



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

**«Дальневосточный федеральный университет»  
(ДФУ)**

**Институт математики и компьютерных технологий (Школа)**



**Сборник  
аннотаций рабочих программ дисциплин**

**НАПРАВЛЕНИЕ ПОДГОТОВКИ**

**54.04.01 Дизайн**

**Программа магистратуры**

**Цифровое искусство**

Квалификация выпускника – магистр

Форма обучения: *очная*

Нормативный срок освоения программы

(очная форма обучения) *2 года*

*Год начала подготовки: 2021*

Владивосток

2021

## Содержание

Искусство в системе межкультурных коммуникаций.....	3
История искусств.....	5
Проектирование в цифровом искусстве.....	8
Основы арт-менеджмента.....	13
Теория и практики современного искусства.....	17
Научно- исследовательский семинар.....	20
Конструирование визуальных систем.....	23
Геймдизайн.....	27
Гибридные арт-пространства.....	30
Прикладные технологии в цифровом искусстве.....	34
Техники визуализации.....	40
Практики пространственной визуализации.....	43
Экспериментальное видеопроизводство.....	45
Моушн дизайн.....	48
Генеративное искусство.....	51
Алгоритмическое искусство.....	54
Игровая графика.....	56
Игровой арт.....	59
Сайенс арт.....	61
Технологическое искусство.....	64
Основы программирования.....	67
Визуальное программирование.....	69

## Аннотация дисциплины

### Искусство в системе межкультурных коммуникаций

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачётных единицы / 144 академических часов. Является дисциплиной обязательной части ОП, изучается на 1 курсе и завершается зачетом с оценкой. Учебным планом предусмотрено проведение лекционных занятий в объеме 18 часов, практических 18 часов, а также выделены часы на самостоятельную работу студента – 108 часов.

Язык реализации: русский.

#### Цель:

формирование у обучающихся представлений об основных этапах развития, направлениях и выдающихся представителях искусства, его теоретических и методологических аспектах как фундаментальной основы теоретической реконструкции художественной культуры и искусства.

#### Задачи:

- Ознакомить с представлением о языках различных философских и художественных теорий и практик и их межкультурном взаимодействии;
- Изучение теоретических модели современного творчества и философские концепций, непосредственно повлиявшими на искусство и определившими принципиально различные модели культуры с основными социологическими методами изучения различных аспектов общественной жизни;
- Формирование у студентов собственной системы понимания взаимосвязи культурных явлений. Ознакомить с представлением о языках различных философских и художественных теорий и практик и их межкультурном взаимодействии;
- Изучить методики проведения исследований, логически осмыслить их в рамках будущей работы.

Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы, характеризуют формирование следующих компетенций:

Универсальные компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции выпускника	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Коммуникация	УК-4 Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для	УК-4.1 Знаком с правилами и закономерностями личной и деловой, устной и письменной коммуникации; современными коммуникативными

	академического и профессионального взаимодействия	технологиями на русском и иностранном языках; существующими профессиональными сообществами для профессионального взаимодействия
		УК-4.2 Применяет на практике коммуникативные технологии, методы и способы делового общения для академического и профессионального взаимодействия
Межкультурное взаимодействие	УК-5 Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия	УК-5.1 Анализирует закономерности и особенности социально-исторического развития различных культур; особенности межкультурного разнообразия общества; применяет правила и технологии эффективного межкультурного взаимодействия
		УК-5.2 Понимает и толерантно воспринимает межкультурное разнообразие общества; применяет на практике методы и навыки эффективного межкультурного взаимодействия

<b>Код и наименование индикатора достижения компетенции</b>	<b>Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)</b>
УК-4.1 Знаком с правилами и закономерностями личной и деловой, устной и письменной коммуникации; современными коммуникативными технологиями на русском и иностранном языках; существующими профессиональными сообществами для профессионального взаимодействия	Знает на теоретическом уровне основные эффективные правила и методы деловой коммуникации, в том числе и с представителями других культур на иностранном языке;
УК-4.2 Применяет на практике коммуникативные технологии, методы и способы делового общения для академического и профессионального взаимодействия	Владеет профессиональными технологиями общения (письменными, устными) для эффективного выстраивания коммуникативной деятельности.
К-5.1 Анализирует закономерности и особенности социально-исторического развития различных культур; особенности межкультурного разнообразия общества; применяет правила и технологии эффективного межкультурного взаимодействия	Знает основные культурологические теории, знает актуальные принципы и концепты межкультурной практики взаимодействия. Владеет навыками межкультурного общения согласно актуальным технологиям существующим на данный момент времени.
УК-5.2 Понимает и толерантно воспринимает межкультурное разнообразие общества; применяет на практике методы и навыки эффективного межкультурного взаимодействия	Умеет различать существующие мировые культуры, знает их основные особенности. Владеет навыками эффективного межкультурного общения

## **Аннотация дисциплины**

### **История искусств**

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачётных единицы / 144 академических часов. Является дисциплиной обязательной части ОП, изучается на 1 курсе и завершается зачетом. Учебным планом предусмотрено проведение лекционных занятий в объеме 18 часов, практических 18 часов, а также выделены часы на самостоятельную работу студента – 108 часов.

Язык реализации: русский.

**Цель:** изучение истории искусства различных эпох и народов, а также формирование знаний о разнообразных художественных стилях и направлениях.

#### **Задачи:**

изучение сущности, структуры и механизмов функционирования художественной культуры;

изучение теоретических основ художественной грамоты на примерах исторического развития искусства;

- формирование общих представлений об основных существовавших направлениях и стилях (включая знание их хронологических и географических рамок) искусства.
- овладение профессиональной терминологией истории и теории искусства.
- формирование представления о сущности и особенностях различных видов искусства, художественных процессов развития искусства, художественных стилей, школ, направлений;
- овладение приемами и методами анализа объектов и явлений искусства;
- формирование представления об основных проблемах и тенденциях развития современного искусства.

Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы, характеризуют формирование следующих компетенций:

Универсальные компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Системное и критическое мышление	УК-1. Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий	УК-1.1 Понимает методы системного и критического анализа; знает методики разработки стратегии действий для выявления и решения проблемной ситуации
		УК-1.2 Использует методологию системного и критического анализа проблемных ситуаций, методики постановки цели, определения способов ее достижения, разработки стратегий

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
УК-1.1 Понимает методы системного и критического анализа; знает методики разработки стратегии действий для выявления и решения проблемной ситуации	Знает оптимальные решения этих проблем; владеет навыками.
	Умеет использования основных методов управления проекта.
УК-1.2 Использует методологию системного и критического анализа проблемных ситуаций, методики постановки цели, определения способов ее достижения, разработки стратегий	Владеет корректно ставит цель и выстраивает логику проекта.
	Знает выдающиеся открытия в научной и профессиональной сфере.
	Умеет корректно выбирать оптимальную структуру проекта с учетом внешних и внутренних факторов, грамотно обосновывать принимаемые решения и управлять процессами преобразований.
	Владеет навыками формирования план работ, способен контролировать критический путь проекта; владеет навыками выявления проблем, возникающих на различных этапах жизненного цикла проекта и находить.

Общепрофессиональные компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
История искусств и теория дизайна	ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна	ОПК-1.1. Отмечает и анализирует особенности произведений искусства, дизайна и техники с учетом культурно-исторического контекста
		ОПК-1.2 Способен обосновать актуальность проектного решения на основании знаний в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в проектных разработках

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
<p>ОПК-1.1. Отмечает и анализирует особенности произведений искусства, дизайна и техники с учетом культурно-исторического контекста</p>	<p>Знает основные этапы развития мировой культуры (последовательность и временные параметры исторических периодов от первобытного общества до современности); специфических, уникальных черт художественного наследия различных культур изучаемого периода (творцы, произведения, знаковые явления и пр.).</p>
	<p>Умеет грамотно, логически верно и аргументировано излагать свои мысли; анализировать значимые культурные события.</p>
	<p>Владеет навыками самостоятельной работы с источниками по истории искусства; опыт формулировки и аргументации собственной позиции по локальной проблеме развития искусства.</p>
<p>ОПК-1.2 Способен обосновать актуальность проектного решения на основании знаний в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в проектных разработках</p>	<p>Знает корректные творческие приемы необходимые для создания проектных решений; основные ресурсы, позволяющие оптимизировать работу при создании проекта и реализации проектную идею.</p>
	<p>Умеет создавать оригинальные технологически грамотные обоснования проектных решений; выделять главное и второстепенное на различных уровнях подготовки проектного решения; обосновывать свои идеи и предложения;</p>
	<p>Владеет методами определения ключевых уникальных характеристик проектного решения в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в проектных разработках; способностью структурирования информации методами современного дизайн-проектирования; навыками реализации на практике проектов и творческих проектных идеи; навыками презентации результатов проектной деятельности.</p>

## Аннотация дисциплины Проектирование в цифровом искусстве

Общая трудоемкость дисциплины составляет 12 зачётных единицы / 432 академических часа. Является дисциплиной обязательной части ОП, изучается на 2 курсе и завершается экзаменом. Учебным планом предусмотрено проведение лекционных занятий в объеме 16 часов, практических занятий в объеме 108 часов (в том числе интерактивных 108 часов), а также выделены часы на самостоятельную работу студента – 244 часа.

Язык реализации: русский.

**Цель:** ввести в круг проблем, связанных с областью будущей профессиональной деятельности; выработать навыки получения и анализа информации, обобщения опыта в области реального проектирования; приобретение профессиональных практических навыков по реализации персонального проекта, результатом которого станет создание цифрового арт продукта.

### **Задачи:**

- получить прикладные знания основ теории проектирования,
- сформировать понимание предмета, категорий и принципов проектной деятельности;
- научиться использовать знания в области дизайна, цифрового искусства и проектной деятельности;
- научиться ставить цели и формулировать задачи, связанные с профессиональной деятельностью;
- 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;
- научиться применять на практике международные и отечественные стандарты 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.

Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы, характеризуют формирование следующих компетенций:

Универсальные компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Разработка и реализация проектов	УК-2. Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	УК-2.2 Разрабатывает проект с учетом анализа альтернативных вариантов его реализации, определяет целевые этапы, основные направления работ; объясняет цели и формулирует задачи, связанные с подготовкой и реализацией проекта; способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла и оценивать эффективность проекта
Самоорганизация и саморазвитие (в том числе здоровьесбережение)	УК-6. Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки	УК-6.1 Формулирует основные принципы самоорганизации и саморазвития; выделяет основные этапы своей образовательной деятельности; применяет методики, позволяющие улучшить и сохранить здоровье в процессе жизнедеятельности УК-6.2 Решает задачи собственного личностного и профессионального развития, определяет и реализует приоритеты совершенствования собственной деятельности; применяет методики самооценки и самоконтроля; проектирует приоритеты собственной деятельности, траекторию личностного и

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
		профессионального развития на основе самооценки

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
УК-2.2 Разрабатывает проект с учетом анализа альтернативных вариантов его реализации, определяет целевые этапы, основные направления работ; объясняет цели и формулирует задачи, связанные с подготовкой и реализацией проекта; способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла и оценивать эффективность проекта	Знает методы определения ключевых уникальных характеристик проекта, отвечающих определенным требованиям потребителей
	Умеет структурировать информацию методами современного дизайн-проектирования и компьютерными технологиями определять целевые этапы, основные направления работ; объяснять цели и формулировать задачи;
	Владеет навыками реализации на практике проектов и творческих проектных идеи; навыками презентации результатов проектной деятельности
УК-6.1 Формулирует основные принципы самоорганизации и саморазвития; выделяет основные этапы своей образовательной деятельности; применяет методики, позволяющие улучшить и сохранить здоровье в процессе жизнедеятельности	Знает теоретические основы самостоятельной работы; основные принципы планирования самостоятельной работы;
	Умеет применять методики, улучшающие здоровье и сохраняющие энергию жизнедеятельности.
	Владеет навыками самостоятельной работы; навыками публичного представления результатов самостоятельной работы; навыками спортивно-оздоровительной деятельности.
УК-6.2 Решает задачи собственного личностного и профессионального развития, определяет и реализует приоритеты совершенствования собственной деятельности; применяет методики самооценки и самоконтроля; проектирует приоритеты собственной деятельности, траекторию личностного и профессионального развития на основе самооценки	Знает основы тайм-менеджмента; теоретические методики самооценки и самоконтроля; основные принципы и социально-этические нормы социального взаимодействия.
	Умеет проявлять самостоятельность в обучении; планировать рабочее время; систематически изучать; формулировать результат самостоятельной работы; публично представлять результаты самостоятельной работы; анализировать и оценивать ситуацию, выбирать стратегию поведения.
	Владеет навыками самостоятельной работы, самоорганизации и самообразования; навыками планирования рабочего времени

Общепрофессиональные компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Проектная деятельность	ОПК-3 Способен разрабатывать концептуальную проектную идею;	ОПК-3.1. - Определяет выбор графических приемов и обосновывает целесообразность использования выбранной графической техники и

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
	<p>синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи</p>	<p>разрабатывает поисковые эскизы с учетом основных законов восприятия визуальной информации пользователем.</p> <p>ОПК-3.2 Проявляет творческую инициативу при реализации проектного замысла; выдвигает и реализует креативные идеи; разрабатывает проектные идеи на основе имеющихся теоретических знаний; обосновывает проектные предложения в русле современных тенденций развития дизайна и цифрового искусства</p> <p>ОПК-3.3 Обосновывает объективность применения приемов моделирования и конструирования объектов в качестве доказательства целесообразного выбора средств проектирования; определяет композиционное решение; определяет основные требования к визуальной организации информации на различных носителях и пути их выполнения</p>

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
<p>ОПК-3.1. Производит предпроектный и проектный анализ; применяет известные методы разработки проектных идей; представляет результаты существующих проектных решений по изучаемой проблеме, научных исследований на их основе, применяет творческий подход к решению проектных задач</p>	<p>Знает творческие приемы и методы разработки проектных идей; методики предпроектных исследований; основные ресурсы, позволяющие оптимизировать работу при создании проекта и реализации проектной идеи.</p> <p>Умеет проводить научные исследования для разработки и реализации проектной идеи.</p> <p>Владеет навыками презентации аудитории результаты проектных решений и проектных задач.</p>
<p>ОПК-3.2 Проявляет творческую инициативу при реализации проектного замысла; выдвигает и реализует креативные идеи; разрабатывает проектные идеи на основе имеющихся теоретических знаний; обосновывает проектные предложения в русле современных тенденций развития дизайна и цифрового искусства</p>	<p>Знает приемы и инструменты создания и реализации проектного замысла.</p> <p>Способен самостоятельно выполнять макеты с учетом особенностей сред проектирования и проблемного поля.</p> <p>Владеет набором возможных решений и обосновывает свои предложения, опираясь на результаты научно-исследовательской работы. Разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.</p>
<p>ОПК-3.3 Обосновывает объективность применения приемов</p>	<p>Знает приемы моделирования и конструирования дизайн-объектов.</p>

<b>Код и наименование индикатора достижения компетенции</b>	<b>Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)</b>
<p>моделирования и конструирования объектов в качестве доказательства целесообразного выбора средств проектирования; определяет композиционное решение; определяет основные требования к визуальной организации информации на различных носителях и пути их выполнения</p>	<p>Умеет целесообразно выбирать средства проектирования.</p> <p>Владеет навыками применения приемов моделирования и конструирования дизайн-объектов.</p>

## Аннотация дисциплины Основы арт-менеджмента

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачётных единицы / 144 академических часа. Является дисциплиной обязательной части ОП, изучается на 2 курсе и завершается экзаменом. Учебным планом предусмотрено проведение лекционных занятий в объеме 6 часов, практических занятий в объеме 48 часов (в том числе интерактивных 36 часов), а также выделены часы на самостоятельную работу студента 54 часа.

Язык реализации: русский.

**Цель:** дать представление об основах арт-менеджмента в сфере искусства (в том числе цифрового и технологического искусства).

### **Задачи:**

- сформировать понимание специфики осуществления функций менеджмента в сфере искусства (в том числе цифрового и технологического искусства);
- сформировать навыки поиска и оценки источников финансирования арт-проектов и организаций;
- сформировать представления о функционировании зарубежного и российского рынков современных искусств, специфике их субъектов и объектов;
- сформировать навыки создания и управления проектами в сфере искусства (в том числе цифрового и технологического искусства);
- сформировать навыки продвижения и экономической оценки эффективности проектов в сфере искусства (в том числе цифрового и технологического искусства);
- сформировать понимание основ кураторской деятельности, деятельности частных и государственных галерей, аукционов и рынков сбыта произведений современного искусства.

Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы, характеризуют формирование следующих компетенций:

Универсальные компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Разработка и реализация проектов	УК-2. Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	УК-2.1 Разрабатывает этапы жизненного цикла проекта; этапы разработки и реализации проекта; применяет методики разработки и управления проектом

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Командная работа и лидерство	УК-3. Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели	УК-3.1 Знаком с методиками формирования команд; методами эффективного руководства коллективами; основными теориями лидерства и стили руководства
		УК-3.2 Разрабатывает план групповых и организационных коммуникаций при подготовке и выполнении проекта; формулирует задачи членам команды для достижения поставленной цели; разрабатывает командную стратегию; применяет эффективные стили руководства командой для достижения поставленной цели; организует межличностные, групповые и организационные коммуникации в команде для достижения поставленной цели

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
УК-2.1 Разрабатывает этапы жизненного цикла проекта; этапы разработки и реализации проекта; применяет методики разработки и управления проектом	Знает основные принципы проектной и научно-исследовательских деятельности в области дизайна и цифрового искусства.
	Умеет организовывать разработку жизненного цикла проекта.
	Владеет навыками анализа методологических проблем; критического анализа и оценки современных научных достижений и результатов деятельности по решению исследовательских и практических задач.
УК-3.1 Знаком с методиками формирования команд; методами эффективного руководства коллективами; основными теориями лидерства и стили руководства	Знает методы и техники тимбилдинга и управления коллектива.
	Умеет самостоятельно применять на практике методы управления исследовательской и/или индивидуальной проектной работой, а также работой проектного коллектива.
	Владеет лидерскими техниками и организационными моделями управления.
УК-3.2 Разрабатывает план групповых и организационных коммуникаций при подготовке и выполнении проекта; формулирует задачи членам команды для достижения поставленной цели; разрабатывает командную стратегию; применяет эффективные стили руководства командой для достижения поставленной цели; организует межличностные, групповые и организационные	Знает технологии организации проектной коммуникации.
	Умеет применять методики управления командной работой.
	Владеет навыками организационных коммуникаций, стилями проектного руководства.

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
коммуникации в команде для достижения поставленной цели	

Общепрофессиональные компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Организаторская деятельность	ОПК-4 Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу	ОПК-4.1. Формулирует и аргументирует собственную позицию по рассматриваемым проблемам; грамотно и логически верно выстраивает научные и профессиональные дискуссии; последовательно, грамотно и оценочно излагает аргументы, приведенные в научной и профессиональной литературе; владеет навыками ведения дискуссии, навыками публичного выступления
		ОПК-4.2 Представляет результаты проектной и творческой деятельности на выставках, конкурсах, фестивалях; оформляет логически выстроенные и обоснованные презентации проектов и творческих работ; организует творческие фестивали профессиональной направленности

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ОПК-4.1. Формулирует и аргументирует собственную позицию по рассматриваемым проблемам; грамотно и логически верно выстраивает научные и профессиональные дискуссии; последовательно, грамотно и оценочно излагает аргументы, приведенные в научной и профессиональной литературе; владеет навыками ведения дискуссии, навыками публичного выступления	Знает основные нормы научного стиля современного русского языка и базовые принципы речевого взаимодействия; основную терминологию и тематику исследований в сфере дизайна, современного искусства и смежных научных областей.
	Умеет грамотно, логически верно и аргументировано излагать свои мысли в процессе ведения научной дискуссии; общаться на профессиональные и научные темы в устной и письменной форме.
	Владеет навыками логичного и грамотного речевого взаимодействия в устной и письменной форме в процессе ведения научной и профессиональной дискуссии, навыками публичного выступления.
ОПК-4.2 Представляет результаты проектной и творческой деятельности на выставках, конкурсах, фестивалях; оформляет логически выстроенные и обоснованные презентации проектов и творческих работ; организует	Знает о наиболее значимых российских и международных творческих конкурсах, профессиональных выставках, творческих объединениях и прочих актуальных творческих мероприятиях.
	Умеет составлять портфолио и заполнять заявки для участия в профессиональных выставках, конкурсах и прочих творческих мероприятиях, организовывать творческие фестивали профессиональной направленности.

