</p> <p>Влияние выбранных материалов на художественный замысел.</p>
	Умеет	<p>Выполнять разработку проекта с учетом формообразующих свойств материалов, определять основные принципы выбора материалов</p>
	Владеет	<p>Инструментами и методами определения формообразующих свойств материалов, методами эффективного подбора материалов для достижения художественного замысла</p>
<p>ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде</p>	Знает	<p>принципы художественно-образного выражения с включением личностно-смысловых аспектов предметно-пространственной среды.</p>
	Умеет	<p>выражать индивидуальное содержание и социально-культурное значение предметной формы, воплощать в целостной структуре объекта образ личностных характеристик потребителя.</p>
	Владеет	<p>Навыками формирования предметного образа через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя; навыками работы с различными типами пластики; навыками применения принципа архитектоники в организации объемно-пространственных структур.</p>

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Академическая скульптура» применяется метод активного/ интерактивного обучения: «Творческие задания».

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Дизайн печатных изданий»**

Рабочая программа дисциплины «Дизайн печатных изданий», разработана для студентов 4 курса по направлению подготовки: 54.03.01 «Дизайн» профиль подготовки «Графический дизайн».

Дисциплина «Дизайн печатных изданий» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.ДВ.10.01), учебного плана бакалавров.

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет - 2 зачетных единицы, 72 часа. Лекции - 18 часов, в том числе с использованием МАО- 8 часов, практические занятия - 36 часов, в том числе с использованием МАО - 18 часов, самостоятельная работа – 18 час. Дисциплина реализуется на 4 курсе в 7-ом семестре.

Дисциплина «Дизайн печатных изданий» закладывает знания, необходимые для создания и редактирования графических объектов, предназначенных для печати в типографии с использованием современных компьютерных технологий.

Материал курса, изложенный в программе, связан со смежными дисциплинами учебного плана: «Цветоведение», «Академический рисунок», «Компьютерные технологии в дизайне».

Целью освоения дисциплины «Дизайн печатных изданий» является формирование у бакалавров компетенций по проектированию, верстке и подготовки к печати различных изданий.

Задачи:

- Познакомить обучающегося с различными аспектами визуального воплощения тексто-графической информации в форме газет и журналов;
- Научить самостоятельному созданию нового издания; работе с типографикой и текстом; работе с изображением;

Для успешного изучения дисциплины «Дизайн печатных изданий» у обучающихся должны быть сформированы основные предварительные компетенции:

- Знание основ компьютерной грамотности (работа с операционной системой Windows или MacOS).
- Умение создавать и обрабатывать изображения и векторную графику в программной среде Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.
- Знание основ типографики и применения модульной сетки для верстки многостраничных изданий.

– Знание основ колористики и теории современных цифровых моделей цвета (rgb, cmyk, lab, hsb)

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>ПК-4, способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде</p>	Знает	<p>Особенности проектирования основных функциональных групп изданий, а именно:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• агитационных изданий,</li> <li>• изданий научного направления,</li> <li>• учебных изданий,</li> <li>• справочно-информационных,</li> <li>• художественной литературы,</li> <li>• детско-юношеской;</li> <li>• изданий, построенных преимущественно на изобразительной информации.</li> </ul> <p>Специфические требования различных жанров поэтических и прозаических произведений художественной литературы к организации книжной формы.</p>
	Умеет	<p>Учитывать специфические требования различных жанров поэтических и прозаических произведений художественной литературы к организации книжной формы.</p> <p>Оформлять художественную литературу с учетом эмоциональной окраски восприятия, а также с возрастных категорий.</p> <p>Учитывать возрастные категории в изданиях детских изданий – книг для чтения и книг для рассматривания, книг-игрушек для младшего возраста.</p>
	Владеет	<p>Навыками проектирования основных функциональных групп изданий, таких как: агитационные издания, издания научного направления, учебные издания, справочно-информационные и тд.</p> <p>Навыками работы с типологическими особенностями внутри каждой из функциональных групп: содержание (вид литературы и пр.), структура текста, наглядная изобразительная информация, изобразительно-текстовый синтез, установка на восприятие читателя, специфика хранения и т.д.</p> <p>Навыками проектирования книг различных</p>

		поэтических и прозаических произведений художественной литературы с учетом специфических требований жанра.
ПК-7, способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Знает	<p>Принципы оформления художественную литературу с учетом эмоциональной окраски восприятия, а также с возрастных категорий.</p> <p>Особенности детских изданий – книг для чтения и книг для рассматривания, книг-игрушек для младшего возраста.</p> <p>Различные факторы, определяющие тип издания и методику его проектирования.</p> <p>Классификацию изданий по функциональным группам</p> <p>Особенности технической базы и цифровых технологий, применяемых в современном издательском деле.</p> <p>Тонкости подготовки к печати многополосных изданий, многостраничных брошюр-каталогов, книг и др. печатные изданий.</p>
	Умеет	<p>Учитывать возрастные категории в изданиях детских изданий – книг для чтения и книг для рассматривания, книг-игрушек для младшего возраста.</p> <p>Работать в программах <a href="#">Adobe InDesign CC</a> и <a href="#">Adobe Acrobat DC</a>.</p> <p>Верстать многополосные издания со сложной модульной сеткой, многостраничные брошюры-каталоги, книги и др. печатные издания.</p>
	Владеет	<p>Навыками оформления художественной литературы с учетом эмоциональной окраски восприятия, а также с учетом возрастных категорий.</p> <p>Навыками проектирования детских изданий – книг для чтения и книг для рассматривания, книг-игрушек и т.д., с учетом возрастной категории.</p> <p>Навыками работы с факторами, определяющими тип издания и методику его проектирования.</p> <p>Навыками классификации изданий по функциональным группам согласно основным видам деятельности человека: агитационно-пропагандистские издания, учебные или дидактические издания</p> <p>Техниками работы в программе <a href="#">Adobe InDesign CC</a>.</p> <p>Навыками работы с предпечатным инструментарием программы <a href="#">Adobe Acrobat DC</a>.</p> <p>Навыками подготовки к печати различных многополосных изданий, многостраничных брошюр-</p>



		каталогов, книг др. изданий.
--	--	------------------------------

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Медиа дизайн» применяются следующие методы активного/интерактивного обучения: «Метод кейсов», «Лекция-беседа».

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Книжная иллюстрация»**

Дисциплина «Книжная иллюстрация» разработана для студентов 4 курса, 7 семестр, направления подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Книжная иллюстрация» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.ДВ.10.01), учебного плана бакалавров.

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет - 2 зачетных единицы, 72 часа. Лекции - 18 часов, в том числе с использованием МАО- 8 часов, практические занятия - 36 часов, в том числе с использованием МАО - 18 часов, самостоятельная работа – 18 час. Дисциплина реализуется на 4 курсе в 7-ом семестре.

Дисциплина «Книжная иллюстрация» закладывает исторические и современные знания о профессии иллюстратора, необходимые для практического опыта творческой работы в области искусства книги.

Содержание дисциплины «Книжная иллюстрация» связано со следующими дисциплинами: «Рисунок», «Живопись», «Орнамент», «Цветоведение», «Дизайн печатных изданий».

**Цель изучения дисциплины** – изучение процесса проектирования и графического оформления книг; изучение современных методов книжной графики, применяющихся в печатных изданиях; развитие творческого воображения и образного мышления; формирование умений анализировать произведения книжной графики, овладение профессиональным мастерством книжного иллюстратора и умением применять его в художественно-педагогической деятельности.

### **Задачи дисциплины:**

- сформировать у студентов знания и практические навыки, необходимые в профессиональной деятельности художника-иллюстратора различных видов литературы;
- ознакомить студентов с историей развития книжной иллюстрации;
- ознакомить студентов с элементами книги и видами иллюстраций;
- ознакомить студентов с законами, приёмами, методами книжной графики;
- ознакомить студентов с работой различными графическими материалами и научить правильно ими пользоваться;

- научить студентов использовать полученные знания и умения на практике системно и последовательно с целью трансляции полученных знаний и опыта.

Для успешного изучения дисциплины «Книжная иллюстрация» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции: владение рисунком; знание законов композиции, колористики, перспективы.

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-4. Способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде.	Знает	основы изобразительной грамоты, законы композиции, колористики, перспективы, принципы стилизации, различные техники и материалы создания книжных иллюстраций.
	Умеет	при помощи графических средств создавать книжные иллюстрации различными техниками и материалами.
	Владеет	широким набором инструментов и техник для создания книжных иллюстраций.
ПК-7. Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике.	Знает	теоретические основы книжной графики для создания презентационного материала и обоснования своих творческих идей.
	Умеет	обосновать свои творческие идеи посредством создания презентации.
	Владеет	графическими приёмами, техниками и инструментами для создания творческой работы и ее презентации.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Книжная иллюстрация» в качестве метода активного обучения используется «Презентация».

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Практикум по прикладным дизайн исследованиям»**

Дисциплина «Практикум по прикладным дизайн исследованиям» разработана для студентов 4 курса, направление подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн», реализуется в 8 семестре.

Дисциплина «Практикум по прикладным дизайн исследованиям» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.ДВ.11.01) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 5 зачетных единиц, 180 часов. Лекции 22 часов, практические занятия 22 часа, в том числе с использованием МАО 10 часов, самостоятельная работа 100 часов, контроль 36 часов. Реализуется на 4 курсе в 8 семестре.

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: получение комплекса профессиональных навыков, необходимых и достаточных для самостоятельного функционирования в качестве руководителя исследовательского дизайн-проекта. Требование профессионализма в данном случае означает способность к реализации, поставленной исследователю задачи, независимо от собственных научных, методических и пр. предпочтений. Требование самостоятельности означает способность принимать на себя профессиональную ответственность в качестве исполнителя или руководителя исследовательского проекта, в том числе и при условии работы в группе. В рамках дисциплины рассматриваются: постановка исследовательской задачи и интерпретация проблемной ситуации; решения в области методологической базы проекта; решения в области исследовательского инструментария; программа исследования и другие.

Знание основных практик исследовательской работы дает студентам возможность более уверенно ориентироваться в сложных и многообразных явлениях проектно-художественной деятельности дизайнера-практика.

Преподавание курса связано с дисциплинами (модулями) базовой части: «История дизайна», «Проектирование в дизайне», «Дизайн-мышление».

Особенности дисциплины «Практикум по прикладным дизайн исследованиям» в том, что она способствует формированию знания теоретических вопросов дизайна, сохраняющих свою значимость в любых профессиональных специализациях, а также умений и компетенций, являющихся основными для освоения профессиональных методов проектирования.

**Цель** изучения дисциплины «Практикум по прикладным дизайн исследованиям»:

- познакомить студентов с понятийным аппаратом и методами дизайн исследований;
- развить навыки самостоятельной творческой профессиональной деятельности в сфере прикладных дизайн исследований – формирование системы установок, убеждений и компетенций, необходимых для исследовательского проекта.
- сформировать у студентов представление о дизайне как практико-ориентированной науке; о принципах методологического анализа и оптимизации дизайн-деятельности;
- показать взаимодействие методологии дизайна со смежными дисциплинами;
- выработать навыки получения, анализа и обобщения информации.

**Задачи:**

научить принимать ключевые решения в области стратегии и тактики на различных этапах дизайн исследования;

- определить алгоритмы работы с первичными материалами, данными и результатами исследования, включая задачи контроля качества и презентации результатов;
- провести ревизию накопленных знаний и навыков в области современных технологий дизайн исследования, по возможности сформировать целостную картину методических возможностей проектной области и практической применимости известных исследовательских методик;
- научить принимать ключевые решения в области стратегии и тактики практикоориентированного исследования;
- овладеть методами и приемами, используемыми в области реального дизайн-проектирования; выявить причинно-следственной связи принятия тех или иных дизайнерских решений; выработать на практике умения формулировать проблему, ставить проектные задачи, варьировать решения;

Для успешного изучения дисциплины «Основы теории и методологии дизайна» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня;
- способность творчески воспринимать и использовать достижения науки, техники в профессиональной сфере в соответствии с потребностями регионального и мирового рынка труда;

- способность использовать современные методы и технологии (в том числе информационные) в профессиональной деятельности.

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>ОК-18 готовность действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения</p>	Знает	<p>формы, технологии организации самостоятельной исследовательской работы;</p> <p>различные методы и принципы подходов к решению дизайнерских задач в проблемных областях действительности;</p> <p>пути достижения профессиональных результатов на стадиях предпроектного и проектного исследований.</p>
	Умеет	<p>самостоятельно формулировать цели, ставить конкретные задачи научных исследований в различных областях дизайн-деятельности и решать их с помощью современных исследовательских методов с использованием новейшего отечественного и зарубежного опыта и с применением различных, том числе информационных технологий;</p> <p>системно анализировать, обобщать информацию на разных этапах дизайн исследований,</p> <p>использовать в профессиональной деятельности разнообразные ресурсы.</p>
	Владеет	<p>инструментарием традиционных и новейших методик в области прикладных дизайн исследований для обеспечения реализации задач социального реформирования и решения социальных проблем на современном уровне;</p> <p>основными методами формирования набора различных подходов к выполнению дизайн исследований.</p>
<p>ПК-17 готовность использовать систематизированные теоретические и практические знания для определения и решения исследовательских задач, в том числе с учетом специфики</p>	Знает	<p>предмет, категории и принципы исследовательской и проектной деятельности;</p> <p>общие схемы решений в области проблемного проектирования.</p>
	Умеет	<p>самостоятельно осваивать новые методы исследования в различных областях профессиональной деятельности;</p> <p>самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе в новых областях;</p>

регионального развития		выделять актуальные и перспективные направления и планировать деятельность в области проведения дизайн исследований.
	Владеет	современными методами исследования для изучения актуальных социальных проблем, для идентификации потребностей и интересов различных социальных групп потребителей аналитическими навыками осмысления процессов, событий и явлений в их динамике и взаимосвязи; базовыми теоретическими знаниями в области проектирования на различных этапах исследования; знаниями, важными для осознания и понимания необходимости использования методов, приемов и средств других, в том числе и несмежных с дизайн исследованием дисциплин.
ПК-16 способность применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений	Знает	основы требований к проектированию, набор методов прикладных дизайн исследований, принципы подходов к выбору методов прикладных дизайн исследований для решения различных дизайнерских задач.
	Умеет	осваивать и применять новые теории, модели, методы исследования, разрабатывать, оформлять, презентовать и аргументировано защищать свою концепцию.
	Владеет	основными методологическими установками исследования проблем дизайна; навыками разработки новых методологических подходов, с учетом целей и задач исследования; инструментами и методами анализа и определения требований к процессу дизайн исследований; основными методами формирования набора различных подходов к выполнению дизайн исследования.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Практикум по прикладным дизайн исследованиям» рассматриваются примеры решения задач из реальных дизайнерских практик.

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Основы производственного мастерства»**

Рабочая программа дисциплины «Основы производственного мастерства» разработана для бакалавров четвертого курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Основы производственного мастерства» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.ДВ.11.02) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 5 зачетных единиц, 180 часов. Лекции 22 часов, практические занятия 22 часа, в том числе с использованием МАО 10 часов, самостоятельная работа 100 часов, контроль 36 часов. Реализуется на 4 курсе в 8 семестре.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с основами проектной деятельности: заказчик, продукт, результат, ресурсы, сроки и т.д.; необходимостью создания целостного представления об области дизайн-деятельности в рамках проектных задач, расширение проектных навыков, ориентация в системе целей, технологий и приоритетов при формировании проектов и непосредственно связано с задачами, выполняемыми дизайнерами для различных секторов экономики.

Изучение дисциплины «Основы производственного мастерства» базируется на знаниях и навыках, полученных при изучении и освоении дисциплин: «Рекламные технологии», «Проектирование», «Пропедевтика» и других.

**Цель** изучения дисциплины «Основы производственного мастерства» - овладение основными мировыми стандартами управления проектами и их ключевыми особенностями в области создания эстетической среды обитания человека в рамках проектной деятельности.

### **Задачи дисциплины:**

- Формирование основных навыков проектной деятельности;
- Дать представление об определении главной идеи, целей и задач будущего проекта;
- Дать представление о методических аспектах и организации работы проектной команды;
- Сформировать умение структурировать проект с выделением подзадач, подбора необходимых материалов; формирование основных понятий и приемов подачи конструкторских разработок;



- Сформировать умение мыслить в логике проектной деятельности: заказчик, продукт, результат, ресурсы, сроки и т.д.
- Сформировать умение определять основные технологические и производственные требования, условия реализации проекта;
- Сформировать навык подведения итогов, оформления результатов, последовательного выполнения графической проектной работы;
- Сформировать навык презентации проекта.

Для успешного изучения дисциплины «Основы производственного мастерства» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды
- способность владеть рисунком и приемами работы в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями
- способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-18 готовность действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения	Знает	формы, технологии организации самостоятельной исследовательской работы; различные методы и принципы подходов к решению дизайнерских задач в проблемных областях действительности; пути достижения профессиональных результатов на стадиях предпроектного и проектного исследований.
	Умеет	самостоятельно формулировать цели, ставить конкретные задачи научных исследований в различных областях дизайн-деятельности и решать их с помощью современных исследовательских методов с использованием новейшего отечественного и зарубежного опыта и с применением различных, том числе информационных технологий; системно анализировать, обобщать информацию на разных этапах дизайн исследований, использовать в профессиональной деятельности

		разнообразные ресурсы.
	Владеет	инструментарием традиционных и новейших методик в области прикладных дизайн исследований для обеспечения реализации задач социального реформирования и решения социальных проблем на современном уровне; основными методами формирования набора различных подходов к выполнению дизайн исследований.
ПК-16 способностью применять методы научных исследований при создании дизайн- проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений	Знает	основные типы интервью пользователя, эксперта, методы наблюдения в контексте и этнографию; методы исследования аналогов; принципы составления карты стейкхолдеров, карты эмпатии; требования к качеству «продукта» проекта в соответствии с его полезностью потребителю, возможностями современных технологий и интересами бизнеса.
	Умеет	определять основные направления исследования пути пользователя; формулировать точку зрения и фокусироваться на инсайте с целью формирования проблематики проекта; собирать информацию для диаграммы Венна, Product evolution canvas.
	Владеет	методами интервьюирования пользователя, эксперта, методами наблюдения в контексте и этнографией при исследовании; методами исследования аналогов; принципами составления карты стейкхолдеров, карты эмпатии; принципами формирования требований к эффективности результатов проектов.
ПК-17 готовностью использовать систематизированные теоретические и практические знания для определения и решения исследовательских задач в том числе с учетом специфики регионального развития	Знает	основные направления использования систематизированные теоретические и практические знания при проведении проектных и предпроектных исследований; начальные средства и методы определения и решения исследовательских задач с учетом специфики регионального развития; основы библиографического описания документов при оформлении информационных источников проекта.
	Умеет	решать текущие задачи реализации проекта с учетом специфики регионального развития; отражать основные средства и методы определения и решения исследовательских задач при описании результатов проекта.

	Владеет	информационно-коммуникационными технологиями при разработке, планировании, реализации проекта (MSProject); начальными средствами и методами определения и решения исследовательских задач с учетом специфики регионального развития.
--	---------	--

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Основы производственного мастерства» рассматриваются примеры решения задач из реальных дизайнерских практик.

## Аннотация к рабочей программе дисциплины «Цифровая фотография»

Рабочая программа дисциплины «Цифровая фотография» разработана для студентов третьего курса по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиля «Графический дизайн».

Дисциплина «Цифровая фотография» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (Модули)» (Б1.В.ДВ.12.01) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 часов. Учебным планом предусмотрены практические занятия (36 часов), самостоятельная работа студента (72 часа). Дисциплина реализуется на 3 курсе в 6 семестре.

**Цель** дисциплины формирование целостного представления о роли цифровой фотографии в художественном графическом проектировании.

### **Задачи:**

- формирование представлений о роли и месте цифровой фотографии в графическом дизайне;
- изучение истории развития цифровой фотографии как одного из направлений художественной культуры человечества;
- передача практических навыков в получении и обработке цифровых фотографических изображений;
- развитие у студентов креативности мышления при создании фотографического образа.

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

- (ОК-1): способность к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня;
- (ОК-7): владение иностранным языком в устной и письменной форме для осуществления межкультурной и иноязычной коммуникации;

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код формулировка компетенции	и	Этапы формирования компетенции
ПК-2	Знает	Историю развития цифровой фотографии как

<p>способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>		одного из направлений художественной культуры человечества
	Умеет	Получать и обрабатывать цифровые фотографические изображения
	Владеет	Навыками работы с фотооборудованием, студийным и естественным светом
<p>ПК-5 способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта</p>	Знает	Требования, предъявляемые к фотографическим изображениям в индустрии дизайна
	Умеет	Ставить перед собой нестандартные задачи и находить их решения.
	Владеет	Навыками критического анализа графических работ
<p>ПК-7 способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике</p>	Знает	Роль и место цифровой фотографии в графическом дизайне. Композиционные приемы в фотографии.
	Умеет	Обоснованно представить выбранную концепцию, или визуальное решение перед клиентом
	Владеет	Профессиональной терминологией, навыками презентации своих идей.

## Аннотация к рабочей программе дисциплины «Фотография в рекламе»

Рабочая программа дисциплины «Фотография в рекламе» разработана для студентов, обучающихся по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиля «Графический дизайн».

Дисциплина «Фотография в рекламе» относится к к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (Модули)» (Б1.В.ДВ.12.02) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 часов. Учебным планом предусмотрены практические занятия (36 часов), самостоятельная работа студента (72 часа). Дисциплина реализуется на 3 курсе в 6 семестре.

**Цель** дисциплины формирование целостного представления о роли цифровой фотографии в художественном графическом проектировании.

### **Задачи:**

- формирование представлений о роли и месте цифровой фотографии в графическом дизайне;
- изучение истории развития цифровой фотографии как одного из направлений художественной культуры человечества;
- передача практических навыков в получении и обработке цифровых фотографических изображений;
- развитие у студентов креативности мышления при создании фотографического образа.

Для успешного изучения дисциплины «Фотография в рекламе» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- (ОК-1): способность к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня;
- (ОК-7): владение иностранным языком в устной и письменной форме для осуществления межкультурной и иноязычной коммуникации;

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код формулировка компетенции	и	Этапы формирования компетенции
ПК-2	Знает	Историю развития цифровой фотографии как

<p>способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>		одного из направлений художественной культуры человечества
	Умеет	Получать и обрабатывать цифровые фотографические изображения
	Владеет	Навыками работы с фотооборудованием, студийным и естественным светом
<p>ПК-5 способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта</p>	Знает	Требования, предъявляемые к фотографическим изображениям в индустрии дизайна
	Умеет	Ставить перед собой нестандартные задачи и находить их решения.
	Владеет	Навыками критического анализа графических работ
<p>ПК-7 способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике</p>	Знает	Роль и место цифровой фотографии в графическом дизайне. Композиционные приемы в фотографии.
	Умеет	Обоснованно представить выбранную концепцию, или визуальное решение перед клиентом
	Владеет	Профессиональной терминологией, навыками презентации своих идей.

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Психология общения и социального взаимодействия»**

Дисциплина «Психология общения и социального взаимодействия» для обучающихся 3 курса по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиля «Графический дизайн».

Дисциплина «Психология общения и социального взаимодействия» входит в вариативную часть учебного плана и относится к дисциплинам выбора (Б1.В.ДВ.13.01).

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часов. Учебным планом предусмотрены лекции 18 часов (в том числе с использованием МАО 6 часов), практические занятия 18 часов (в том числе с использованием МАО 6 часов), самостоятельная работа студента (36 часов). Дисциплина реализуется на 3 курсе в 5 семестре. Форма контроля – зачёт.

Дисциплина находится в логической и содержательно-методической взаимосвязи с такими дисциплинами, как «Психология и педагогика».

Основное содержание курса охватывает круг вопросов, связанных со спецификой выделения и психологической характеристикой различных социальных групп и особенностей динамических процессов в малой группе. Рассматриваются основные зарубежные и отечественные концепции и теории социального функционирования малых групп. Также представлены этапы формирования команды и коллектива. В данном учебном курсе особенности лидерства как социально-психологического феномена, а также организационной деятельности в коллективах. Особенность курса «Психология общения и социального взаимодействия» состоит в том, чтобы дать студентам комплексно-теоретические и практические знания и сформировать их компетенции в сфере понимания специфики психологии малых групп, лидерства и организационного поведения, поскольку они являются важными для подготовки бакалавра.

**Цель** изучения дисциплины «Психология общения и социального взаимодействия» заключается в научном ориентировании студентов по проблемам социальной динамики малых групп и специфики управления организационными процессами в социальных коллективах, имеющими особую значимость для деятельности бакалавров.

### **Задачи:**

- создать условия для усвоения бакалаврами систематизированных знаний об особенностях социально-психологической динамики групповых процессов, об основных этапах функционирования коллектива, о специфике социальных конфликтах в малых группах;



- рассмотреть общие вопросы социально-психологического функционирования групп и социальных взаимодействий личности в группе;
- познакомить с различными зарубежными и отечественными теориями и концепциями социально-психологических особенностей функционирования малых групп;
- сформировать представление об основных этапах формирования команды и коллектива;
- сформировать умения и компетенции по проблемам диагностики и коррекции различных социально-психологических явлений в малой группе.

Для успешного изучения дисциплины «Психология общения и социального взаимодействия» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность обосновать научную картину мира на основе знаний о современном состоянии естественных, философских и социально-гуманитарных наук (ОПК-3);
- способность анализировать социально-значимые процессы и проблемы, использовать основные положения и методы социальных, гуманитарных и экономических наук при решении социальных и профессиональных задач (ОПК-4).

В результате изучения данной дисциплины у студентов формируются следующие профессиональная и универсально-профессиональная компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде	Знает	Факторы, влияющие на эффективность воздействия рекламного сообщения; формы влияния цветового восприятия на потребительский выбор; принципы целостности восприятия сообщения.
	Умеет	работать с непроявленными и неосознанными проблемами, а также с непараметризуемыми данными, где требуется интуитивное «схватывание», а не логическое построение; адаптировать информацию в требуемый формат с целью достижения эффективной коммуникации; формировать у потребителя правильную эмоциональную реакцию с учетом психологии цвета; удерживать целостное видение и при разработке визуального контента. вызывать психологическую реакцию, подчеркивая

		качество, настроение, чувство; усиливать ощущения.
	Владеет	<p>принципами создания графических систем в зависимости от носителя;</p> <p>наполнение обобщенной схемы носителя частным смыслом;</p> <p>методиками управления сознанием потребителей, вызывая положительные либо негативные реакции средствами дизайна.</p>
УПК-1 способность использовать методы социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности	Знает	основные методы социальной психологии и психодиагностики изучения внутригрупповых, межличностных и внутриличностных процессов и состояний
	Умеет	проявлять понимание специфики различных методологических и методических подходов к вопросам социального взаимодействия в коллективе с точки зрения тех или иных методологических подходов, брать на себя ответственность за полученные профессионально ориентированные результаты.
	Владеет	развитыми навыками диагностирования специфики внутригрупповых и межличностных процессов взаимодействия, методами и способами оценки и интерпретации выявленных состояний и возможного разрешения социально-психологического конфликта в группе

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Психология общения и социального взаимодействия» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: проблемная лекция, круглый стол (дискуссия), интерактивная форма обучения по группам в форме модели позиционного обучения Н. Е. Вераксы, методы эмпирического обучения, применение ассоциативного метода из ТРИЗ-педагогике.