<b>Код и наименование индикатора достижения компетенции</b>	<b>Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)</b>
творческие фестивали профессиональной направленности	Способностью представлять итоги проделанной работы в виде арт-объектов, презентаций, отчетов, статей, оформленных в соответствии с имеющимися требованиями, с привлечением современных художественных средств редактирования и печати; опытом публичных выступлений.



## **Аннотация дисциплины**

### **Теория и практики современного искусства**

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачётных единицы / 144 академических часа. Является дисциплиной обязательной части ОП, изучается на 1 курсе и завершается экзаменом. Учебным планом предусмотрено проведение лекционных занятий в объеме 18 часов, практических занятий в объеме 18 часов (в том числе интерактивных 18 часов), а также выделены часы на самостоятельную работу студента – 81 час.

Язык реализации: русский.

**Цель:** изучить и проанализировать основные тенденции и художественные стратегии современной визуальной культуры, проследить зарождение новых стилевых жанров, познакомить с творчеством наиболее ярких представителей зарубежного и советского-российского современного искусства, проанализировать влияние художественных стратегий на "визуальное оформление" окружающего нас мира (дизайн, цифровой арт, медиа-арт и т.п.).

**Задачи:**

- Сформировать системное и целостное представление о современном искусстве как совокупности художественных практик;
- Сформировать представление касательно основных направлений в современном искусстве по десятилетиям;
- Раскрыть многозадачность современного искусства;
- Сформировать понимание основ теории современного искусства;
- Исследовать многообразие форм художественного творчества и восприятия;
- Сформировать способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу;
- Научить применять на практике полученные знания, анализировать главные этапы закономерности исторического развития для осознания социальной значимости своей деятельности в искусстве.

Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы, характеризуют формирование следующих компетенций:

Общепрофессиональные компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Научные исследования	ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения	ОПК-2.1 Анализирует научную литературу и научные исследования; способен к критическому анализу и оценке современных научных достижений и результатов деятельности по решению исследовательских и практических задач; знает основную терминологию и тематику исследований в сфере дизайна, современного искусства и смежных научных областей. Применяет на практике основные принципы проектной и научно-исследовательских деятельности в области дизайна и цифрового искусства
		ОПК-2.2 Организует научно-исследовательские работы на практике; формулирует цели и задачи исследования; самообразовывается в процессе анализа и общения научных данных; применяет на практике
Педагогическая деятельность	ОПК-5 Способен осуществлять педагогическую деятельность по программам профессионального образования дополнительного профессионального образования	ОПК-5.1 Знаком с методиками преподавания и основными понятиями художественных и проектных дисциплин, обосновывает актуальность основных положений преподаваемых дисциплин
		ОПК-5.2 Формулирует цели и задачи курса дисциплин; применяет методы планирования учебного процесса при переработке научной информации в учебную; системно оформляет и подает учебный материал; знает источники информации по методам и подходам к преподаванию художественных и проектных дисциплин

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ОПК-2.1 Анализирует научную литературу и научные исследования; способен к критическому анализу и оценке современных научных достижений и результатов деятельности по решению исследовательских и практических задач; знает основную терминологию и тематику исследований в сфере	Знает главные положения методологии научного исследования; общенаучные методы проведения современного научного исследования, методы анализа и синтеза информации.
	Умеет абстрактно мыслить; анализировать и обобщать полученную в ходе исследования информацию.
	Владеет навыками критически использовать методы сбора, анализа и синтеза информации в процессе

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
дизайна, современного искусства и смежных научных областей. Применяет на практике основные принципы проектной и научно-исследовательских деятельности в области дизайна и цифрового искусства	решения исследовательских и профессиональных задач.
ОПК-2.2 Организует научно-исследовательские работы на практике; формулирует цели и задачи исследования; самообразовывается в процессе анализа и общения научных данных; применяет на практике	Знает наиболее значимых российских и международных научных мероприятиях.
	Умеет составлять портфолио и заполнять заявки для участия в научных мероприятиях; выступать с сообщениями и докладами на научных конференциях, самостоятельно проводить научные исследования по вопросам профессиональной деятельности и готовность участвовать в комплексных научных разработках, представлять материалы собственных научных исследований.
	Владеет способностью представлять итоги проделанной работы в виде презентаций, отчетов, статей, оформленных в соответствии с имеющимися требованиями, на научно-практических конференциях; опытом публичных выступлений.
ОПК-5.1 Знаком с методиками преподавания и основными понятиями художественных и проектных дисциплин, обосновывает актуальность основных положений преподаваемых дисциплин	Знает основы осуществления педагогической деятельности.
	Умеет выделять в своей деятельности основы художественных и проектных дисциплин для осуществления педагогической деятельности.
	Владеет первичными навыками осуществления педагогической деятельности в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования.
ОПК-5.2 Формулирует цели и задачи курса дисциплин; применяет методы планирования учебного процесса при переработке научной информации в учебную; системно оформляет и подает учебный материал; знает источники информации по методам и подходам к преподаванию художественных и проектных дисциплин	Знает основные методы планирования учебного процесса.
	Умеет перерабатывать научно-исследовательскую информацию в материал готовый для представления в учебном процессе.
	Владеет методикой преподавания художественных и проектных дисциплин.

## Аннотация дисциплины

### Научно- исследовательский семинар

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачётных единицы / 180 академических часов. Является дисциплиной обязательной части ОП, изучается на 1 курсе и завершается зачетом с оценкой. Учебным планом предусмотрено проведение практических занятий в объеме 54 часа.

Язык реализации: русский.

**Цель:** формирование у студентов-магистрантов компетенций и навыков исследовательской работы.

**Задачи:**

- систематизация профессиональных знаний;
- расширение и закрепление профессиональных знаний;
- формирование навыков теоретических и экспериментальных исследований в области дизайна и цифровых технологий.

Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы, характеризуют формирование следующих компетенций:

Универсальные компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Системное и критическое мышление	УК-1. Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий	УК-1.2 Использует методологию системного и критического анализа проблемных ситуаций, методики постановки цели, определения способов ее достижения, разработки стратегий
Коммуникация	УК-4. Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия	УК-4.2 Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
УК-1.2 Использует методологию системного и критического анализа проблемных ситуаций, методики постановки цели, определения	Знает оптимальные решения этих проблем; владеет навыками.
	Умеет использования основных методов управления проекта.

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
способов ее достижения, разработки стратегий	Владеет корректно ставит цель и выстраивает логику проекта.
УК-4.2 Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия	Знает на теоретическом уровне основные коммуникативные технологии, методы и способы делового общения.
	Умеет эффективно выстраивать коммуникативную деятельность.
	Владеет профессиональными технологиями общения (письменными, устными) для академического и профессионального взаимодействия.

Общепрофессиональные компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Научные исследования	ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения	ОПК-2.1. Анализирует научную литературу и научные исследования; способен к критическому анализу и оценке современных научных достижений и результатов деятельности по решению исследовательских и практических задач; знает основную терминологию и тематику исследований в сфере дизайна, современного искусства и смежных научных областей. Применяет на практике основные принципы проектной и научно-исследовательской деятельности в области дизайна и цифрового искусства
		ОПК-2.2 Организует научно-исследовательские работы на практике; формулирует цели и задачи исследования; самообразовывается в процессе анализа и общения научных данных; применяет на практике методы управления исследовательской работой; представляет результаты исследовательской деятельности на научно-практических конференциях, предлагает возможности ее применения и/или обозначает направления дальнейшего развития

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ОПК-2.1. Анализирует научную литературу и научные исследования; способен к критическому анализу и оценке	Знает главные положения методологии научного исследования; общенаучные методы проведения современного научного исследования, методы анализа и синтеза информации.

<b>Код и наименование индикатора достижения компетенции</b>	<b>Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)</b>
современных научных достижений и результатов деятельности по решению исследовательских и практических задач; знает основную терминологию и тематику исследований в сфере дизайна, современного искусства и смежных научных областей. Применяет на практике основные принципы проектной и научно-исследовательских деятельности в области дизайна и цифрового искусства	<p>Умеет абстрактно мыслить; анализировать и обобщать полученную в ходе исследования информацию.</p> <p>Владеет навыками критически использовать методы сбора, анализа и синтеза информации в процессе решения исследовательских и профессиональных задач.</p>
ОПК-2.2 Организует научно-исследовательские работы на практике; формулирует цели и задачи исследования; самообразовывается в процессе анализа и общения научных данных; применяет на практике методы управления исследовательской работой; представляет результаты исследовательской деятельности на научно-практических конференциях, предлагает возможности ее применения и/или обозначает направления дальнейшего развития	<p>Знает наиболее значимых российских и международных научных мероприятиях.</p> <p>Умеет составлять портфолио и заполнять заявки для участия в научных мероприятиях; выступать с сообщениями и докладами на научных конференциях, самостоятельно проводить научные исследования по вопросам профессиональной деятельности и готовность участвовать в комплексных научных разработках, представлять материалы собственных научных исследований.</p> <p>Владеет способностью представлять итоги проделанной работы в виде презентаций, отчетов, статей, оформленных в соответствии с имеющимися требованиями, на научно-практических конференциях; опытом публичных выступлений.</p>

## **Аннотация дисциплины**

### **Конструирование визуальных систем**

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачётных единицы / 216 академических часов. Является дисциплиной обязательной части ОП, изучается на 1 курсе и завершается экзаменом. Учебным планом предусмотрено проведение лекционных занятий в объеме 36 часов, практических занятий в объеме 72 часов (в том числе интерактивных 36 часов), а также выделены часы на самостоятельную работу студента - 53 часа.