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Управление конфликтами в организациях»**

Дисциплина «Управление конфликтами в организациях» предназначена для обучающихся третьего курса по направлению по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиля «Графический дизайн».

Дисциплина «Управление конфликтами в организациях» входит в вариативную часть учебного плана и относится к дисциплинам выбора (Б1.В.ДВ.13.02).

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часов. Учебным планом предусмотрены лекции 18 часов (в том числе с использованием МАО 6 часов), практические занятия 18 часов (в том числе с использованием МАО 6 часов), самостоятельная работа студента (36 часов). Дисциплина реализуется на 3 курсе в 5 семестре. Форма контроля – зачёт.

Данная дисциплина логически и содержательно связана с такими курсами, как «Психология и педагогика», «Социология».

Целью курса данного курса является формирование у студентов знания и навыков в области управления конфликтов, имеющих теоретическую и практическую значимость для деятельности бакалавров.

Задачи освоения дисциплины:

- способствовать формированию у студентов способности анализировать проявление факторов, имеющих влияние на развитие конфликтной ситуации;
- сформировать у студентов умения производить самонаблюдение с целью выявления собственного психофизического состояния в данной конфликтной ситуации;
- сформировать у студентов умения соотносить объект конфликта с системой профессиональных и собственных ценностных ориентаций;
- сформировать у студентов формулировать цель последующей конфликтной деятельности;
- сформировать у студентов навыки определять адекватный произведенному анализу конфликтной ситуации выбор конфликтного стиля.

Для успешного изучения дисциплины «Управление конфликтами в организациях» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность осознавать социальную значимость будущей профессии, обладание высокой мотивацией к выполнению профессиональной деятельности, повышению своей квалификации и мастерства

- способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности;

- способность понимать, использовать, порождать и грамотно излагать инновационные идеи на русском языке в рассуждениях, публикациях, общественных дискуссиях;

- способность применять методологию междисциплинарного анализа конфликта и мира, использовать категориальный аппарат гуманитарных и социальных наук с учетом предметного поля конфликтологии, многофакторной обусловленности конфликта и мира;

- способность осознавать социальную значимость будущей профессии, обладание высокой мотивацией к выполнению профессиональной деятельности, повышению своей квалификации и мастерства

В результате изучения данной дисциплины у студентов формируются профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде	Знает	Факторы, влияющие на эффективность воздействия рекламного сообщения; формы влияния цветового восприятия на потребительский выбор; принципы целостности восприятия сообщения.
	Умеет	работать с непроявленными и неосознанными проблемами, а также с непараметризуемыми данными, где требуется интуитивное «схватывание», а не логическое построение; адаптировать информацию в требуемый формат с целью достижения эффективной коммуникации; формировать у потребителя правильную эмоциональную реакцию с учетом психологии цвета; удерживать целостное видение и при разработке визуального контента. вызывать психологическую реакцию, подчеркивая качество, настроение, чувство; усиливать ощущения.
	Владеет	принципами создания графических систем в зависимости от носителя; наполнение обобщенной схемы носителя частным смыслом; методиками управления сознанием потребителей, вызывая положительные либо негативные реакции

		средствами дизайна.
УПК-1 способность использовать методы социо- гуманитарных наук для формирования междисциплинарног о подхода в профессиональной деятельности	Знает	основные методы социальной психологии и психодиагностики изучения внутригрупповых, межличностных и внутриличностных процессов и состояний
	Умеет	проявлять понимание специфики различных методологических и методических подходов к вопросам социального взаимодействия в коллективе с точки зрения тех или иных методологических подходов, брать на себя ответственность за полученные профессионально ориентированные результаты.
	Владеет	развитыми навыками диагностирования специфики внутригрупповых и межличностных процессов взаимодействия, методами и способами оценки и интерпретации выявленных состояний и возможного разрешения социально-психологического конфликта в группе

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Управление конфликтами в организациях» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: проблемная лекция, семинар - деловая игра, семинар - дискуссия, семинар - «круглый стол».

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Социология девиантного поведения»**

Дисциплина «Социология девиантного поведения» предназначена для студентов, обучающихся на 3 курсе по направлению 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн». Дисциплина «Социология девиантного поведения» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока 1 (Б1.В.ДВ.13.03) учебного плана подготовки бакалавров, разработанного в соответствии с требованиями ОС ВО ДВФУ.

Трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 час. Учебным планом предусмотрены лекции (18 час, в том числе 6 час с использованием МАО), практические занятия (18 час, в том числе 6 час с использованием МАО) и самостоятельная работа студента (36 час). Дисциплина реализуется на 3 курсе в 5 семестре. В качестве формы промежуточного контроля по дисциплине предусмотрен зачет.

Дисциплина логически и содержательно связана с такими курсами, как «Социология», «Психология и педагогика», «История», «Правоведение», «Экономика», «Основы проектной деятельности», «Философия».

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: понятие девиантности и основные подходы к ее определению; научный статус социологии девиантного поведения; основные научные перспективы, представленные в современной социологии девиантного поведения; основные формы девиантности; основные парадигмы социального контроля над девиантностью.

Целью изучения дисциплины является формирование знания о достижениях отечественной и зарубежной социологии девиантного поведения и умения использовать эти знания в своей научной и практической деятельности.

- сформировать у студентов знание о девиантности и основных подходах к ее определению;
- сформировать у студентов знание о научном статусе социологии девиантного поведения;
- сформировать у студентов знание об основных перспективах, представленных в современной социологии девиантного поведения;
- сформировать у студентов знание об основных формах девиантности и специфике их проявления в современном мире и в России;
- сформировать у студентов знание об основных парадигмах социального контроля над девиантностью;

- сформировать у студентов умение использовать полученные знания для исследования девиантного поведения и разработки предложений по его минимизации.

Для успешного изучения дисциплины «Социология девиантного поведения» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня (ОК-1);
- способность проявлять инициативу и принимать ответственные решения, осознавая ответственность за результаты своей профессиональной деятельности (ОК-3);
- способность использовать основы экономических знаний в различных сферах жизнедеятельности (ОК-10);
- способность использовать основы правовых знаний в различных сферах жизнедеятельности (ОК-11);
- способность работать в коллективе, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия (ОК-13);
- способность к самоорганизации и самообразованию (ОК-14).

В результате Задачи:

изучения данной дисциплины у студентов формируются следующие универсальные профессиональные и профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
УПК-1 способность использовать методы социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода профессиональной деятельности	Знает	основные подходы к определению девиантности; основные перспективы в социологии девиантного поведения и связанные с ними теории; качественный и количественный подходы к исследованию девиантности в социологии
	Умеет	анализировать и обобщать теоретические и эмпирические знания о девиантности и социальном контроле над ней, состоянии и динамике основных форм девиантности в современном мире и в России
	Владеет	навыками проведения социологического исследования девиантности в рамках учебной дисциплины
ПК-4 способность формировать	Знает	методологию и методику социологического исследования девиантности; качественный и количественный подходы к эмпирическому

визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде		исследованию девиантности и связанные с ними методы;
	Умеет	использовать социологические методы сбора и обработки данных при эмпирическом исследовании девиантности; современные способы научной презентации результатов исследовательской деятельности;
	Владеет	навыками проведения исследования нецивилизованности среды методами визуальной социологии в рамках учебного процесса и современными способами научной презентации его результатов.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Социология девиантного поведения» применяются следующие методы активного обучения: проблемная лекция, ролевая игра «Международный симпозиум» и исследовательские задания.



## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Массовые коммуникации и медиа-бизнес в АТР»**

Дисциплина «Массовые коммуникации и медиа-бизнес в АТР» предназначена для обучающихся третьего курса по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиля «Графический дизайн».

Дисциплина «Массовые коммуникации и медиа-бизнес в АТР» входит в вариативную часть учебного плана и относится к дисциплинам выбора (Б1.В.ДВ.13.04).

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часов. Учебным планом предусмотрены лекции 18 часов (в том числе с использованием МАО 6 часов), практические занятия 18 часов (в том числе с использованием МАО 6 часов), самостоятельная работа студента (36 часов). Дисциплина реализуется на 3 курсе в 5 семестре. Форма контроля – зачёт.

Данная дисциплина логически и содержательно связана с такими курсами, как «Риторика и академическое письмо», «Социология», «Экономика».

Целью курса данного курса является формирование у студентов знаний касательно процессов, происходящих в медиа-пространстве стран АТР, имеющих теоретическую и практическую значимость для деятельности бакалавров.

Задачи освоения дисциплины:

- Изучение проблем межкультурной коммуникации в азиатско-тихоокеанском регионе;
- Исследование развития средств массовых коммуникаций и средств массовой информации как ресурсов влияния на события в Азиатско-тихоокеанском регионе.
- Выявление цивилизационных отличий в деятельности средств массовых коммуникаций в АТР как в самом динамично развивающемся регионе XXI века от традиционной западной модели.
- Исследование информационной транспарентности и открытости массовых коммуникаций в АТР.
- Исследование влияния СМИ стран АТР как на мировой медийный рынок в целом, так и на работу СМИ отдельных государств.
- Изучение влияния России на многофакторные процессы в области медиа-бизнеса, в АТР.

- Исследование интеграционных процессов и межкультурного общения в медиа-среде приграничных районов российского Дальнего Востока и стран АТР.

Для успешного изучения дисциплины «Массовые коммуникации и медиа-бизнес в АТР»:

- способность осознавать социальную значимость будущей профессии, обладание высокой мотивацией к выполнению профессиональной деятельности, повышению своей квалификации и мастерства

- способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности;

- способность осознавать социальную значимость будущей профессии, обладание высокой мотивацией к выполнению профессиональной деятельности, повышению своей квалификации и мастерства

В результате изучения данной дисциплины у студентов формируются профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде	Знает	Факторы, влияющие на эффективность воздействия рекламного сообщения; принципы целостности восприятия сообщения.
	Умеет	адаптировать информацию в требуемый формат с целью достижения эффективной коммуникации; удерживать целостное видение при разработке визуального контента. вызывать психологическую реакцию, подчеркивая качество, настроение, чувство; усиливать ощущения.
	Владеет	принципами создания графических систем в зависимости от носителя; наполнение обобщенной схемы носителя частным смыслом; методиками управления сознанием потребителей, вызывая положительные либо негативные реакции средствами дизайна.
УПК-1 способность использовать методы социогуманитарных наук для формирования	Знает	основные методы социальной психологии и психодиагностики изучения внутригрупповых, межличностных и внутриличностных процессов и состояний
	Умеет	проявлять понимание специфики различных методологических и методических подходов к вопросам социального взаимодействия в коллективе с точки зрения

междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности		тех или иных методологических подходов, брать на себя ответственность за полученные профессионально ориентированные результаты.
	Владеет	развитыми навыками диагностирования специфики внутригрупповых и межличностных процессов взаимодействия, методами и способами оценки и интерпретации выявленных состояний и возможного разрешения социально-психологического конфликта в группе

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Массовые коммуникации и медиа-бизнес в АТР» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: проблемная лекция, семинар - дискуссия.

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «История Дальнего Востока России»**

Дисциплина «История Дальнего Востока России» предназначена для обучающихся третьего курса по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиля «Графический дизайн».

Дисциплина «История Дальнего Востока России» входит в вариативную часть учебного плана и относится к дисциплинам выбора (Б1.В.ДВ.13.05).

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часов. Учебным планом предусмотрены лекции 18 часов (в том числе с использованием МАО 6 часов), практические занятия 18 часов (в том числе с использованием МАО 6 часов), самостоятельная работа студента (36 часов). Дисциплина реализуется на 3 курсе в 5 семестре. Форма контроля – зачёт.

Особенность изучения дисциплины состоит в том, что прошлое Дальнего Востока рассматривается в рамках общегосударственного исторического процесса. Поэтому предполагается наличие у студентов достаточных фактологических знаний и понимания основных тенденций российской истории. Логически и содержательно дисциплина «История Дальнего Востока России» связана с такими дисциплинами, как «История», «Социология», и др.

**Целью** дисциплины «История Дальнего Востока России» является изучение с учетом современных подходов и оценок важнейших проблем исторического развития Дальнего Востока России, начиная с конца XVI в. и до начала XXI в.; формирования у студентов целостного представления об истории Дальнего Востока как неразрывной части российской истории; а также проблем становления и развития преподавания истории Дальнего Востока России в общеобразовательных организациях.

Особое внимание уделяется новейшим достижениям отечественной и зарубежной исторической науки, дискуссионным проблемам региональной истории, роли и месту исторических личностей. Значительное место отводится сравнительно-историческому анализу сложного исторического пути нашей страны, характеристике процесса взаимовлияния Запад–Россия–Восток, выявлению особенностей политического, экономического и социокультурного развития российского Дальнего Востока. Дальний Восток России тесно связан разнообразными связями со своими соседями по Азиатско-Тихоокеанскому региону: Китаем, Кореей, Японией, США. Опыт этого взаимодействия накапливался в течение долгого времени, имея в прошлом и конфликты и их преодоление. Изучение истории

взаимоотношений разных народов и культур на Дальнем Востоке важно для конструктивного сотрудничества в настоящем.

Актуальной проблемой в изучении истории является объективное освещение процесса продвижения России на восточные территории в XVII–XVIII вв., характер русской колонизации, складывание восточных границ российского государства, место и роль Дальнего Востока в социально-политических процессах XX – начала XXI в.

В ходе изучения курса рассматриваются факторы развития истории России, а также особенности развития российского Дальнего Востока. Знание важнейших понятий и фактов российской истории и истории региона даст возможность студентам более уверенно ориентироваться в сложных и многообразных явлениях окружающего нас мира понимать роль и значение истории в жизни человека и общества, влияние истории на социально-политические процессы, происходящие в мире.

#### **Задачи:**

- Сформировать у студентов знания по основным событиям и явлениям истории Дальнего Востока России;
- Выявить особенности политического, экономического, социокультурного развития Дальнего Востока России на основе анализа общероссийских исторических процессов;
- На примере истории Дальнего Востока России показать необходимость и эффективность использования многофакторного подхода к анализу и оценке событий региональной истории.

Для успешного изучения дисциплины «История Дальнего Востока России» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- Знать основные факты, процессы и явления, характеризующие целостность отечественной и всемирной истории; периодизацию всемирной и отечественной истории;
- Способность проводить поиск исторической информации в источниках разного типа;
- Способность критически анализировать источник исторической информации (характеризовать авторство источника, время, обстоятельства и цели его создания);
- Способность устанавливать причинно-следственные связи между явлениями, пространственные и временные рамки изучаемых исторических процессов и явлений;

- Способность участвовать в дискуссиях по историческим проблемам, формулировать собственную позицию по обсуждаемым вопросам, используя для аргументации исторические сведения;

- Способность представлять результаты изучения исторического материала в формах конспекта, реферата, рецензии.

В результате изучения данной дисциплины у студентов формируются следующие компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
УПК-1 способность использовать методы социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности	Знает	Методы извлечения и проверки исторической информации из различных типов и видов источников; значение исторических источников по истории Дальнего Востока России для научного анализа социально-значимых проблем и прогнозирования их развития в будущем
	Умеет	Находить, анализировать и контекстно обрабатывать информацию об историческом прошлом Дальнего Востока России, полученную из различных источников; выбирать и применять адекватные методы работы с историческими источниками и исследовательской литературой по истории Дальнего Востока России; классифицировать и давать оценку совокупности источников по истории Дальнего Востока России; отражать новизну, значимость, актуальность научно-исследовательской литературы
	Владеет	Методикой отбора, критической оценки и обобщения исторической информации; навыками работы с исследовательской литературой
ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде	Знает	Факторы, влияющие на эффективность воздействия сообщения; принципы целостности восприятия сообщения.
	Умеет	критически анализировать источник исторической информации (характеризовать авторство источника, время, обстоятельства и цели его создания) адаптировать информацию в требуемый формат с целью достижения эффективной коммуникации; удерживать целостное видение при разработке визуального контента. вызывать психологическую реакцию, подчеркивая качество, настроение, чувство; усиливать ощущения.
	Владеет	Навыком участия в дискуссиях по историческим проблемам, формулировать собственную позицию по обсуждаемым вопросам, используя для аргументации

		<p>исторические сведения</p> <p>принципами создания графических систем в зависимости от носителя;</p> <p>методиками представления результатов изучения исторического материала в визуальных формах с использованием технологий дизайнерской деятельности.</p>
--	--	---

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «История Дальнего Востока России» применяются следующие методы активного / интерактивного обучения: Проблемная лекция. Метод научной дискуссии.

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Христианство и культура»**

Дисциплина «Христианство и культура» разработана для бакалавров, обучающихся по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиля «Графический дизайн».

Дисциплина «Христианство и культура» входит в вариативную часть учебного плана и относится к дисциплинам выбора (Б1.В.ДВ.13.06).

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекции (18 часов, в том числе с использованием методов активного обучения 6 часа), практические занятия (18 часов., в том числе с использованием методов активного обучения 6 часов.) и самостоятельная работа студента в объеме 36 часов. Дисциплина реализуется на 3 курсе в 5 семестре при очной форме обучения. В качестве формы отчетности по дисциплине предусмотрен зачет.

**Цель изучения дисциплины:** ориентация студентов в проблемном поле взаимосвязи христианской духовной традиции и европейской культуры в аспекте многообразия её исторических форм.

### **Задачи изучения дисциплины:**

- дать студентам систематические знания об основных формах взаимодействия христианства и культуры в европейской культуре;
- сформировать у студентов представление об аксиосфере христианской традиции в целом и ее православной, католической и протестантской модификаций;
- дать студентам представление о влиянии христианства на различные сферы культуры и общественной жизни, включая нравственность, искусство, науку, экономику и т.д. ;
- дать студентам представление об основах христианского этического учения и его месте в системе мировой культуры;
- проявить значение эстетических ценностей и культового искусства в христианской культуре;
- научить студентов использовать приемы сопоставительного анализа этических воззрений и художественных культур, развивающихся на почве православия, католичества и протестантизма;
- научить студентов устанавливать связь между христианской доктриной и соответствующими системами жизненных и культурных ценностей в истории и современности.

**Содержание и особенности построения курса.** Курс «Христианство и культура» строится с учетом необходимости решения как



общеобразовательных, так и специально профессиональных задач. Он затрагивает общетеоретические проблемы взаимосвязи религии и культуры и предполагает изучение конкретно-исторических форм влияния христианства на различные феномены европейской культуры. Это не только способствует расширению общегуманитарного кругозора студентов, но и создаёт условия для формирования у них способностей к научному анализу различных областей культуры и общественной жизни, связанных с религиозными ценностями и их эволюцией в современном мире, к использованию методов социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности.

Поскольку в рамках небольшого по объёму спецкурса подробное и всестороннее рассмотрение истории и современного состояния христианской культуры не представляется возможным, программа курса предполагает избирательные акценты на трех содержательных блоках. Во-первых, это рассмотрение основных положений христианской этической доктрины и вклада христианства в нравственную культуру человечества; во-вторых, это анализ значения эстетических и художественных ценностей в христианской культуре; в-третьих, это характеристика отличительных особенностей православной, католической и протестантской культур и соответствующих духовных типов.

Знакомство с первоисточниками и современными исследованиями, посвященными взаимодействию христианской традиции и культуры, призвано помочь студентам ориентироваться как в истории культуры, так и в современных социокультурных процессах.

**Связь курса с другими дисциплинами.** Преподавание курса «Христианство и культура» учитывает содержание таких дисциплин, как «История», «Философия», «Социология», «Психология и педагогика», «История искусства», «Дизайн общественных пространств», «Религиозные традиции Востока», и призвано помочь студентам углубить, расширить, обобщить и систематизировать полученные ими в ходе обучения знания относительно сущности духовной культуры, ее функций, а также форм взаимодействия религии и культуры.

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

- способность ориентироваться в истории культуры;
- способность ориентироваться в основных формах влияния религиозных традиций мира на типы социальной жизни, развитие научных представлений, этические и эстетические ценности;

- способность использовать основы знаний по истории религий и философии для сопоставления различных культурно-исторических типов.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде (формируются элементы компетенции)	Знает	связь различных форм культуры, типов менталитета, путей инкультурации и социализации, социальных практик с христианской традицией.
	Умеет	учитывать при решении профессиональных задач специфику функционирования эстетических и художественных ценностей в христианской культуре
	Владеет	этическими принципами общения в условиях культурного и религиозного многообразия.
УПК-1 способность использовать методы социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности	Знает	теоретические проблемы изучения исторических форм взаимодействия христианской духовной традиции и культуры
	Умеет	осуществлять анализ влияния различных мировоззренческих и духовных позиций на формирование конфессиональных, культурных социальных, этнических различий.
	Владеет	навыками работы с источниками и исследовательской литературой, посвященной проблемам взаимодействия христианской духовной традиции и культуры.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Христианство и культура» применяются следующие методы активного/интерактивного обучения: проблемная лекция, лекция-беседа, семинар-дискуссия.

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Психология творчества и интеллекта»**

Дисциплина «Психология творчества и интеллекта» предназначена для обучающихся третьего курса по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиля «Графический дизайн».

Дисциплина «Психология творчества и интеллекта» входит в вариативную часть учебного плана и относится к дисциплинам выбора (Б1.В.ДВ.14.01).

Трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 академических часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов, в том числе с применением МАО 6 час.), практические занятия (18 часов, в том числе с применением МАО 10 час.), самостоятельная работа студента (36 часов). Дисциплина реализуется на 3 курсе в 5 семестре. Форма контроля зачет.

Дисциплина «Психология творчества и интеллекта» имеет логическую и содержательную взаимосвязь с дисциплинами «Психология и педагогика», «Социология» и др.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с ознакомлением с основными областями исследований интеллекта, структурой и видами интеллекта, социальным и эмоциональным интеллектом, ролью интеллекта в социуме; общим представлением о креативности, основными подходами к её определению, описанию и исследованию, диагностикой креативности, стимуляцией креативности и методами развития креативности, развитием способности к нешаблонному мышлению.

Освоение психологии творчества и интеллекта позволит студентам конфликтологам тренировать свою креативность и как будущим профессионалам пополнить репертуар методов профессиональной помощи в рамках как индивидуальной, так и групповой работы.

**Цель дисциплины** – знакомство с теоретическими основами исследований в области психологии интеллекта и творчества; рассмотрение наиболее популярных методов развития и стимуляции творчества, а также диагностики креативности.

### **Задачи:**

– познакомить студентов с современными представлениями о мышлении и интеллекте.

– освоить общесистемный подход к творчеству,

– познакомить студентов с основными методами диагностики и развития креативности,

– сформировать фундамент для дальнейшего творческого поиска средств и способов повышения эффективности профессиональной деятельности студентов,

– развить творческий подход к делу и потребность в саморазвитии.

Для успешного изучения дисциплины «Психология творчества и интеллекта» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

ОК-3: способность проявлять инициативу и принимать ответственные решения, осознавая ответственность за результаты своей профессиональной деятельности,

ОК-4: способность творчески воспринимать и использовать достижения науки, техники в профессиональной сфере в соответствии с потребностями регионального и мирового рынка труда.

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно- пространственной среде	Знает	Факторы, влияющие на эффективность воздействия рекламного сообщения; формы влияния цветового восприятия на потребительский выбор; принципы целостности восприятия сообщения.
	Умеет	работать с непроявленными и неосознанными проблемами, а также с непараметризуемыми данными, где требуется интуитивное «схватывание», а не логическое построение; адаптировать информацию в требуемый формат с целью достижения эффективной коммуникации; формировать у потребителя правильную эмоциональную реакцию с учетом психологии цвета; удерживать целостное видение и при разработке визуального контента. вызывать психологическую реакцию, подчеркивая качество, настроение, чувство; усиливать ощущения.

	Владеет	<p>принципами создания графических систем в зависимости от носителя;</p> <p>наполнение обобщенной схемы носителя частным смыслом;</p> <p>методиками управления сознанием потребителей, вызывая положительные либо негативные реакции средствами дизайна.</p>
<p>УПК-1</p> <p>способность использовать методы социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности</p>	Знает	<p>что такое интеллект и креативность субъекта, методы диагностики, развития и стимуляции креативности как методов социогуманитарных наук.</p>
	Умеет	<p>применять знания о креативности и интеллекте на практике для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности.</p>
	Владеет	<p>навыками диагностики интеллекта, тренировки своего интеллекта и креативности, что является основой для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности.</p>

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Психология творчества и интеллекта» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: мозговой штурм, ТРИЗ, семинар-дискуссия, лекция-беседа.

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Медиация как способ урегулирования конфликтов»**

Дисциплина «Медиация как способ урегулирования конфликтов» предназначена для обучающихся третьего курса по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиля «Графический дизайн».

Дисциплина «Медиация как способ урегулирования конфликтов» относится к дисциплинам по выбору учебного плана (Б1.В.ДВ.14.02).

Трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа.

Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов, из них с использованием методов активного обучения – 6 часов), практические занятия (18 часов, из них с использованием методов активного обучения – 6 часа), самостоятельная работа студента (36 часов.). Дисциплина реализуется на 3 курсе в 6 семестре. Форма контроля – зачет.

Данная дисциплина логически и содержательно связана с такими курсами, как «психология и педагогика», «Социология».

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: История медиации. Развитие медиации за рубежом. Медиация как социально-психологический феномен; Концептуальные основы медиации. Социальные функции медиации; Стратегии и тактика медиации; Процедуры медиации; Актуальные вопросы практического применения медиации в России.

**Цель:** повышение профессиональной подготовки студентов через ознакомление с теорией историей медиативных способов решения конфликтных ситуаций.

*Задачи:*

- способствовать пониманию сущности и рамок применения альтернативных способов разрешения конфликтов;
- способствовать формированию социально-личностных компетенций, необходимых психологу для работы в его профессиональной сфере;
- научить применять альтернативные способы разрешения конфликтов,
- разбираться в общей технологии медиативных способов, методов, техник и приемов достижения компромисса, консенсуса и исключения конфронтации во взаимодействиях между индивидами и различными объединениями людей.

Для успешного изучения дисциплины «Медиация как способ урегулирования конфликтов» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность проявлять инициативу и принимать ответственные решения, осознавая ответственность за результаты своей профессиональной деятельности (ОК-3).
- способность работать в коллективе, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия (ОК-13).
- способность к осмыслению накопленного опыта (личного и общественного) и рефлексии профессиональной и социальной деятельности (ОПК-2).

В результате изучения данной дисциплины у студентов формируются элементы следующих профессиональных компетенций:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде	Знает	Факторы, влияющие на эффективность воздействия рекламного сообщения; формы влияния цветового восприятия на потребительский выбор; принципы целостности восприятия сообщения.
	Умеет	работать с непроявленными и неосознанными проблемами, а также с непараметризуемыми данными, где требуется интуитивное «схватывание», а не логическое построение; адаптировать информацию в требуемый формат с целью достижения эффективной коммуникации; формировать у потребителя правильную эмоциональную реакцию с учетом психологии цвета; удерживать целостное видение и при разработке визуального контента. вызывать психологическую реакцию, подчеркивая качество, настроение, чувство; усиливать ощущения.
	Владеет	принципами создания графических систем в зависимости от носителя; наполнение обобщенной схемы носителя частным смыслом; методиками управления сознанием потребителей, вызывая положительные либо негативные реакции средствами дизайна.
УПК-1	Знает	знает теорию и практику исследования

<p>способность использовать методы социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности</p>		социальных конфликтов в различных дисциплинах: конфликтологии, психологии, социологии, политологии и других;
	Умеет	умеет анализировать социально значимые процессы и проблемы, использовать основные положения и методы социальных, гуманитарных и экономических наук при решении социальных и профессиональных задач;
	Владеет	владеет навыками использования категориального аппарата гуманитарных и социальных наук, навыками применения методологии междисциплинарного анализа социального конфликта в профессиональной деятельности.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Медиация как способ урегулирования конфликтов» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: лекция с разбором конкретных ситуаций, групповая дискуссия, кейс-стади.



## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Этносоциальные процессы в глобальном мире»**

Дисциплина «Этносоциальные процессы в глобальном мире» предназначена для студентов третьего курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн». Дисциплина «Этносоциальные процессы в глобальном мире» относится к дисциплинам выбора (Б1.В.ДВ.14.03) учебного плана подготовки бакалавров.

Трудоемкость дисциплины составляет 2 з.е., 72 час. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 час.), практические занятия (18 час.), самостоятельная работа студента (36 час.). Дисциплина реализуется на 3 курсе в 5 семестре. Форма контроля – зачет. Данная дисциплина логически и содержательно связана с такими курсами, как «Социология» и «История».

**Цель** – овладение студентами знаниями о ключевых направлениях фундаментальных и прикладных исследований об этнических процессах, овладение эффективными методами исследования проблем, актуальных в полиэтнической среде современного глобализирующегося общества, и использования результатов исследований на практике.

### **Задачи:**

- анализ основных этапов фундаментальных и прикладных исследований об этнических процессах, основных социологических парадигм;
- освоение категориально-понятийного аппарата этносоциологии, характеризующего статические и динамические элементы социальных систем, личности и социальных групп;
- формирование умений сбора, систематизации и интерпретации социологической информации, экспертизы социологических гипотез, исследовательского инструментария, репрезентативности результатов этносоциологических исследований.

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

<b>Код и формулировка компетенции</b>	<b>Этапы формирования компетенции</b>
---------------------------------------	---------------------------------------

<p>УПК-1</p> <p>способность использовать методы социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности</p>	Знает	<p>основные понятия курса, основные научные методы с помощью которых можно дополнить и расширить круг профессиональных знаний в философии; методологические основы научного познания; принципы и методологию междисциплинарного подхода, соотносимые с обоснованием необходимости конфигурирования типов знания и норм гуманитарной и технологической рациональности в образовании для формирования качества и результативности профессиональной подготовки</p>
	Умеет	<p>использовать возможности научных методов для нахождения и анализа социальной и профессиональной информации, выделять ее базовые составляющие; вести полемику; применять теоретические социологические знания на практике (при разработке программ эмпирических исследований, подготовке докладов и презентаций) работать с социальными гуманитарными текстами, касающимися профессиональной деятельности; четко и ясно выражать мысли, логически грамотно строить предложения; формулировать и аргументировать собственную позицию при решении социальных и профессиональных задач</p>
	Владеет	<p>навыками использования систематизированных теоретических и практических знаний в области при решении социальных и профессиональных задач; навыками научного и гуманитарного анализа этнических процессов и явлений; технологиями приобретения, использования и обновления гуманитарных и социальных знаний об особенностях взаимодействия культур и способах регулирования межэтнического взаимодействия</p>
<p>ПК-4</p> <p>способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде (формируются элементы компетенции)</p>	Знает	<p>связь различных форм культуры, типов менталитета, и этнических групп, путей инкультурации и социализации, социальных практик с этническими особенностями.</p>
	Умеет	<p>учитывать при решении профессиональных задач специфику функционирования ценностей в различных этнических группах</p>
	Владеет	<p>этическими принципами общения в условиях культурного и этнического многообразия.</p>

Для формирования данных компетенций в рамках дисциплины «Этносоциальные процессы в глобальном мире» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: проблемная лекция, семинар – дискуссия.

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Рекламные технологии и АТЛ-коммуникации»**

Дисциплина «Рекламные технологии и АТЛ-коммуникации» предназначена для студентов третьего курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Рекламные технологии и АТЛ-коммуникации» относится к дисциплинам выбора (Б1.В.ДВ.14.04) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов, из них 6 часов с использованием МАО), практические занятия (18 часов, из них 6 часов с использованием МАО), самостоятельная работа студента (36 часа). Дисциплина реализуется на 3-м курсе в 5 семестре. Форма контроля – зачет

Курс «Рекламные технологии и АТЛ-коммуникации», адресованный бакалаврам, ориентирован на развитие личностных и общепрофессиональных качеств у обучающихся.

Реализация поставленных задач обеспечивается благодаря сочетанию различных форм обучения: лекций, встреч с представителями государственной и социальной сферы, практических занятий, аналитической деятельности. В ходе лекций обеспечивается теоретическая подготовка. Практические занятия направлены на закрепление теоретического материала и выработку практических навыков посредством решения ситуационных задач.

Курс состоит из двух разделов.

**Цель раздела «Рекламные технологии и АТЛ-коммуникации»** состоит в изучении истории и практики основных рекламных технологий, оказывающих влияние на эффективность восприятие сообщений рекламы конкретными целевыми аудиториями, задающих изменение конфигурации общественных ценностей и социального (потребительского) поведения больших социальных групп в различных сферах жизнедеятельности общества.

**Цель раздела «Социологические исследования эффективности рекламных технологий»** заключается в изучении и освоении распространённых методов исследования на всех этапах жизни рекламы.

Для успешного изучения дисциплины «Рекламные технологии и АТЛ-коммуникации» у обучающихся должны быть предварительно сформированы следующие компетенции.

– знание методик проектирования социальных процессов.

– знание фундаментальных социологических, психологических, педагогических, экономических теорий, социальных знаний, связанных с областью будущей профессиональной деятельности;

– сформированность мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, основанного на диалоге культур, а также различных форм общественного сознания, осознание своего места в поликультурном мире;

– сформированность навыков оценивания социальной информации, умений поиска информации в источниках различного типа для реконструкции недостающих звеньев с целью объяснения и оценки разнообразных явлений и процессов общественного развития.

В результате изучения дисциплины у студентов формируются следующие компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>УПК –1 способность использовать методы социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности</p>	Знает	<p>понятийный аппарат дисциплины, структуру, направления деятельности, основные задачи, тенденции развития профессиональных обязанностей в сфере социологии коммуникации.</p>
	Умеет	<p>применять на практике и самостоятельно анализировать материал по курсу, выявлять наиболее эффективные рекламные технологии, ориентированные на конкретные целевые аудитории и на особенности канала ATL-коммуникации</p>
	Владеет	<p>понятийно-категориальным аппаратом, методами социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности подготовки, осуществления, оценки рекламных технологий в ATL-коммуникациях</p>
<p>ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде</p>	Знает	<p>Факторы, влияющие на эффективность воздействия рекламного сообщения; формы влияния цветового восприятия на потребительский выбор; принципы целостности восприятия сообщения.</p>
	Умеет	<p>работать с не проявленными и неосознанными проблемами, а также с непараметризуемыми данными, где требуется</p>

		<p>интуитивное «схватывание», а не логическое построение;</p> <p>адаптировать информацию в требуемый формат с целью достижения эффективной коммуникации;</p> <p>формировать у потребителя правильную эмоциональную реакцию с учетом психологии цвета;</p> <p>удерживать целостное видение и при разработке визуального контента.</p> <p>вызывать психологическую реакцию, подчеркивая качество, настроение, чувство; усиливать ощущения.</p>
	Владеет	<p>принципами создания графических систем в зависимости от носителя;</p> <p>наполнение обобщенной схемы носителя частным смыслом;</p> <p>методиками управления сознанием потребителей, вызывая положительные либо негативные реакции средствами дизайна.</p>

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Рекламные технологии и АТЛ-коммуникации» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: семинар-дискуссия, семинар - разбор кейс- задач, семинар – презентация докладов, сообщений.

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Социокультурная антропология стран АТР»**

Дисциплина «Социокультурная антропология стран АТР» предназначена для студентов третьего курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Социокультурная антропология стран АТР» относится к дисциплинам выбора (Б1.В.ДВ.14.05) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов, из них 6 часов с использованием МАО), практические занятия (18 часов, из них 6 часов с использованием МАО), самостоятельная работа студента (36 часа). Дисциплина реализуется на 3-м курсе в 5 семестре. Форма контроля – зачет.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с определением особенностей жизненного мира человека в культурных и социальных реалиях Азиатско-Тихоокеанского региона на примере США, Канады, Китая, Кореи и Японии как в исторической ретроспективе, так и на современном этапе.

**Цель** изучения дисциплины состоит в формировании представлений о менталитете и культурных особенностях населения крупнейших стран Азиатско-Тихоокеанского региона (Китай, Республика Корея, Япония, США и Канада).

### **Задачи:**

- познакомить студентов с закономерностями социальной и культурной жизни в Азиатско-Тихоокеанском регионе: спецификой социальных норм и речевого этикета, особенностями семейно-брачных отношений, материальной культуры, культуры питания, деловой культуры и др.;
- научить студентов самостоятельно ориентироваться в массиве информации и использовать концептуальный и понятийный аппарат для описания социальной и культурной специфики Азиатско-Тихоокеанского региона;
- научить студентов использовать полученную информацию при решении практических задач межкультурной коммуникации.

Для успешного изучения дисциплины «Социокультурная антропология стран АТР» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

владение культурой мышления, способность к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей ее достижения;  
 способность работать в коллективе, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие универсальные профессиональные компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
УПК-1 способность использовать методы социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности	Знает	принципы и методы работы с источниками по социокультурной антропологии стран АТР
	Умеет	работать с научной исторической литературой и источниками по социокультурной антропологии стран АТР, критически воспринимая их содержание; системно и исторически анализировать общественно значимые процессы и явления в странах АТР, применяя антропологические знания
	Владеет	навыками сравнительно-исторического анализа социокультурных проблем региона
ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде (формируются элементы компетенции)	Знает	связь различных форм культуры, типов менталитета, и этнических групп, путей инкультурации и социализации, социальных практик с этническими особенностями в странах АТР.
	Умеет	учитывать при решении профессиональных задач специфику функционирования ценностей в различных культурных сообществах стран АТР
	Владеет	этическими принципами общения в условиях культурного и этнического многообразия.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Социокультурная антропология стран АТР» применяются следующие методы активного/интерактивного обучения: Лекционные занятия: проблемная лекция; Практические занятия: дискуссия.

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Религиозные традиции Востока»**

Дисциплина «Религиозные традиции Востока» разработана для студентов 3 курса, обучающихся по направлению 54.03.01 Дизайн (профиль «Графический дизайн»), и относится к дисциплинам по выбору вариативной части учебного плана подготовки бакалавров (Б1.В.ДВ.14.06).

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов, из них 6 часов с использованием МАО), практические занятия (18 часов, из них 6 часов с использованием МАО), самостоятельная работа студента (36 часа). Дисциплина реализуется на 3-м курсе в 5 семестре. Форма контроля – зачет.

Содержание дисциплины «Религиозные традиции Востока» охватывает историю религиозных представлений Востока. Дается обзор развития доктринальных и обрядовых компонентов религиозных традиций.

Цель курса – дать студентам знания в области истории религии, познакомить их с многообразием религиозных систем на различных исторических этапах.

Задачи:

1. Дать студентам систематические знания об основных подходах к решению проблемы происхождения религии.
2. Познакомить студентов с представлениями об истории появления и развития религиозных систем.
3. Научить студентов пользоваться базовыми категориями истории религии.
4. Сформировать у студентов навыки работы с источниками и специальной литературой по религиоведению.
5. Сориентировать студентов в междисциплинарной проблематике, связанной с изучением религиозных мировоззрений и культур.

### **Место дисциплины в структуре ОПОП.**

Дисциплина «Религиозные традиции Востока» входит в вариативную часть учебного плана направления 54.03.01 Дизайн (профиль «Графический дизайн») и относится к дисциплинам по выбору.

### **Особенности содержания и построения курса.**

Содержание дисциплины «Религиозные традиции Востока» охватывает историю религиозных представлений Востока. Дается обзор развития доктринальных и культовых компонентов религиозных традиций.



**Связь курса с другими дисциплинами.** Преподавание курса «Религиозные традиции Востока» учитывает содержание таких дисциплин, как «История», «Философия», «Социология», «Психология и педагогика», «История искусства», «Дизайн общественных пространств», «Христианство и культура», «Человек в религиях мира», «Современные нетрадиционные религиозные движения», и призвано помочь студентам углубить, обобщить и систематизировать полученные ими в ходе обучения знания относительно истории и современного состояния духовной культуры, расширить свои представления о проблематике междисциплинарных исследований в гуманитарных и социальных науках.

Для успешного изучения дисциплины «Религиозные традиции Востока» у обучающихся должны быть сформированы предварительные компетенции, полученные в процессе обучения в средней школе и на предыдущей ступени обучения в университете. Студент должен:

- уметь систематизировать большие объемы информации;
- обладать аналитическими способностями;
- ориентироваться во всемирной истории;
- владеть на первичном уровне терминологией религиоведения.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде (формируются элементы компетенций)	Знает	связь различных форм культуры, типов менталитета, путей инкультурации и социализации, социальных практик с религиозными традициями Востока
	Умеет	учитывать при решении профессиональных задач специфику влияния религиозных традиций на функционирование эстетических и художественных ценностей в культуре
	Владеет	этическими принципами общения в условиях культурного и религиозного многообразия.
УПК-1 способность использовать методы социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной	Знает	теоретические проблемы изучения влияния религиозных традиций Востока на культуру и общественную жизнь
	Умеет	осуществлять анализ влияния религий Востока на формирование конфессиональных, культурных социальных, этнических различий.
	Владеет	навыками работы с источниками и исследовательской литературой, посвященной

деятельности		проблемам влияния религиозных традиций Востока на культуру и общественную жизнь.
--------------	--	--

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Религиозные традиции Востока» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: проблемная лекция, семинар – дискуссия.