Язык реализации: русский.

**Цель:** поиск и формирование новых экспериментальных форм, языков и приемов разработки объектов рекламы в различных средах и на носителях; существенная активизация творческой самостоятельной работы магистров по осмыслению и анализу предложенной литературы и проблемного поля исследования; проектирование авторской интерпретации актуальных творческих задач с учётом профиля исследований; выделение ключевых особенностей формируемых концепций и направлений их применения в разрабатываемой визуальной части коммуникации с целью быстрого и эффективного донесения информации до потребителя

#### **Задачи:**

- Формирование навыков аналитики: способность на основе анализа и проблемного подхода преобразовывать информацию в знание, осмысливать процессы, события и явления в их динамике и взаимосвязи;
- Выработать на практике умения формулировать проблему, ставить проектные задачи, варьировать решения с учетом возможностей и ограничений;
- Сформировать понимание роли и возможностей иллюстративного ряда при разработке экспериментальных средств графических высказываний;
- Поиск новых эффективных способов и приемов усиления смысла сообщения при конструировании визуальных систем, проектирование ожидаемых каналов его восприятия путем организации всех элементов визуального ряда;
- Формирование представления о специфике визуального ряда при конструировании визуальных систем в различных средах относительно особенностей восприятия целевой аудиторией, целей и задач сообщения;
- Дать представление о роли структурных элементов коммуникаций (визуальных, вербальных) приемах, усиливающих смысл визуального обращения;

- 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.

Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы, характеризуют формирование следующих компетенций:

Профессиональные компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
проектный	ПК-1 Способен разрабатывать проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с поставленными задачами и потребностями целевой аудитории	ПК -1.2 Анализирует информацию, необходимую для работы над проектом; способен находить дизайнерские и творческие решения задач по проектированию объектов с учетом потребностей целевой аудитории; учитывает при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации проектов
		ПК -1.3 Адаптирует и систематизирует информацию по теме проектного задания; способен составлять проектное задание на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; способен формировать этапы и устанавливать сроки создания проектов; проводит авторский надзор за выполнением работ в процессе производства проектов; готов проводить публичные презентации проектов



Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
проектный	ПК -2 Способен применять современные технологии при создании объектов и систем цифрового искусства	ПК -2.1 Проектирует объекты и системы цифрового искусства, пользуясь навыками художественного конструирования и технического моделирования при помощи специальных компьютерные программ для проектирования

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ПК -1.2 Анализирует информацию, необходимую для работы над проектом; способен находить дизайнерские и творческие решения задач по проектированию объектов с учетом потребностей целевой аудитории; учитывает при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации проектов	Знает основные психоэмоциональные техники управления неосознанным поведением потребителя; принципы построения визуального сообщения с применением интуитивных техник воздействия на потребителя.
	Умеет выявлять непроявленные проблемы потребителей и влиять на них с помощью психологии цвета и форм.
	Владеет навыками нелогического (интуитивного) построения творческого проекта.
ПК -1.3 Адаптирует и систематизирует информацию по теме проектного задания; способен составлять проектное задание на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; способен формировать этапы и устанавливать сроки создания проектов; проводит авторский надзор за выполнением работ в процессе производства проектов; готов проводить публичные презентации проектов	Знает творческие приемы необходимые для выполнения проекта; методики создания спецификации требований к проекту; специализированные компьютерные программы для разработки и реализации проектной идеи; основные ресурсы, позволяющие оптимизировать работу при создании проекта и реализации проектную идею.
	Умеет создавать оригинальные технологически грамотные патентоспособные разработки на уровне промышленного образца; выделять главное и второстепенное на различных уровнях реализации проекта или проектной идеи; обосновывать свои идеи и предложения; создавать спецификации требований к проекту и реализовывать любые проектные идеи, основанные на творческом подходе.
	Владеет методами определения ключевых уникальных характеристик проекта, отвечающих определенным требованиям потребителей; способностью структурирования информации; навыками презентации результатов проектной деятельности.
ПК -2.1 Проектирует объекты и системы цифрового искусства,	Знает методы конструирования и технического моделирования.

<b>Код и наименование индикатора достижения компетенции</b>	<b>Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)</b>
<p>пользуясь навыками художественного конструирования и технического моделирования при помощи специальных компьютерные программ для проектирования</p>	<p>Умеет использовать специальные компьютерные программ для проектирования.</p>
	<p>Владеет навыками определения уникальных характеристик реализуемого проекта; навыками структурирования информации; методами современного дизайн-проектирования и компьютерными технологиями.</p>

## **Аннотация дисциплины**

### **Геймдизайн**

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачётных единицы / 144 академических часа. Является дисциплиной обязательной части ОП, изучается на 1 курсе и завершается экзаменом. Учебным планом предусмотрено проведение лекционных занятий в объеме 18 часов, практических занятий в объеме 36 часов (в том числе интерактивных 36 часов), а также выделены часы на самостоятельную работу студента - 62 часа.

Язык реализации: русский.

**Цель:** создание концепции, проектирование игровых уровней и механик, оформление игрового интерфейса, прототипирование, создание стратегии продвижения и вывод игрового продукта на рынок, аналитика игр.

#### **Задачи:**

- применять полученную теоретическую и практическую информацию в изготовлении игры;
- формирование умения создавать сюжет и композицию игры, строить дизайн игрового пространства, карты уровней и карты маршрутов, проектировать игровые уровни и механики;
- формирование навыка прототипирования игры и создания шаблонов игровых интерфейсов для UI-дизайнеров;
- формирование умения составить техническую документацию для игрового продукта;
- формирование знаний об особенностях хранения графической информации.

Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы, характеризуют формирование следующих компетенций:

Профессиональные компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

<b>Тип задач</b>	<b>Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)</b>	<b>Код и наименование индикатора достижения компетенции</b>
проектный	ПК-1 Способен разрабатывать проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с поставленными задачами и потребностями целевой аудитории	ПК-1.3 Адаптирует и систематизирует информацию по теме проектного задания; способен составлять проектное задание на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; способен формировать этапы и устанавливать сроки
проектный	ПК -2 Способен применять современные технологии при создании объектов и систем цифрового искусства	<p>ПК -2.2 Использует современные технологии при создании дизайн-проектов и объектов цифрового искусства (алгоритмических систем, генеративных систем, медиа объектов, видео и аудио систем и т.п.)</p> <p>ПК -2.3 Использует требуемое для решения задач проектирования компьютерное программное обеспечение, а также прочие современные технологии создания объектов и систем цифрового искусства</p>

<b>Код и наименование индикатора достижения компетенции</b>	<b>Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)</b>
<p>ПК -1.3 Адаптирует и систематизирует информацию по теме проектного задания; способен составлять проектное задание на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; способен формировать этапы и устанавливать сроки создания проектов; проводит авторский надзор за выполнением работ в процессе производства проектов; готов проводить публичные презентации проектов</p>	<p>Знает творческие приемы необходимые для выполнения проекта; методики создания спецификации требований к проекту; специализированные компьютерные программы для разработки и реализации проектной идеи; основные ресурсы, позволяющие оптимизировать работу при создании проекта и реализации проектную идею.</p>
	<p>Умеет создавать оригинальные технологически грамотные патентоспособные разработки на уровне промышленного образца; выделять главное и второстепенное на различных уровнях реализации проекта или проектной идеи; обосновывать свои идеи и предложения; создавать спецификации требований к проекту и реализовывать любые проектные идеи, основанные на творческом подходе.</p>
	<p>Владеет методами определения ключевых уникальных характеристик проекта, отвечающих определенным требованиям потребителей; способностью структурирования информации; навыками презентации результатов проектной деятельности.</p>

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ПК -2.2 Использует современные технологии при создании дизайн-проектов и объектов цифрового искусства (алгоритмических систем, генеративных систем, медиа объектов, видео и аудио систем и т.п.)	Знает основные современные технологии при создании дизайн-проектов и объектов цифрового искусства.
	Умеет применять на практике технологические приемы создания объектов цифрового искусства и дизайна.
	Владеет навыками корректного подбора технологий для того или иного объекта цифрового искусства и дизайна.
ПК -2.3 Использует требуемое для решения задач проектирования компьютерное программное обеспечение, а также прочие современные технологии создания объектов и систем цифрового искусства	Знает основные виды компьютерное программное обеспечение для создания объектов и систем цифрового искусства.
	Умеет применять на практике знания о программном обеспечении, а также прочие современные технологии создания объектов и систем цифрового искусства.
	Владеет навыком выбирать наиболее подходящие для реализации проекта творческие приемы, методики создания спецификации, компьютерные программы и ресурсы для оптимизации проектной идеи.

## **Аннотация дисциплины Гибридные арт-пространства**

Общая трудоемкость дисциплины составляет 9 зачётных единицы / 324 академических часа. Является дисциплиной обязательной части ОП, изучается на 1,2 курсе и завершается зачетом и экзаменом. Учебным планом предусмотрено проведение лекционных занятий в объеме 18 часов (в том числе интерактивных), практических занятий в объеме 126 часов (в том числе интерактивных/126 часов), а также выделены часы на самостоятельную работу студента - 142 часа.

Язык реализации: русский.

**Цель:** дать представление об основах работы со всеми основными формами цифрового искусства в рамках гибридного арт-пространства.

**Задачи:**

- получить прикладные знания основ теории проектирования, сформировать понимание предмета, категорий и принципов проектной деятельности;
- научиться использовать знания в области дизайна, цифрового искусства и проектной деятельности;
- научиться применять на практике международные и отечественные стандарты проектирования;
- сформировать профессиональные навыки проектного мышления;
- формирование навыков работы с гибридными арт-пространствами, изучение способов и вариантов их трансформации согласно поставленной проектной идее;
- формирование навыков создания пространственных композиций, из различных готовых материалов и форм (природных объектов, промышленных и бытовых предметов, фрагментов текстовой и зрительной информации и т.п.) являющую собой художественное целое;
- формирование навыка создания интерьерного арт-пространства.

Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы, характеризуют формирование следующих компетенций:

Профессиональные компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
проектный	ПК-1 Способен разрабатывать проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с поставленными задачами и потребностями целевой аудитории	ПК-1.2 Анализирует информацию, необходимую для работы над проектом; способен находить дизайнерские и творческие решения задач по проектированию объектов с учетом потребностей целевой аудитории; учитывает при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации проектов
		ПК -1.3 Адаптирует и систематизирует информацию по теме проектного задания; способен составлять проектное задание на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; способен формировать этапы и устанавливать сроки создания проектов; проводит авторский надзор за выполнением работ в процессе производства проектов; готов проводить публичные презентации проектов
проектный	ПК -2 Способен применять современные технологии при создании объектов и систем цифрового искусства	<p>ПК-2.1 Проектирует объекты и системы цифрового искусства, пользуясь навыками художественного конструирования и технического моделирования при помощи специальных компьютерные программ для проектирования</p> <p>ПК - 2.3 Использует требуемое для решения задач проектирования компьютерное программное обеспечение, а также прочие современные технологии создания объектов и систем цифрового искусства</p>
организационно-управленческий	ПК -3 Способен планировать, организовывать комплекс работ и контролировать реализацию проектов в	ПК - 3.2 Готов управлять творческим коллективом, внедрять передовые методики творческой работы, оценивать технологичность проектных решений, проводить технологические процессы выполнения объектов

Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
	области цифрового искусства	ПК - 3.3 Способен обеспечивать защиту авторского права на создаваемые объекты; подготавливать документацию для участия в творческих выставках и конкурсах с результатами проектной деятельности

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ПК-1.2 Анализирует информацию, необходимую для работы над проектом; способен находить дизайнерские и творческие решения задач по проектированию объектов с учетом потребностей целевой аудитории; учитывает при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации проектов	Знает основные методы дизайн-мышления для изучения потребностей и оценки предпочтений целевой аудитории
	Умеет подбирать релевантный проводимому исследованию метод дизайн-мышления.
	Владеет навыками выявления потребностей и предпочтений целевой аудитории, на которую ориентированы проектируемые объекты в информационной среде.
ПК -1.3 Адаптирует и систематизирует информацию по теме проектного задания способен составлять проектное задание на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; способен формировать этапы и устанавливать сроки создания проектов; проводит авторский надзор за выполнением работ в процессе производства проектов; готов проводить публичные презентации проектов	Знает творческие приемы необходимые для выполнения проекта; методики создания спецификации требований к проекту; специализированные компьютерные программы для разработки и реализации проектной идеи; основные ресурсы, позволяющие оптимизировать работу при создании проекта и реализации проектную идею.
	Умеет создавать оригинальные технологически грамотные патентоспособные разработки на уровне промышленного образца; выделять главное и второстепенное на различных уровнях реализации проекта или проектной идеи; обосновывать свои идеи и предложения; создавать спецификации требований к проекту и реализовывать любые проектные идеи, основанные на творческом подходе.
	Владеет методами определения ключевых уникальных характеристик проекта, отвечающих определенным требованиям потребителей; способностью структурирования информации; навыками презентации результатов проектной деятельности.
ПК-2.1 Проектирует объекты и системы цифрового искусства, пользуясь навыками художественного	Знает методы конструирования и технического моделирования.
	Умеет использовать специальные компьютерные программ для проектирования.



Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
конструирования и технического моделирования при помощи специальных компьютерные программ для проектирования	Владеет навыками определения уникальных характеристик реализуемого проекта; навыками структурирования информации; методами современного дизайн-проектирования и компьютерными технологиями.
ПК -2.3 Использует требуемое для решения задач проектирования компьютерное программное обеспечение, а также прочие современные технологии создания объектов и систем цифрового искусства	Знает основные виды компьютерное программное обеспечение для создания объектов и систем цифрового искусства.
	Умеет применять на практике знания о программном обеспечении, а также прочие современные технологии создания объектов и систем цифрового искусства.
	Владеет навыком выбирать наиболее подходящие для реализации проекта творческие приемы, методики создания спецификации, компьютерные программы и ресурсы для оптимизации проектной идеи.
ПК -3.2 Готов управлять творческим коллективом, внедрять передовые методики творческой работы, оценивать технологичность проектных решений, проводить технологические процессы выполнения объектов	Знает методики творческой работы и методики управления творческим коллективом.
	Умеет управлять проектами и внедрять передовые методики творческой работы.
	Владеет навыками реализации проектов на практике и творческих проектных идеи и управлением творческим коллективом.
ПК -3.3 Способен обеспечивать защиту авторского права на создаваемые объекты; подготавливать документацию для участия в творческих выставках и конкурсах с результатами проектной деятельности	Знает законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности.
	Умеет ориентироваться в нормативной базу РФ в области интеллектуальной собственности.
	Владеет навыками использования методов сбора, анализа и синтеза информации, подготавливать документацию для участия в творческих выставках и конкурсах с результатами проектной деятельности.

## **Аннотация дисциплины**

### **Прикладные технологии в цифровом искусстве**

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачётных единицы / 216 академических часа. Является дисциплиной обязательной части ОП, изучается на 2 курсе и завершается экзаменом в 4 семестре и зачетом в 3 семестре. Учебным планом предусмотрено проведение лекционных занятий в объеме 18 часов, практических занятий в объеме 72 часа (в том числе интерактивных 72 часа), а также выделены часы на самостоятельную работу студента - 98 часов.

Язык реализации: русский.

**Цель:** сформировать у студентов общее взаимосвязанное представление о современных прикладных технологических процессах в дизайне и цифровом искусстве.

#### **Задачи:**

- Исследование среды и пространства, в которых существуют инсталляции;
- Изучение специфики поведения человека в зависимости от контекста интерактивной среды;
- Изучение того, как устроено физическое пространство и какие нормы эргономики помогают выстраивать удобное взаимодействие;
- Изучение основных технологий интерактивных медиа в формате дистанционной лаборатории;
- Формирование навыков управления световых фигур и анимирования световых приборов, программирования диодов;
- Создание инсталляций с генеративной графикой, которой можно управлять;
- Создание проекционных инсталляции;
- Освоение подходов к созданию прототипов.

Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы, характеризуют формирование следующих компетенций:

Профессиональные компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
проектный	ПК-1 Способен разрабатывать проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с поставленными задачами и потребностями целевой аудитории	ПК-1.3 Адаптирует и систематизирует информацию по теме проектного задания; способен составлять проектное задание на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; способен формировать этапы и устанавливать сроки
проектный	ПК -2 Способен применять современные технологии при создании объектов и систем цифрового искусства	<p>ПК -2.2 Использует современные технологии при создании дизайн-проектов и объектов цифрового искусства (алгоритмических систем, генеративных систем, медиа объектов, видео и аудио систем и т.п.)</p> <p>ПК -2.3 Использует требуемое для решения задач проектирования компьютерное программное обеспечение, а также прочие современные технологии создания объектов и систем цифрового искусства</p>
организационно-управленческий	ПК-3 Способен планировать, организовывать комплекс работ и контролировать реализацию проектов в области цифрового искусства	<p>ПК -3.1 Выполняет проекты с учетом технологического процесса; определяет порядок выполнения отдельных видов работ по созданию проектов; способен осуществлять календарно-ресурсное планирование, систематизировать и распределять действия проектной команды, формировать этапы и устанавливать сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности</p> <p>ПК - 3.2 Способен обеспечивать защиту авторского права на создаваемые объекты; подготавливать документацию для участия в творческих выставках и конкурсах с результатами проектной деятельности</p>

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ПК -1.3 Адаптирует и систематизирует информацию по	Знает творческие приемы необходимые для выполнения проекта; методики создания

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
<p>теме проектного задания; способен составлять проектное задание на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; способен формировать этапы и устанавливать сроки создания проектов; проводит авторский надзор за выполнением работ в процессе производства проектов; готов проводить публичные презентации проектов</p>	<p>спецификации требований к проекту; специализированные компьютерные программы для разработки и реализации проектной идеи; основные ресурсы, позволяющие оптимизировать работу при создании проекта и реализации проектную идею.</p>
	<p>Умеет создавать оригинальные технологически грамотные патентоспособные разработки на уровне промышленного образца; выделять главное и второстепенное на различных уровнях реализации проекта или проектной идеи; обосновывать свои идеи и предложения; создавать спецификации требований к проекту и реализовывать любые проектные идеи, основанные на творческом подходе.</p>
	<p>Владеет методами определения ключевых уникальных характеристик проекта, отвечающих определенным требованиям потребителей; способностью структурирования информации; навыками презентации результатов проектной деятельности.</p>
<p>ПК -2.2 Использует современные технологи при создании дизайн-проектов и объектов цифрового искусства (алгоритмических систем, генеративных систем, медиа объектов, видео и аудио систем и т.п.)</p>	<p>Знает основные современные технологи при создании дизайн-проектов и объектов цифрового искусства.</p>
	<p>Умеет применять на практике технологические приемы создания объектов цифрового искусств аи дизайна.</p>
	<p>Владеет навыками корректного подбора технологий для того или иного объекта цифрового искусства и дизайна.</p>
<p>ПК -2.3 Использует требуемое для решения задач проектирования компьютерное программное обеспечение, а также прочие современные технологии создания объектов и систем цифрового искусства</p>	<p>Знает основные виды компьютерное программное обеспечение для создания объектов и систем цифрового искусства.</p>
	<p>Умеет применять на практике знания о программном обеспечении, а также прочие современные технологии создания объектов и систем цифрового искусства.</p>
	<p>Владеет навыком выбирать наиболее подходящие для реализации проекта творческие приемы, методики создания спецификации, компьютерные программы и ресурсы для оптимизации проектной идеи.</p>

Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
проектный	ПК-1 Способен разрабатывать проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с поставленными задачами и потребностями целевой аудитории	ПК-1.3 Адаптирует и систематизирует информацию по теме проектного задания; способен составлять проектное задание на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; способен формировать этапы и устанавливать сроки
проектный	ПК -2 Способен применять современные технологии при создании объектов и систем цифрового искусства	<p>ПК -2.2 Использует современные технологии при создании дизайн-проектов и объектов цифрового искусства (алгоритмических систем, генеративных систем, медиа объектов, видео и аудио систем и т.п.)</p> <p>ПК -2.3 Использует требуемое для решения задач проектирования компьютерное программное обеспечение, а также прочие современные технологии создания объектов и систем цифрового искусства</p>
организационно-управленческий	ПК-3 Способен планировать, организовывать комплекс работ и контролировать реализацию проектов в области цифрового искусства	<p>ПК -3.1 Выполняет проекты с учетом технологического процесса; определяет порядок выполнения отдельных видов работ по созданию проектов; способен осуществлять календарно-ресурсное планирование, систематизировать и распределять действия проектной команды, формировать этапы и устанавливать сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности</p> <p>ПК - 3.2 Готов управлять творческим коллективом, внедрять передовые методики творческой работы, оценивать технологичность проектных решений, проводить технологические процессы выполнения объектов</p>

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
<p>ПК -1.3 Адаптирует и систематизирует информацию по теме проектного задания; способен составлять проектное задание на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; способен формировать этапы и устанавливать сроки создания проектов; проводит авторский надзор за выполнением работ в процессе производства проектов; готов проводить публичные презентации проектов</p>	<p>Знает творческие приемы необходимые для выполнения проекта; методики создания спецификации требований к проекту; специализированные компьютерные программы для разработки и реализации проектной идеи; основные ресурсы, позволяющие оптимизировать работу при создании проекта и реализации проектную идею.</p>
	<p>Умеет создавать оригинальные технологически грамотные патентоспособные разработки на уровне промышленного образца; выделять главное и второстепенное на различных уровнях реализации проекта или проектной идеи; обосновывать свои идеи и предложения; создавать спецификации требований к проекту и реализовывать любые проектные идеи, основанные на творческом подходе.</p>
	<p>Владеет методами определения ключевых уникальных характеристик проекта, отвечающих определенным требованиям потребителей; способностью структурирования информации; навыками презентации результатов проектной деятельности.</p>
<p>ПК -2.2 Использует современные технологии при создании дизайн-проектов и объектов цифрового искусства (алгоритмических систем, генеративных систем, медиа объектов, видео и аудио систем и т.п.)</p>	<p>Знает основные современные технологии при создании дизайн-проектов и объектов цифрового искусства.</p>
	<p>Умеет применять на практике технологические приемы создания объектов цифрового искусства и дизайна.</p>
	<p>Владеет навыками корректного подбора технологий для того или иного объекта цифрового искусства и дизайна.</p>
<p>ПК -2.3 Использует требуемое для решения задач проектирования компьютерное программное обеспечение, а также прочие современные технологии создания объектов и систем цифрового искусства</p>	<p>Знает основные виды компьютерное программное обеспечение для создания объектов и систем цифрового искусства.</p>
	<p>Умеет применять на практике знания о программном обеспечении, а также прочие современные технологии создания объектов и систем цифрового искусства.</p>
	<p>Владеет навыком выбирать наиболее подходящие для реализации проекта творческие приемы, методики создания спецификации, компьютерные программы и ресурсы для оптимизации проектной идеи.</p>
<p>ПК -3.1 Выполняет проекты с учетом технологического процесса; определяет порядок выполнения отдельных видов работ по созданию проектов; способен осуществлять календарно-ресурсное планирование,</p>	<p>Знает технологический процесс создания проекта.</p>
	<p>Умеет систематизировать и распределять действия проектной команды, формировать этапы и устанавливать сроки проектирования объектов визуальной информации.</p>

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
<p>систематизировать и распределять действия проектной команды, формировать этапы и устанавливать сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности</p>	<p>Владеет приемами и инструментами создания логически верной формы проекта; самостоятельно выполняет календарно-ресурсное планирование; представляет набор возможных решений и обосновывает свои предложения.</p>
<p>ПК - 3.2 Готов управлять творческим коллективом, внедрять передовые методики творческой работы, оценивать технологичность проектных решений, проводить технологические процессы выполнения объектов</p>	<p>Знает методики творческой работы и методики управления творческим коллективом.</p>
	<p>Умеет выбирать способы осуществления проектных решений.</p> <p>Владеет навыками реализации проектов на практике и творческих проектных идеи и управлением творческим коллективом.</p>

## **Аннотация дисциплины Техники визуализации**

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачётных единицы / 108 академических часа. Является дисциплиной обязательной части ОП, изучается на 1 курсе и зачетом во 2 семестре. Учебным планом предусмотрено проведение практических занятий в объеме 36 часов (в том числе интерактивных 18 часов), а также выделены часы на самостоятельную работу студента - 72 часа.

Язык реализации: русский.

**Цель:** изучения данной дисциплины является формирование целостного представления о роли 3д-моделирования в художественном графическом проектировании: выявить особенности техник визуализации в зависимости от задач проектирования и их взаимосвязь в общей структуре дизайн-проектирования с учетом средств формальной композиции и принципами формообразования в дизайне.

### **Задачи:**

- формирование умения целенаправленно использовать законы визуального восприятия и формирования объектов предметно-пространственной среды;
- формирование мышления дизайнера: концептуального, художественного, проектного, визуального;
- формирование знаний основных положений цветоведения и колористики;
- формирование самостоятельности суждений в отстаивании творческих концепций, интереса к отечественному и мировому культурному наследию;
- формирование умений пользоваться профессиональными приемами работы и различными техниками визуализации;
- 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;
- развитие у студентов творческого мышления, самостоятельности суждений, интереса к отечественному и мировому наследию.
- Сформировать навыки работы в 3d max: настройка интерфейса; создание объектов-примитивов; применение модификаторов; создание и назначение материалов; настройка освещения сцены; основы визуализации



Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы, характеризуют формирование следующих компетенций:

Профессиональные компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
проектный	ПК-1 Способен разрабатывать проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с поставленными задачами и потребностями целевой аудитории	ПК-1.1 Проводит предпроектные исследования, выявляет существующие и прогнозирует будущие тенденции в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации. Оформляет результаты предпроектных исследований
проектный	ПК -2 Способен применять современные технологии при создании объектов и систем цифрового искусства	ПК -2.1 Проектирует объекты и системы цифрового искусства, пользуясь навыками художественного конструирования и технического моделирования при помощи специальных компьютерные программ для проектирования

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ПК-1.1 Проводит предпроектные исследования, выявляет существующие и прогнозирует будущие тенденции в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации. Оформляет результаты предпроектных исследований Умеет создавать объекты и системы визуальной информации;	Знает корректные творческие приемы необходимые для создания дизайн продукта.
	Умеет создавать объекты и системы визуальной информации.
ПК -2.1 Проектирует объекты и системы цифрового искусства, пользуясь навыками художественного	Владеет методами определения ключевых уникальных характеристик дизайн продукта, отвечающих определенным тенденциям в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации; навыками представления результатов предпроектных исследований.
	Знает методы конструирования и технического моделирования.
	Умеет использовать специальные компьютерные программ для проектирования.

<b>Код и наименование индикатора достижения компетенции</b>	<b>Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)</b>
конструирования и технического моделирования при помощи специальных компьютерные программ для проектирования	Владеет навыками определения уникальных характеристик реализуемого проекта; навыками структурирования информации; методами современного дизайн-проектирования и компьютерными технологиями.

## **Аннотация дисциплины**

### **Практики пространственной визуализации**

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачётных единицы / 108 академических часа. Является дисциплиной обязательной части ОП, изучается на 1 курсе и зачетом во 2 семестре. Учебным планом предусмотрено проведение практических занятий в объеме 36 часов (в том числе интерактивных 18 часов), а также выделены часы на самостоятельную работу студента - 72 часа.

Язык реализации: русский.

**Цель:** выявить особенности программных техник пространственной визуализации в зависимости от задач проектирования и их взаимосвязь в общей структуре дизайн-проектирования с учетом средств формальной композиции и принципами формообразования в дизайне.

#### **Задачи:**

- формирование умений пользоваться профессиональными техниками пространственной визуализации в зависимости от творческого замысла;
- развитие у студентов творческого мышления, самостоятельности суждений при отстаивании профессиональных взглядов и позиций, интереса к отечественному и мировому наследию.
- формирование умения целенаправленно использовать законы визуального восприятия и формирования объектов предметно-пространственной среды;
- формирование концептуального, художественного, проектного, визуального мышления;
- формирование знаний основных положений композиции: ее законов, цветоведения и колористики;
- формирование самостоятельности суждений в отстаивании творческих концепций, интереса к отечественному и мировому культурному наследию;
- 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;

Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы, характеризуют формирование следующих компетенций:

Профессиональные компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
проектный	ПК-1 Способен разрабатывать проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с поставленными задачами и потребностями целевой аудитории	ПК-1.1 Проводит предпроектные исследования, выявляет существующие и прогнозирует будущие тенденции в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации. Оформляет результаты предпроектных исследований
проектный	ПК -2 Способен применять современные технологии при создании объектов и систем цифрового искусства	ПК -2.1 Проектирует объекты и системы цифрового искусства, пользуясь навыками художественного конструирования и технического моделирования при помощи специальных компьютерные программ для проектирования

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ПК-1.1 Проводит предпроектные исследования, выявляет существующие и прогнозирует будущие тенденции в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации. Оформляет результаты предпроектных исследований. Умеет создавать объекты и системы визуальной информации;	Знает корректные творческие приемы необходимые для создания дизайн продукта.
	Умеет создавать объекты и системы визуальной информации.
	Владеет методами определения ключевых уникальных характеристик дизайн продукта, отвечающих определенным тенденциям в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации; навыками представления результатов предпроектных исследований.
ПК -2.1 Проектирует объекты и системы цифрового искусства, пользуясь навыками художественного конструирования и технического моделирования при помощи специальных компьютерные программ для проектирования	Знает методы конструирования и технического моделирования.
	Умеет использовать специальные компьютерные программ для проектирования.
	Владеет навыками определения уникальных характеристик реализуемого проекта; навыками структурирования информации; методами современного дизайн-проектирования и компьютерными технологиями.