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Социокультурная антропология стран АТР»**

Дисциплина «Психология стресса» предназначена для студентов третьего курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Социокультурная антропология стран АТР» относится к дисциплинам выбора (Б1.В.ДВ.15.01) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов, из них 6 часов с использованием МАО), практические занятия (18 часов, из них 6 часов с использованием МАО), самостоятельная работа студента (36 часа). Дисциплина реализуется на 3-м курсе в 6 семестре. Форма контроля – зачет.

Основное содержание курса охватывает круг вопросов, связанных с изучением психологических воззрений на стресс и его природу ведущих зарубежных и отечественных психологов. В методологической части дисциплины освещаются вопросы развития идей и взглядов на феномен стресса, предметного поля дисциплины, представления о факторах развития стресса, основные взгляды на этапы развития стресса, анализируются модели стресса. В рамках изложения практических аспектов, связанных с феноменом стресса, анализируются особенности профессиональных стрессов, методы коррекции стрессов, уделяется особое внимание способам оптимизации уровня стресса как одному из путей, способствующих обеспечению психического здоровья личности. Курс составлен таким образом, чтобы студент смог анализировать различные точки зрения на феномен стресса и умел ориентироваться в литературе по данной проблематике.

**Цель курса** - ознакомить студентов с основными направлениями современной психологии стресса и с основными подходами к изучению данного феномена в психологии, познакомить с динамикой развития стресса, видами стрессоров и изучить основные типы реагирования личности на стресс.

**Задачи курса** - познакомить с различными концепциями стресса; научить разграничивать стрессовые и адаптивные реакции; научить анализировать процесс патогенеза стресса.

Для успешного изучения дисциплины «Психология стресса» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные общепрофессиональные компетенции:

ОПК-3 – способность обосновывать научную картину мира на основе знаний о современном состоянии естественных, философских и социально-гуманитарных наук;

ОПК-4 – способность анализировать социально-значимые процессы и проблемы, использовать основные положения и методы социальных, гуманитарных и экономических наук при решении социальных и профессиональных задач.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде (формируются элементы компетенций)	Знает	основные теоретические психологические и психофизиологические концепции стресса, виды стресса, этапы развития стрессовой реакции
	Умеет	использовать категориальный аппарат психологической науки в части знаний о стрессе для формирования визуальных сообщений в профессиональной деятельности
	Владеет	системными знаниями в области психологии стресса в контексте дизайнерской работы
УПК-1 Способность использовать методы социо-гуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности (формируются элементы компетенций)	Знает	методы профилактики стресса и методы коррекции психического напряжения при стрессе
	Умеет	выявить и описать изменения психологических состояний при стрессе; выбрать адекватные способы диагностики
	Владеет	навыками составления рекомендаций по коррекции реакций на стресс и коррекции последствий неадаптивного переживания стресса

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Психология стресса» применяются следующие методы активного/интерактивного обучения: лекция-беседа, групповая дискуссия.

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Конфликты в мультикультурной среде»**

Дисциплина «Конфликты в мультикультурной среде» предназначена для студентов третьего курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Конфликты в мультикультурной среде» относится к дисциплинам выбора (Б1.В.ДВ.15.02) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов, из них 6 часов с использованием МАО), практические занятия (18 часов, из них 6 часов с использованием МАО), самостоятельная работа студента (36 часа). Дисциплина реализуется на 3-м курсе в 6 семестре. Форма контроля – зачет.

Дисциплина «Конфликты в мультикультурной среде» тесно связана с другими дисциплинами: «Медиация как способ урегулирования конфликтов», «Социальные конфликты в современной России», «Этносоциальные процессы в глобальном мире».

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: конфликт как социальный феномен; виды конфликтов; структура, динамика и стратегии разрешения конфликтов; психологические закономерности межэтнических отношений; механизмы группового восприятия и взаимодействия в межэтнических отношениях; этнические конфликты: причины, этапы, пути разрешения; технологии управления конфликтами; межкультурная коммуникативная компетентность; метод принципиальных переговоров, включая тактику и стратегию принципиальных переговоров; психологические приемы повышения эффективности межкультурного общения.

Дисциплина состоит из трех модулей: конфликт, его виды, структура, и методы анализа, психология межкультурных отношений, профилактика и разрешение конфликтов в мультикультурной среде.

Первый модуль – «Конфликт, его виды, структура, и методы анализа» – знакомит студентов с предметом дисциплины, содержанием понятия конфликт, типологией конфликтов, методологическими принципами и методами анализа конфликтов.

Второй модуль – «Психология межкультурных отношений», знакомит с основными категориями этнопсихологических явлений – социальными стереотипами, межкультурной адаптацией, особенностями межкультурной коммуникации.

Третий модуль – «Профилактика и разрешение конфликтов в мультикультурной среде» – обеспечивает понимание методов и психологических закономерностей предупреждения и разрешения конфликтов в мультикультурной среде.

**Целью курса** данного курса является формирование у студентов знаний и навыков в области предупреждения и разрешения конфликтов в мультикультурной среде, имеющих теоретическую и практическую значимость для деятельности бакалавров в области психологии.

**Задачи освоения дисциплины:**

- сформировать у студентов умение анализировать конфликты, определять их разновидности, причины, закономерности развития;
- способствовать формированию у студентов способности понимать общие закономерности межэтнических отношений;
- сформировать у студентов навык анализа механизмов группового восприятия и взаимодействия в межэтнических отношениях;
- сформировать у студентов умение определять причины и находить пути решения этнических конфликтов;
- сформировать у студентов навыки анализа конфликтной ситуации и интересов сторон конфликта;
- сформировать у студентов навыки подготовки и ведения переговоров с целью разрешения конфликтов в мультикультурной среде;
- сформировать у студентов умение использовать психологические знания и навыки с целью повышения эффективности межкультурной коммуникации.

Для успешного изучения дисциплины «Конфликты в мультикультурной среде» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности (ОПК-1);
- способность проявлять инициативу и принимать ответственные решения, осознавая ответственность за результаты своей профессиональной деятельности (ОК-3);
- способность к освоению и целесообразному применению современных инновационных психологических технологий (ОПК-3);
- способность разрабатывать и реализовывать целевые программы психологической помощи индивиду и группе (ПК-6).

В результате изучения данной дисциплины у студентов формируются профессиональные и универсальные профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде (формируются элементы компетенции)	Знает	связь различных форм культуры, типов менталитета, социальных практик с проблемами и конфликтами, которые возникают на почве различия культур.
	Умеет	учитывать при решении профессиональных задач специфику мультикультурной среды.
	Владеет	навыками подготовки и ведения переговоров с целью разрешения конфликтов в мультикультурной среде
УПК-1 способность использовать методы социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности	Знает	основные методы социогуманитарных наук, в том числе принципы и методы междисциплинарного анализа конфликта; методы анализа межэтнического восприятия и взаимодействия; основные методы управления конфликтами.
	Умеет	использовать методы социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности
	Владеет	способностью использовать методы социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Конфликты в мультикультурной среде» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: проблемная лекция, групповая работа, деловая игра, свободная дискуссия, эвристическая беседа, семинар - дискуссия, семинар - «круглый стол».

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Гендерный анализ современного общества»**

Дисциплина «Гендерный анализ современного общества» предназначена для студентов, обучающихся на 3 курсе по направлению 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Гендерный анализ современного общества» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока 1 (Б1.В.ДВ.15.03) учебного плана подготовки бакалавров.

Трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часов. Учебным планом предусмотрены лекции (18 часов, в том числе 6 часов с использованием методов активного обучения), практические занятия (18 часов, в том числе 6 часов с использованием методов активного обучения) и самостоятельная работа студента в объеме 36 часов. Дисциплина реализуется на 3 курсе в 6 семестре. В качестве формы отчетности по дисциплине предусмотрен зачет.

Дисциплина логически и содержательно связана с такими курсами, как «История», «Социология», «Психология и педагогика», «Основы проектной деятельности», «Экономика», «Правоведение», «Философия».

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: история становления гендерных исследований за рубежом и в России; понятие гендера, гендерного подхода и гендерного анализа; теория и практика феминизма; основные этапы гендерной политики СССР / России; гендерный подход к анализу основных социальных институтов: экономики, политики, семьи; основные социальные проблемы, поднятые женскими организациями в России.

**Целью изучения дисциплины** является формирование знания о гендерном подходе и результатах его применения к анализу различных сфер общественной жизни и умения использовать эти знания в своей научной и практической деятельности.

### **Задачи:**

- сформировать у студентов знания об основных этапах становления гендерных исследований за рубежом и в России;
- сформировать у студентов знания об основных подходах к пониманию гендера;
- сформировать у студентов знания о гендерном подходе к анализу общества;
- сформировать у студентов знания о теории и практике феминизма;



- сформировать у студентов знания об основных этапах гендерной политики СССР / России;
- сформировать у студентов знания о результатах применения гендерного подхода к анализу экономики;
- сформировать у студентов знания о результатах применения гендерного подхода к анализу политики;
- сформировать у студентов знания о результатах применения гендерного подхода к анализу семьи;
- сформировать у студентов знание об основных проблемах, поднятых женскими организациями в России;
- сформировать у студентов умение использовать полученные знания в своей научной и практической деятельности.

Для успешного изучения дисциплины «Гендерный анализ современного общества» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня (ОК-1);
- способность проявлять инициативу и принимать ответственные решения, осознавая ответственность за результаты своей профессиональной деятельности (ОК-3);
- способность использовать основы философских знаний для формирования мировоззренческой позиции (ОК-8);
- способность анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции (ОК-9);
- способность использовать основы экономических знаний в различных сферах жизнедеятельности (ОК-10);
- способность использовать основы правовых знаний в различных сферах жизнедеятельности (ОК-11);
- способность работать в коллективе, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия (ОК-13);
- способность к самоорганизации и самообразованию (ОК-14).

В результате изучения данной дисциплины у студентов формируются следующие универсальные профессиональные и профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка	Этапы формирования компетенции
--------------------------	--------------------------------

компетенции		
УПК-1 - способность использовать методы социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности	Знает	основные черты гендерного подхода к пониманию общества; исследовательские методы гендерной социологии;
	Умеет	применять гендерный подход и методы гендерной социологии к анализу различных сфер общественной жизни;
	Владеет	навыками проведения эмпирических и теоретических социологических исследований в рамках гендерного подхода к пониманию общества.
ПК-4 - способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно- пространственной среде	Знает	гендерный подход к анализу основных сфер жизнедеятельности общества; основные проблемы, поднятые женскими организациями в России; исследовательские методы гендерной социологии;
	Умеет	применять гендерный подход к анализу основных сфер жизнедеятельности общества, основных проблем, поднятых женскими организациями в России;
	Владеет	навыками подготовки докладов и сообщений в рамках ролевой игры и выполнения исследовательских заданий.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Гендерный анализ современного общества» применяются следующие методы активного обучения: проблемная лекция, исследовательское задание, ролевая игра.

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «PR-технологии в условиях информационной цивилизации»**

Дисциплина «PR-технологии в условиях информационной цивилизации» предназначена для студентов третьего курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «PR-технологии в условиях информационной цивилизации» относится к дисциплинам выбора (Б1.В.ДВ.15.04) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов, из них 6 часов с использованием МАО), практические занятия (18 часов, из них 6 часов с использованием МАО), самостоятельная работа студента (36 часа). Дисциплина реализуется на 3-м курсе в 6 семестре. Форма контроля – зачет.

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: информационная цивилизация и критерии перехода к ней; развитие цифровой экономики в России; модели и направления; специфика PR технологий в условиях цифровой медиа-среды; PR-технологии в цифровой экономике; коммуникационные феномены информационной цивилизации; эффективные антикризисные коммуникации в условиях цифровой экономики; современные технологии Government Relations; «электронная демократия» как новый формат диалога между властью и обществом; Интернет вещей, технологии больших данных в области информационной инфраструктуры и безопасности; BigData, OpenData, LinkedData, метаданные в PR.

Дисциплина «PR-технологии в условиях информационной цивилизации» логически и содержательно связана с такими курсами, как «Основы проектной деятельности», «Проектирование в дизайне».

**Целью** курса является ознакомление студентов с теоретическими и практическими основами рекламы и связей с общественностью в коммуникационном процессе, приобретение компетенций владения основными технологиями рекламы и связей с общественностью, позволяющих выстраивать эффективное коммуникативное поведение в профессиональной сфере. Применительно к подготовке специалистов по рекламе и связям с общественностью курс «PR-технологии в условиях информационной цивилизации» сосредотачивается на проблемах, которые встречаются в практике работы данных специалистов.

**Задачи:**

1. Сформировать представление о PR-технологии в условиях информационной цивилизации.
2. Познакомить студентов с особенностями рекламной и PR-деятельности, ее планировании, организации и регулировании в условиях цифровой экономики.
3. Сформировать представление о роли рекламы и связей с общественностью в маркетинговых коммуникациях в условиях информационной цивилизации.

В результате изучения данной дисциплины у студентов формируются следующие компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде</p>	Знает	<p>основные понятия PR-технологий, кумулятивные эффекты технологических особенностей современных медиа и принципы социально-психологических механизмов взаимодействия с ключевыми и целевыми аудиториями в условиях информационной цивилизации.</p>
	Умеет	<p>выявлять критерии эффективности PR-технологий и использовать их для создания визуальных сообщений в условиях информационной цивилизации;</p>
	Владеет	<p>навыками применения PR-технологий в подготовке системы маркетинговых (рекламных) коммуникаций путем создания визуальных сообщений в условиях информационной цивилизации.</p>
<p>УПК – 1 способность использовать методы социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности.</p>	Знает	<p>основные методы социогуманитарных наук на этапах исследования, оценки и прогнозирования использования PR-технологий в профессиональной деятельности.</p>
	Умеет	<p>- применять основные методы социогуманитарных наук, руководствуясь представлениями междисциплинарного подхода на этапах исследования, планирования, оценки эффективности и прогнозирования в различных сферах применения PR-технологий:</p>

		инновационной, бизнес-, культурной, политической сферах жизни общества.
	Владеет	междисциплинарными принципами исследованиями в профессиональной PR-деятельности; представлениями о развитии общества как открытой самоорганизующейся системе и месте PR-технологий в формировании информационной цивилизации.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «PR-технологии в условиях информационной цивилизации» применяются следующие методы активного и интерактивного взаимодействия между преподавателем и студентами, между самими студентами: проблемная лекция, лекции-презентации, групповая дискуссия, работа в малых группах, психологический практикум, доклады-презентации студентов, выполнение ситуационных задач, метод проектов.

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Социальная история России»**

Дисциплина «Социальная история России» предназначена для студентов третьего курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Социальная история России» относится к дисциплинам выбора (Б1.В.ДВ.15.05) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов, из них 6 часов с использованием МАО), практические занятия (18 часов, из них 6 часов с использованием МАО), самостоятельная работа студента (36 часа). Дисциплина реализуется на 3-м курсе в 6 семестре. Форма контроля – зачет.

Изучение курса сопряжено с освоением таких дисциплин образовательной программы как: «История», «Социология», «Социокультурная антропология стран АТР», «Гендерный анализ современного общества».

Курс посвящен изучению эволюции социальной структуры российского общества. Рассматривается история отдельных социальных явлений, общностей и социальных структур в социальной истории России. В процессе изучения курса акцент делается на изучении человека в ретроспективном контексте общественных связей и отношений.

**Цель курса** – формирование представления об эволюции основных социальных процессов и явлений в истории России.

### **Задачи курса:**

1. Формирование понимания междисциплинарности социальной истории России, определение предмета исследования социальной истории.
2. Изучение истории отдельных социальных явлений, общностей и социальных структур в социальной истории России.
3. Знакомство студентов с основными направлениями социальной истории – истории повседневности, истории социальных структур и социальных явлений, истории города, истории женского вопроса, брака и семьи.

Для успешного изучения дисциплины «Социальная история России» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- владеет культурой мышления, способен к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей её достижения;

- умеет использовать теоретические знания для решения практических задач;
- умеет приобретать новые знания, используя новейшие образовательные технологии.

В результате изучения данной дисциплины у студентов формируются следующие профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно- пространственной среде	Знает	общие понятия социальной истории, историю основных социальных явлений и процессов, знает как использовать этот материал в сфере предметно-пространственной среды
	Умеет	определять предмет, задачи и функции, этапы развития социальной истории, использовать исторический материал для формирования визуальных сообщений
	Владеет	общенаучными методами поиска, обработки, систематизации для сбора и анализа информации, методами оценки факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде, используя исторический материал
УПК-1 способность использовать методы социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности	Знает	теоретические основания социогуманитарных наук, основные аспекты изменений в общественной жизни
	Умеет	ориентироваться в междисциплинарности подходов к социальной истории, использовать теоретическое содержание социогуманитарных дисциплин для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности
	Владеет	навыками участия в научных дискуссиях; опытом выступления с научными сообщениями и докладами, способом экстраполяции исторического знания на будущую профессиональную деятельность

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Социальная история России» применяются следующие методы активного/интерактивного обучения: Лекция-беседа, Проблемная лекция, Семинар обсуждение в группах, Семинар коллоквиум.

## **Аннотация к рабочей учебной программе дисциплины «Человек в религиях мира»**

Дисциплина «Человек в религиях мира» предназначена для студентов третьего курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Человек в религиях мира» относится к дисциплинам выбора (Б1.В.ДВ.15.06) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов, из них 6 часов с использованием МАО), практические занятия (18 часов, из них 6 часов с использованием МАО), самостоятельная работа студента (36 часа). Дисциплина реализуется на 3-м курсе в 6 семестре. Форма контроля – зачет.

**Цель изучения дисциплины:** ознакомление студентов с представлениями о человеке в основных религиозных традициях мира.

### **Задачи изучения дисциплины:**

- дать студентам представление о теоретических проблемах изучения влияния религиозных традиций на антропологические представления;
- познакомить студентов с историей возникновения и основными этапами развития мифологических и религиозно-философских представлений о человеке в контексте истории мировой культуры;
- дать студентам представление об отличительных чертах религиозной антропологии в сравнении с иными способами рассмотрения и понимания человека;
- научить студентов анализировать современную культуру, общественную жизнь и социальные практики с учетом многообразия и особенностей религиозно-антропологических учений Востока и Запада;
- сформировать у студентов навыки работы с источниками и исследовательской литературой, посвященной проблемам влияния религиозных традиций на антропологические представления.

**Особенности содержания и построения курса.** В ходе изучения дисциплины студенты знакомятся с представлениями о человеке в основных религиозных традициях. Преподавание курса начинается с введения в религиозную антропологию, с рассмотрения вопроса об актуальности изучения религиозных представлений о человеке, о связи данного курса с иными сферами гуманитарного знания.



Затем последовательно рассматриваются основные религиозные учения о человеке, начиная от мифологических представлений архаики и заканчивая антропологией авраамических религий. Уделяется внимание вопросам о том, как в крупнейших религиозных традициях трактуется происхождение человека, его назначение, соотношение с иными видами бытия, внутренний состав человека, его спасение и посмертная участь.

**Связь курса с другими дисциплинами.** Дисциплина «Человек в религиях мира» связана с такими дисциплинами, как «История», «Философия», «Социология», «Психология и педагогика», «История искусства», «Дизайн общественных пространств», а также с курсами «Религиозные традиции Востока», «Христианство и культура», «Современные нетрадиционные религиозные движения».

Для успешного изучения дисциплины «Человек в религиях мира» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность использовать знание основ философии для формирования мировоззренческой позиции;
- способность ориентироваться в историко-философском процессе.

В результате изучения данной дисциплины у студентов формируются следующие профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде (формируются элементы компетенции)	Знает	основные этапы эволюции учений о человеке в истории мировых религий, теологии и религиозной философии
	Умеет	учитывать при решении профессиональных задач специфику влияния религиозно-антропологических представлений на функционирование эстетических и художественных ценностей в культуре
	Владеет	этическими принципами общения в условиях культурного и религиозного многообразия.
УПК-1 способность использовать методы социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности	Знает	теоретические проблемы изучения влияния религиозных традиций на антропологические представления
	Умеет	рассматривать религиозные учения о человеке в контексте истории мировой культуры
	Владеет	навыками работы с источниками и исследовательской литературой, посвященной проблемам влияния религиозных традиций на антропологические представления.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Человек в религиях мира» применяются следующие методы активного обучения: лекция-дискуссия и семинар-дискуссия.

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Психологические методы управления групповыми процессами и оценки персонала»**

Дисциплина «Психологические методы управления групповыми процессами и оценки персонала» предназначена для студентов третьего курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Психологические методы управления групповыми процессами и оценки персонала» относится к дисциплинам выбора (Б1.В.ДВ.16.01) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов, из них 6 часов с использованием МАО), практические занятия (18 часов, из них 6 часов с использованием МАО), самостоятельная работа студента (36 часа). Дисциплина реализуется на 3-м курсе в 6 семестре. Форма контроля – зачет.

Дисциплина «Психологические методы управления» тесно связана с другими дисциплинами: «Психология и педагогика», «Социология».

Дисциплина состоит из двух разделов. Первый раздел - «Психологические методы управления групповыми процессами» рассматривает вопросы, связанные с управлением групповыми процессами, а именно историю возникновения тренинговых групп и виды тренингов, принципы формирования тренинговой группы, особенности работы с различными видами групп, типы поведения участников в группе, понятие и механизмы групповой динамики, типы тренинговых упражнений и требования к ним.

Второй раздел – «Психологические методы управления групповыми процессами» дает представление о методах оценки персонала, рассматривает их преимущества и ограничения.

**Цель дисциплины:** формирование у студентов целостного представления о психологических методах управления групповыми процессами и оценки персонала.

### **Задачи дисциплины:**

- обеспечить формирование системы базовых знаний о теоретических основах групповой работы и оценки персонала;
- сформировать представление студентов о различных формах групповой работы;
- познакомить с технологией разработки тренинговой программы;

- познакомить с многообразием методов оценки персонала, историей их создания и практикой использования;

- познакомить с современными технологиями аттестации и оценки персонала.

Для успешного изучения дисциплины «Психологические методы управления групповыми процессами и оценки персонала» должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность осознавать социальную значимость своей будущей профессии, обладание высокой мотивацией к выполнению профессиональной деятельности, повышению своей квалификации и мастерства;

В результате изучения данной дисциплины формируются следующие профессиональные компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде (формируются элементы компетенции)	Знает	Базовую информацию о теоретических основах групповой работы и оценки персонала.
	Умеет	учитывать при решении профессиональных задач специфику методов оценки персонала, историей их создания и практикой использования.
	Владеет	общенаучными методами анализа информации, методами оценки факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде, используя представления о различных формах групповой работы.
УПК- 1 способность использовать методы социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности	Знает	методы социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности
	Умеет	ориентироваться в методах социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности
	Владеет	навыками использования методов социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Психологические методы управления групповыми процессами и оценки персонала» применяются следующие методы интерактивного обучения: интерактивная лекция, решение творческих заданий и кейс-задач, доклады.

## **Аннотация к рабочей учебной программе дисциплины «Социальные конфликты в современной России»**

Дисциплина «Социальные конфликты в современной России» предназначена для студентов третьего курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Психологические методы управления групповыми процессами и оценки персонала» относится к дисциплинам выбора (Б1.В.ДВ.16.02) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов, из них 6 часов с использованием МАО), практические занятия (18 часов, из них 6 часов с использованием МАО), самостоятельная работа студента (36 часа). Дисциплина реализуется на 3-м курсе в 6 семестре. Форма контроля – зачет.

Дисциплина «Психологические методы управления тесно связана с другими дисциплинами: «Психология и педагогика», «Социология».

Основными научно-методическими подходами к построению содержания дисциплины «Социальные конфликты в современной России» являются исторический и логический. Учебный курс «Социальные конфликты в современной России» предполагает углубленное изучение различных классических и современных концепций конфликта, разработанных в области социологии и психологии, причин и особенностей социальных конфликтов в современной России.

**Цель** курса «Социальные конфликты в современной России» - ориентация студентов в области особенностей социологического и психологического подходов к рассмотрению социального конфликта, глубокое познание сущности социального конфликта в современной России.

### **Задачи:**

- сформировать научные представления о закономерностях возникновения конфликтов в обществе;
- изучить теоретико-методологические концепции социальных конфликтов, разработанные в классической и современной науке;
- познать сущность и содержание основных видов социальных конфликтов в современной России;
- освоить технологии предупреждения и разрешения социальных конфликтов в современной России.

Для успешного изучения дисциплины «Социальные конфликты в современной России» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность работать в коллективе, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия (ОК-13).

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие профессиональные и универсальные профессиональные компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде (формируются элементы компетенции)	Знает	особенности социологического и психологического подходов к рассмотрению социального конфликта в современной России
	Умеет	учитывать при решении профессиональных задач технологии предупреждения и разрешения социальных конфликтов в современной России
	Владеет	Навыками использования этических принципов при создании визуальных сообщений касающихся профессиональной деятельности, в условиях современного российского общества.
УПК-1 способность использовать методы социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности	Знает	знает теорию и практику исследования социальных конфликтов в различных дисциплинах: конфликтологии, психологии, социологии, политологии и других;
	Умеет	умеет анализировать социально значимые процессы и проблемы, использовать основные положения и методы социальных, гуманитарных и экономических наук при решении профессиональных задач;
	Владеет	владеет навыками использования категориального аппарата гуманитарных и социальных наук, навыками применения методологии междисциплинарного анализа социального конфликта в профессиональной деятельности.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Социальные конфликты в современной России» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: семинар-дискуссия, лекция – дискуссия, лекция-беседа.

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Практикум по разработке и проведению социологического исследования»**

Дисциплина «Практикум по разработке и проведению социологического исследования» предназначена для студентов третьего курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Практикум по разработке и проведению социологического исследования» относится к дисциплинам по выбору, вариативной части, блока 1 (Б1.В.ДВ.16.03) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов, из них 6 часов с использованием МАО), практические занятия (18 часов, из них 6 часов с использованием МАО), самостоятельная работа студента (36 часа). Дисциплина реализуется на 3-м курсе в 6 семестре. Форма контроля – зачет.

Данная дисциплина логически и содержательно связана с такими курсами, как «Социология», «Основы теории и методологии дизайна», «Дизайн общественных пространств», «Психология общения и социального взаимодействия», «Риторика и академическое письмо», «Основы проектной деятельности», «Массовые коммуникации и медиа-бизнес в АТР», «Управление конфликтами в организациях», «Медиация как способ урегулирования конфликтов», «Социология девиантного поведения», «Этносоциальные процессы в глобальном мире», «Социокультурная антропология стран АТР», а также практикой по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности, творческая практика.

В преподавании курса «Практикум по разработке и проведению социологического исследования» учитывается содержание всех этих дисциплин, углубляются представления о содержании научно-исследовательской деятельности, развиваются навыки разработки и проведения социологического исследования с учетом специфики их будущей профессиональной деятельности.