## Аннотация дисциплины

### Экспериментальное видеопроизводство

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачётных единицы / 108 академических часа. Является дисциплиной обязательной части ОП, изучается на 1 курсе и зачетом во 2 семестре. Учебным планом предусмотрено проведение практических занятий в объеме 36 часов (в том числе интерактивных 18 часов), а также выделены часы на самостоятельную работу студента - 72 часа.

Язык реализации: русский.

#### **Цель:**

знакомство магистрантов с основными технологическими этапами экспериментального видеопроизводства, с целью дальнейшего создания ими оригинального аудиовизуального материала.

#### **Задачи:**

- формирование навыков создания концепций для производства видеоматериалов;
- формирование навыков написания сценариев, проведения съемки видеоматериала;
- формирование навыков монтажа, озвучки, оформления отснятого видеоконтента;
- создавать уникальный экспериментальный видеопродукт;
- знать способы и принципы монтажа видеоматериалов;
- знать технику и технологию производства видеоматериалов;

Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы, характеризуют формирование следующих компетенций:

Профессиональные компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
проектный	ПК -2 Способен применять современные технологии при создании объектов и систем цифрового искусства	ПК-2.2 Использует современные технологии при создании дизайн-проектов и объектов цифрового искусства (алгоритмических систем, генеративных систем, медиа объектов, видео и аудио систем и т.п.)
организационно-управленческий	ПК-3 Способен планировать, организовывать комплекс работ и контролировать	ПК - 3.1 Выполняет проекты с учетом технологического процесса; определяет порядок выполнения отдельных видов работ по созданию проектов; способен осуществлять

Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
	реализацию проектов в области цифрового искусства	<p>календарно-ресурсное планирование, систематизировать и распределять действия проектной команды, формировать этапы и устанавливать сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности</p> <p>ПК-3.3 Способен обеспечивать защиту авторского права на создаваемые объекты; подготавливать документацию для участия в творческих выставках и конкурсах с результатами проектной деятельности</p>

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ПК-2.2 Использует современные технологии при создании дизайн-проектов и объектов цифрового искусства (алгоритмических систем, генеративных систем, медиа объектов, видео и аудио систем и т.п.)	Знает основные современные технологии при создании дизайн-проектов и объектов цифрового искусства.
	Умеет применять на практике технологические приемы создания объектов цифрового искусства и дизайна.
	Владеет навыками корректного подбора технологий для того или иного объекта цифрового искусства и дизайна.
ПК - 3.1 Выполняет проекты с учетом технологического процесса; определяет порядок выполнения отдельных видов работ по созданию проектов; способен осуществлять календарно-ресурсное планирование, систематизировать и распределять действия проектной команды, формировать этапы и устанавливать сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности	Знает технологический процесс создания проекта.
	Умеет систематизировать и распределять действия проектной команды, формировать этапы и устанавливать сроки проектирования объектов визуальной информации.
	Владеет приемами и инструментами создания логически верной формы проекта; самостоятельно выполняет календарно-ресурсное планирование; представляет набор возможных решений и обосновывает свои предложения.
ПК-3.3 Способен обеспечивать защиту авторского права на создаваемые объекты; подготавливать документацию	Знает законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности.
	Умеет ориентироваться в нормативной базе РФ в области интеллектуальной собственности.

<b>Код и наименование индикатора достижения компетенции</b>	<b>Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)</b>
для участия в творческих выставках и конкурсах с результатами проектной деятельности	Владеет навыками использования методов сбора, анализа и синтеза информации, подготавливать документацию для участия в творческих выставках и конкурсах с результатами проектной деятельности.

## Аннотация дисциплины

### Моушн дизайн

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачётных единицы / 108 академических часа. Является дисциплиной обязательной части ОП, изучается на 1 курсе и зачетом во 2 семестре. Учебным планом предусмотрено проведение практических занятий в объеме 36 часов (в том числе интерактивных 18 часов), а также выделены часы на самостоятельную работу студента - 72 часа.

Язык реализации: русский.

**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;
- навыки командной проектной деятельности, знание специфики работы смежных специалистов: фотографов, режиссеров, программистов.

Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы, характеризуют формирование следующих компетенций:

Профессиональные компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
проектный	ПК -2 Способен применять современные технологии при создании объектов и систем цифрового искусства	ПК-2.2 Использует современные технологии при создании дизайн-проектов и объектов цифрового искусства (алгоритмических систем, генеративных систем, медиа объектов, видео и аудио систем и т.п.)
организационно-управленческий	ПК-3 Способен планировать, организовывать комплекс работ и контролировать реализацию проектов в	ПК - 3.1 Выполняет проекты с учетом технологического процесса; определяет порядок выполнения отдельных видов работ по созданию проектов; способен осуществлять календарно-ресурсное планирование,



Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
	области цифрового искусства	систематизировать и распределять действия проектной команды, формировать этапы и устанавливать сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности
		ПК-3.3 Способен обеспечивать защиту авторского права на создаваемые объекты; подготавливать документацию для участия в творческих выставках и конкурсах с результатами проектной деятельности

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ПК-2.2 Использует современные технологии при создании дизайн-проектов и объектов цифрового искусства (алгоритмических систем, генеративных систем, медиа объектов, видео и аудио систем и т.п.)	Знает основные современные технологии при создании дизайн-проектов и объектов цифрового искусства.
	Умеет применять на практике технологические приемы создания объектов цифрового искусства и дизайна.
	Владеет навыками корректного подбора технологий для того или иного объекта цифрового искусства и дизайна.
ПК - 3.1 Выполняет проекты с учетом технологического процесса; определяет порядок выполнения отдельных видов работ по созданию проектов; способен осуществлять календарно-ресурсное планирование, систематизировать и распределять действия проектной команды, формировать этапы и устанавливать сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности	Знает технологический процесс создания проекта.
	Умеет систематизировать и распределять действия проектной команды, формировать этапы и устанавливать сроки проектирования объектов визуальной информации.
	Владеет приемами и инструментами создания логически верной формы проекта; самостоятельно выполняет календарно-ресурсное планирование; представляет набор возможных решений и обосновывает свои предложения.
ПК-3.3 Способен обеспечивать защиту авторского права на создаваемые объекты; подготавливать документацию для участия в творческих выставках и конкурсах с	Знает законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности.
	Умеет ориентироваться в нормативной базе РФ в области интеллектуальной собственности.
	Владеет навыками использования методов сбора, анализа и синтеза информации, подготавливать

<b>Код и наименование индикатора достижения компетенции</b>	<b>Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)</b>
результатами проектной деятельности	документацию для участия в творческих выставках и конкурсах с результатами проектной деятельности.

## Аннотация дисциплины Генеративное искусство

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачётных единицы / 108 академических часа. Является дисциплиной обязательной части ОП, изучается на 2 курсе и зачетом во 3 семестре. Учебным планом предусмотрено проведение практических занятий в объеме 36 часов (в том числе интерактивных 36 часов), а также выделены часы на самостоятельную работу студента - 72 часа.

Язык реализации: русский.

**Цель:** изучение основ генеративного искусства, как уникальный художественного феномен, который предполагает создание произведений посредством автономных систем, которые либо выходят за рамки контроля со стороны художника лишь частично, либо полностью неподвластны ему.

### **Задачи:**

- освоить подход к проектированию и дизайну цифрового или физического продукта, при котором человек делегирует часть процессов компьютерным технологиям и платформам;
- изучение генеративных методов реализации творческих проектов в области цифрового искусства;
- изучение способов проектирования объектов путем создания системы или алгоритма с изменяемыми параметрами;
- создание произведений автономной системой.

Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы, характеризуют формирование следующих компетенций:

Профессиональные компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
проектный	ПК -1 Способен разрабатывать проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с поставленными задачами и потребностями целевой аудитории	ПК-1.3 Адаптирует и систематизирует информацию по теме проектного задания; способен составлять проектное задание на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; способен формировать этапы и устанавливать сроки создания проектов; проводит авторский надзор за выполнением работ в процессе производства проектов; готов

Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
		проводить публичные презентации проектов.
проектный	ПК -2 Способен применять современные технологии при создании объектов и систем цифрового искусства	ПК-2.2 Использует современные технологии при создании дизайн-проектов и объектов цифрового искусства (алгоритмических систем, генеративных систем, медиа объектов, видео и аудио систем и т.п.)
		ПК-2.3 Использует требуемое для решения задач проектирования компьютерное программное обеспечение, а также прочие современные технологии создания объектов и систем цифрового искусства.

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ПК-1.3 Адаптирует и систематизирует информацию по теме проектного задания; способен составлять проектное задание на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; способен формировать этапы и устанавливать сроки создания проектов; проводит авторский надзор за выполнением работ в процессе производства проектов; готов проводить публичные презентации проектов.	Знает корректные творческие приемы необходимые для создания дизайн продукта.
	Умеет создавать объекты и системы визуальной информации.
	Владеет методами определения ключевых уникальных характеристик дизайн продукта, отвечающих определенным тенденциям в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации; навыками представления результатов предпроектных исследований.
ПК-2.2 Использует современные технологии при создании дизайн-проектов и объектов цифрового искусства (алгоритмических систем, генеративных систем, медиа объектов, видео и аудио систем и т.п.)	Знает основные современные технологии при создании дизайн-проектов и объектов цифрового искусства.
	Умеет применять на практике технологические приемы создания объектов цифрового искусства и дизайна.
	Владеет навыками корректного подбора технологий для того или иного объекта цифрового искусства и дизайна.
ПК-2.3 Использует требуемое для решения задач проектирования компьютерное программное обеспечение, а также прочие современные	Знает основные виды компьютерное программное обеспечение для создания объектов и систем цифрового искусства.
	Умеет применять на практике знания о программном обеспечении, а также прочие современные технологии создания объектов и систем цифрового искусства.

<b>Код и наименование индикатора достижения компетенции</b>	<b>Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)</b>
технологии создания объектов и систем цифрового искусства.	Владеет навыком выбирать наиболее подходящие для реализации проекта творческие приемы, методики создания спецификации, компьютерные программы и ресурсы для оптимизации проектной идеи.