Структура и содержание дисциплины включает обсуждение специфики социологических исследований, выявление особенностей их использования в профессиональной деятельности дизайнера, развитие умений и навыков разработки программы и инструментария социологического исследования, проведения, оформления и представления результатов социологического исследования.

Знакомство с литературой по проблемам организации социологических исследований, социологии призвано помочь студентам ориентироваться не только в прикладных аспектах разработки и проведения социологических исследований, но и в специфике их использования в сфере деятельности дизайнера.

**Целью курса** является формирование у студентов представлений о специфике социологических исследований, в т. ч. в деятельности дизайнера, формирование практических умений и навыков осуществления социологического исследования.

**Задачи освоения дисциплины:**

- сформировать у студентов целостное представление о специфике, видах и технологии социологического (эмпирического) исследования;
- сформировать у студентов представление об особенностях использования социологических исследований в деятельности дизайнера;
- развить у студентов умения и навыки разработки программы и инструментария социологического исследования;
- развить у студентов навыки применения выборочного метода в социологическом исследовании;
- развить у студентов умения и навыки проведения социологического исследования;
- развить у студентов навыки применения информационных технологий, методов анализа данных социологического исследования;
- развить у студентов навыки оформления и представления результатов социологического исследования.

Для успешного изучения дисциплины «Практикум по разработке и проведению социологического исследования» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- готовность интегрироваться в научное, образовательное, экономическое, политическое и культурное пространство России и АТР (ОК-2);
- способность проявлять инициативу и принимать ответственные решения, осознавая ответственность за результаты своей профессиональной деятельности (ОК-3);
- способность понимать, использовать, порождать и грамотно излагать инновационные идеи на русском языке в рассуждениях, публикациях, общественных дискуссиях (ОК-6);
- способность к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия (ОК-12);



- способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды (ПК-6);

- готовность использовать систематизированные теоретические и практические знания для определения и решения исследовательских задач в том числе с учетом специфики регионального развития (ПК-17).

В результате изучения данной дисциплины у студентов формируются следующие учебно-познавательные и профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
УПК-1 способность использовать методы социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности	Знает	специфику, виды, технологию социологического исследования; методы социологического исследования; значение социологических (в т. ч. прикладных) исследований в деятельности дизайнера.
	Умеет	определять необходимость проведения социологического исследования в своей профессиональной деятельности; разрабатывать и проводить социологическое исследование; отбирать методы социологического исследования, разрабатывать его инструментарий.
	Владеет	навыками обоснования необходимости использования в деятельности дизайнера познавательного потенциала социологического исследования; навыками его подготовки, осуществления полевых работ, навыками отбора и обоснования методов сбора и обработки данных в социологическом исследовании; навыками разработки его инструментария.
ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде	Знает	предмет и понятийно-категориальный аппарат социологии; взаимосвязь проблем общества, культуры и личности; функции социологических исследований; формы представления результатов социологического исследования и правила их оформления.
	Умеет	раскрывать значение знаний о предметном поле социологии, социологических исследованиях в деятельности дизайнера; описывать результаты социологического исследования в научном отчете; разрабатывать презентацию результатов социологического исследования.
	Владеет	навыками анализа и обобщения данных социологического исследования на основе поставленных задач; навыками оформления

		результатов социологического исследования в научном отчете; навыками разработки и представления мультимедийной презентации результатов социологического исследования.
--	--	---

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Практикум по разработке и проведению социологического исследования» применяются следующие методы активного/интерактивного обучения: проблемная лекция, семинар – круглый стол, семинар – кейс-задача, семинар – творческое задание: подготовка научного отчета и представление результатов социологического исследования.

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Современные электронные медиатехнологии»**

Дисциплина «Современные электронные медиатехнологии» предназначена для студентов третьего курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Современные электронные медиатехнологии» относится к дисциплинам по выбору, вариативной части, (Б1.В.ДВ.16.04) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов, из них 6 часов с использованием МАО), практические занятия (18 часов, из них 6 часов с использованием МАО), самостоятельная работа студента (36 часа). Дисциплина реализуется на 3-м курсе в 6 семестре. Форма контроля – зачет.

Дисциплина логически и содержательно связана с такими дисциплинами, как «Рекламные технологии и АТЛ-коммуникации», «Массовые коммуникации и медиа-бизнес в АТР».

**Целью** дисциплины является формирование целостного представления об информационно-коммуникационных технологиях в медиаотрасли.

**Задачами** курса является:

1. Формирование и развитие у студентов современных знаний, умений и навыков, необходимых для организации производства печатных и электронных изданий;

2. Умение определять цифровой формат издания и выбирать мультимедийную платформу для позиционирования медиапродукта;

3. Определение необходимых ресурсов для производства печатной и электронной издательской продукции.

Для успешного изучения дисциплины «Современные электронные медиатехнологии» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- Способность к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия;

- Способность работать в коллективе, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>УПК-1</p> <p>способность использовать методы социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности</p>	Знает	основные подходы различных отраслей гуманитарного знания и их возможности в профессиональной деятельности
	Умеет	определить подходы к различным отраслям гуманитарного знания и их возможности в профессиональной деятельности
	Владеет	методами социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности
<p>ПК-4</p> <p>способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде</p>	Знает	общие сведения об информационно-коммуникационных технологиях в медиаотрасли, знает как использовать этот материал в сфере предметно-пространственной среды
	Умеет	определять предмет, задачи и функции, коммуникационных технологий в медиаотрасли, использовать практические знания для формирования визуальных сообщений
	Владеет	практическими ресурсами для производства печатной и электронной издательской продукции, с учетом ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Современные электронные медиатехнологии» применяется следующие методы интерактивного обучения: групповое задание, мультимедийные презентации.

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Национальный вопрос в России: история и современность»**

Дисциплина «Национальный вопрос в России: история и современность» предназначена для студентов третьего курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Национальный вопрос в России: история и современность» относится к дисциплинам по выбору, вариативной части, (Б1.В.ДВ.16.05) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов, из них 6 часов с использованием МАО), практические занятия (18 часов, из них 6 часов с использованием МАО), самостоятельная работа студента (36 часа). Дисциплина реализуется на 3-м курсе в 6 семестре. Форма контроля – зачет.

Дисциплина логически и содержательно связана с такими дисциплинами, как «История», «Социология».

«Национальный вопрос в России: история и современность» является дисциплиной, формирующей универсальные профессиональные компетенции по образовательным программам высшего образования.

**Цель дисциплины** — сформировать у студентов комплексное представление о сложных процессах в сфере национальных отношений в дореволюционной России, в советский и постсоветский периоды. Учебный курс «Национальный вопрос в России: история и современность» призван помочь студентам овладеть теоретическими знаниями об основных этапах, особенностях решения национального вопроса в России и их отражением в исторических исследованиях, и анализировать происходящие национальные процессы и тенденции в контексте конкретных исторических, социально-экономических и политических реалий в многонациональном российском государстве.

### **Задачи:**

– Освоение ключевых проблем исторического развития национальных отношений России на основе современных подходов и оценок.

– Выявление особенностей национального развития современной России на основе сравнительно-исторического анализа исторических процессов мировой цивилизации.

– Понимание значения национального вопроса в Российской Федерации, умение применять знания при подготовке и принятии политических решений, формировании общественного мнения.

– Формирование чувства гражданственности, патриотизма и интернационализма, моральных и нравственных качеств.

– Осмысление преемственности исторического процесса, сохранение и обогащение исторической памяти недавнего прошлого.

– Приобретение навыков и умения соотносить национальное и интернациональное в общественных отношениях.

– Понимание и применение в реальных условиях толерантности в межэтнических отношениях.

– Использование исторического опыта при определении национальной политики на очередном этапе общественного развития.

– Обучение навыкам и приемам научного анализа исторических источников по истории национальных отношений в России на основе первичных знаний их основных компонентов; навыками историографического и библиографического анализа.

В данном курсе темы раскрываются согласно хронологическому и проблемному принципам. Ряд фактов и принципиальных положений повторяются в определенных темах, приводятся разные точки зрения ученых, что способствует лучшему усвоению сложных для восприятия проблем дисциплины «Национальный вопрос в России: история и современность».

Для успешного изучения дисциплины «Национальный вопрос в России: история и современность» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

– знание основных фактов всемирной и отечественной истории;

– умение анализировать историческую информацию, представленную в разных знаковых системах (текст, карта, таблица, схема, аудиовизуальный ряд);

– владение культурой мышления, восприятию информации, постановке цели и выбору путей ее достижения.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируется следующие универсальные профессиональные компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
УПК-1 способность	Знает	специфику истории национальных отношений, особенности национального состава населения России,

использовать методы социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности		роль этнического фактора во взаимоотношениях гражданского общества и государства, а также многообразие национальных интересов
	Умеет	самостоятельно анализировать социально-значимые проблемы и процессы в национальных отношениях на различных этапах исторического развития, критически осмысливать информацию по национальным отношениям в России и мире
	Владеет	терминами и понятиями в сфере национального вопроса, необходимыми навыками и приемами научного анализа событий, процессов, способностью определять конкретные задачи применительно к сложившейся исторической ситуации, извлекая уроки в соответствии с конкретными ситуациями
ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде (формируются элементы компетенции)	Знает	основные этапы развития всемирной и отечественной истории
	Умеет	Использовать исторический опыт при решении профессиональных задач, в том числе связанных с созданием визуальных сообщений в пространственной среде с учетом национальных особенностей.
	Владеет	культурой мышления, восприятию информации, постановке цели и выбору путей ее достижения в решении профессиональных задач.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Национальный вопрос в России: история и современность» применяются следующие методы активного/интерактивного обучения: лекция-беседа, обсуждение в группах.

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Современные нетрадиционные религиозные движения»**

Дисциплина «Современные нетрадиционные религиозные движения» предназначена для студентов третьего курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Современные нетрадиционные религиозные движения» относится к дисциплинам по выбору, вариативной части, (Б1.В.ДВ.16.06) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов, из них 6 часов с использованием МАО), практические занятия (18 часов, из них 6 часов с использованием МАО), самостоятельная работа студента (36 часа). Дисциплина реализуется на 3-м курсе в 6 семестре. Форма контроля – зачет.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с изучением социально-исторических и социокультурных условий формирования и развития новых религиозных движений; рассматриваются современные нетрадиционные религиозные движения; анализируются различные типы новых религиозных движений: псевдо-христианские, ориенталистские, синкретические, психологические, неоязыческие, сатанинские и т.п.

**Цель курса** — ознакомление студентов с историей возникновения и развития новых религиозных движений, их местом в обществе, основными направлениями деятельности; анализ основ доктринальных различий между традиционными конфессиями и современными новыми религиозными движениями.

### **Задачи изучения дисциплины:**

- научить студентов пользоваться критериями классификации современных нетрадиционных религиозных движений;
- сформировать у студентов умение использовать в своей профессиональной деятельности нормативные правовые документы, касающиеся современных нетрадиционных религиозных движений и культов;
- выработать у студентов готовность применить результаты анализа новейших религиозных движений к решению экспертно-консультативных задач;



- научить студентов с позиций современного религиоведения самостоятельно характеризовать вероучительные и иные особенности конкретного типа новых религиозных образований;

- научить студентов использовать знания в области истории, типологии и актуальных проблем взаимоотношений в религиозной сфере в межрелигиозном, культурном (цивилизационном), общественном, государственном и научном контексте.

Изучение феномена новых религиозных движений является важным элементом гуманитарного образования, поскольку количество НРД в мире неуклонно растёт и в некоторых странах указанные движения по сути, в настоящее время являются уже мейнстримом (самый яркий пример - США).

Содержание и особенности построения курса. Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с изучением социально-исторических и социо-культурных условий формирования и развития новых религиозных движений; рассматриваются современные нетрадиционные религиозные движения; анализируются различные типы новых религиозных движений: псевдо-христианские, ориенталистские, синкретические, психологические, неоязыческие, сатанинские и т.п.

Преподавание курса «Современные нетрадиционные религиозные движения» учитывает содержание таких дисциплин, как «История», «Философия», «Социология», «Психология и педагогика», «Правоведение», «Дизайн общественных пространств», «Христианство и культура», «Религиозные традиции Востока», «Человек в религиях мира», и призвано помочь студентам углубить, обобщить и систематизировать полученные ими в ходе обучения знания относительно истории и современного состояния духовной культуры, расширить свои представления о проблематике междисциплинарных исследований в гуманитарных и социальных науках.

Для успешного изучения дисциплины «Современные нетрадиционные религиозные движения» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность использовать основы правовых знаний в различных сферах жизни общества;

- знание основ истории религиозных традиций;

- общая ориентация во всеобщей истории.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде (формируются элементы компетенций)	Знает	специфику деятельности современных нетрадиционных религиозных движений, соответствующие социальные доктрины; особенности правового статуса современных нетрадиционных религиозных движений в России и за рубежом
	Умеет	учитывать при решении профессиональных задач особенности традиционных религий и современных нетрадиционных религиозных движений в аспектах их духовно-нравственного содержания, а также их влияния на культуру и общественную жизнь.
	Владеет	этическими принципами общения в условиях культурного и религиозного многообразия.
УПК-1 способность использовать методы социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности	Знает	теоретические проблемы изучения влияния религиозных современных нетрадиционных религиозных движений на культуру и общественную жизнь
	Умеет	осуществлять анализ деятельности современных нетрадиционных религиозных движений, а также социальные доктрины данных организаций в рамках междисциплинарных исследований
	Владеет	навыками работы с источниками и исследовательской литературой, посвященной проблемам влияния современных нетрадиционных религиозных движений на культуру и общественную жизнь.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Современные нетрадиционные религиозные движения» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: проблемная лекция, лекция-беседа, семинар-дискуссия.