## Аннотация дисциплины Алгоритмическое искусство

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачётных единицы / 108 академических часа. Является дисциплиной обязательной части ОП, изучается на 2 курсе и зачетом во 3 семестре. Учебным планом предусмотрено проведение практических занятий в объеме 36 часов (в том числе интерактивных 36 часов), а также выделены часы на самостоятельную работу студента - 72 часа.

Язык реализации: русский.

**Цель:** изучение основ алгоритмического искусства, как вида искусства, в основе которого лежит алгоритмическая повторяемость заданной структуры.

**Задачи:**

- освоить подход к проектированию и дизайну цифрового или физического продукта, при котором человек делегирует часть процессов компьютерным технологиям и платформам;
- изучение алгоритмических методов реализации творческих проектов в области цифрового искусства;
- изучение способов проектирования объектов путем создания системы или алгоритма с изменяемыми параметрами;
- создание подробного рецепта проектирования и выполнения на его основе художественного произведения, которое может включать в себя компьютерный код, функции, выражения или другие структуры и входные данные, которые в конечном итоге определяют форму, которую примет произведение.

Совокупность запланированных результатов обучения по дисциплинам (модулям) должна обеспечивать формирование у выпускника всех компетенций, установленных ОПОП.

Профессиональные компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
проектный	ПК -1 Способен разрабатывать проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с поставленными	ПК-1.3 Адаптирует и систематизирует информацию по теме проектного задания; способен составлять проектное задание на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; способен формировать этапы и устанавливать сроки создания

Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
	задачами и потребностями целевой аудитории	проектов; проводит авторский надзор за выполнением работ в процессе производства проектов; готов проводить публичные презентации проектов.
проектный	ПК -2 Способен применять современные технологии при создании объектов и систем цифрового искусства	<p>ПК-2.2 Использует современные технологии при создании дизайн-проектов и объектов цифрового искусства (алгоритмических систем, генеративных систем, медиа объектов, видео и аудио систем и т.п.)</p> <p>ПК-2.3 Использует требуемое для решения задач проектирования компьютерное программное обеспечение, а также прочие современные технологии создания объектов и систем цифрового искусства.</p>

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ПК-1.3 Адаптирует и систематизирует информацию по теме проектного задания; способен составлять проектное задание на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; способен формировать этапы и устанавливать сроки создания проектов; проводит авторский надзор за выполнением работ в процессе производства проектов; готов проводить публичные презентации проектов.	Знает корректные творческие приемы необходимые для создания дизайн продукта.
	Умеет создавать объекты и системы визуальной информации.
	Владеет методами определения ключевых уникальных характеристик дизайн продукта, отвечающих определенным тенденциям в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации; навыками представления результатов предпроектных исследований.
ПК-2.2 Использует современные технологии при создании дизайн-проектов и объектов цифрового искусства (алгоритмических систем, генеративных систем, медиа объектов, видео и аудио систем и т.п.)	Знает основные современные технологии при создании дизайн-проектов и объектов цифрового искусства.
	Умеет применять на практике технологические приемы создания объектов цифрового искусств аи дизайна.
	Владеет навыками корректного подбора технологий для того или иного объекта цифрового искусства и дизайна.
ПК-2.3 Использует требуемое для решения задач проектирования компьютерное	Знает основные виды компьютерное программное обеспечение для создания объектов и систем цифрового искусства.

<b>Код и наименование индикатора достижения компетенции</b>	<b>Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)</b>
программное обеспечение, а также прочие современные технологии создания объектов и систем цифрового искусства.	Умеет применять на практике знания о программном обеспечении, а также прочие современные технологии создания объектов и систем цифрового искусства.
	Владеет навыком выбирать наиболее подходящие для реализации проекта творческие приемы, методики создания спецификации, компьютерные программы и ресурсы для оптимизации проектной идеи.



## Аннотация дисциплины

### Игровая графика

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачётных единицы / 108 академических часа. Является дисциплиной обязательной части ОП, изучается на 1 курсе и зачетом во 2 семестре. Учебным планом предусмотрено проведение практических занятий в объеме 36 часов (в том числе интерактивных 18 часов), а также выделены часы на самостоятельную работу студента - 72 часа.

Язык реализации: русский.

**Цель:** изучение современных методов создания игровой графики и формирование навыков их применения в профессиональной деятельности.

**Задачи:**

- изучение основных этапов развития игровой графики;
- изучение особенностей современного программного обеспечения, применяемого при создании игровой графики;
- введение в игровой 2D и 3D-контент;
- формирование навыков работы с основными игровыми движками;
- формирование навыков командной проектной деятельности, знание специфики работы смежных специалистов области компьютерной графики, разработки игр и мультимедиа.

Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы, характеризуют формирование следующих компетенций:

Профессиональные компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
проектный	ПК-1 Способен разрабатывать проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с поставленными задачами и потребностями целевой аудитории	ПК-1.1 Проводит предпроектные исследования, выявляет существующие и прогнозирует будущие тенденции в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации. Оформляет результаты предпроектных исследований.
		ПК-1.2 Анализирует информацию, необходимую для работы над проектом; способен находить дизайнерские и творческие решения задач по проектированию объектов с учетом потребностей целевой

Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
		аудитории; учитывает при проектировании объектов.
проектный	ПК -2 Способен применять современные технологии при создании объектов и систем цифрового искусства	ПК - 2.1 Проектирует объекты и системы цифрового искусства, пользуясь навыками художественного конструирования и технического моделирования при помощи специальных компьютерные программ для проектирования.

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ПК-1.1 Проводит предпроектные исследования, выявляет существующие и прогнозирует будущие тенденции в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации. Оформляет результаты предпроектных исследований.	Знает оптимальные решения этих проблем; владеет навыками.
	Умеет использования основных методов управления проекта.
	Владеет корректно ставит цель и выстраивает логику проекта.
ПК-1.2 Анализирует информацию, необходимую для работы над проектом; способен находить дизайнерские и творческие решения задач по проектированию объектов с учетом потребностей целевой аудитории; учитывает при проектировании объектов.	Знает выдающиеся открытия в научной и профессиональной сфере.
	Умеет корректно выбирать оптимальную структуру проекта с учетом внешних и внутренних факторов, грамотно обосновывать принимаемые решения и управлять процессами преобразований.
	Владеет навыками формирования план работ, способен контролировать критический путь проекта; владеет навыками выявления проблем, возникающих на различных этапах жизненного цикла проекта и находить.
ПК - 2.1 Проектирует объекты и системы цифрового искусства, пользуясь навыками художественного конструирования и технического моделирования при помощи специальных компьютерные программ для проектирования.	Знает основные принципы проектной и научно-исследовательских деятельности в области дизайна и цифрового искусства.
	Умеет организовывать разработку жизненного цикла проекта.
	Владеет навыками анализа методологических проблем; критического анализа и оценки современных научных достижений и результатов деятельности по решению исследовательских и практических задач.

## Аннотация дисциплины

### Игровой арт

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачётных единицы / 108 академических часа. Является дисциплиной обязательной части ОП, изучается на 1 курсе и зачетом во 2 семестре. Учебным планом предусмотрено проведение практических занятий в объеме 36 часов (в том числе интерактивных 18 часов), а также выделены часы на самостоятельную работу студента - 72 часа.

Язык реализации: русский.

**Цель:** изучение современных методов создания игрового арта для компьютерных игр и формирование навыков их применения в профессиональной деятельности.

**Задачи:**

- Изучение игрового арта, как одного из видов изобразительных искусств;
- Изучение особенностей современного программного обеспечения, применяемого при создании игрового арта;
- Введение в игровой 2D и 3D-контент;
- Формирование навыков работы с основными игровыми движками;
- Формирование навыков командной проектной деятельности, знание специфики работы смежных специалистов области компьютерной графики, разработки игр и мультимедиа.

Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы, характеризуют формирование следующих компетенций:

Профессиональные компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
проектный	ПК-1 Способен разрабатывать проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с поставленными задачами и	ПК-1.1 Проводит предпроектные исследования, выявляет существующие и прогнозирует будущие тенденции в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации. Оформляет результаты предпроектных исследований.
		ПК-1.2 Анализирует информацию, необходимую для работы над проектом; способен находить

Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
	потребностями целевой аудитории	дизайнерские и творческие решения задач по проектированию объектов с учетом потребностей целевой аудитории; учитывает при проектировании объектов.
проектный	ПК -2 Способен применять современные технологии при создании объектов и систем цифрового искусства	ПК - 2.1 Проектирует объекты и системы цифрового искусства, пользуясь навыками художественного конструирования и технического моделирования при помощи специальных компьютерные программ для проектирования.

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ПК-1.1 Проводит предпроектные исследования, выявляет существующие и прогнозирует будущие тенденции в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации. Оформляет результаты предпроектных исследований.	Знает оптимальные решения этих проблем; владеет навыками.
	Умеет использования основных методов управления проекта.
	Владеет корректно ставит цель и выстраивает логику проекта.
ПК-1.2 Анализирует информацию, необходимую для работы над проектом; способен находить дизайнерские и творческие решения задач по проектированию объектов с учетом потребностей целевой аудитории; учитывает при проектировании объектов.	Знает выдающиеся открытия в научной и профессиональной сфере.
	Умеет корректно выбирать оптимальную структуру проекта с учетом внешних и внутренних факторов, грамотно обосновывать принимаемые решения и управлять процессами преобразований.
	Владеет навыками формирования план работ, способен контролировать критический путь проекта; владеет навыками выявления проблем, возникающих на различных этапах жизненного цикла проекта и находить.
ПК - 2.1 Проектирует объекты и системы цифрового искусства, пользуясь навыками художественного конструирования и технического моделирования при помощи специальных компьютерные программ для проектирования.	Знает основные принципы проектной и научно-исследовательских деятельности в области дизайна и цифрового искусства.
	Умеет организовывать разработку жизненного цикла проекта.
	Владеет навыками анализа методологических проблем; критического анализа и оценки современных научных достижений и результатов деятельности по решению исследовательских и практических задач.

## Аннотация дисциплины

### Сайенс арт

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачётных единицы / 108 академических часа. Является дисциплиной обязательной части ОП, изучается на 2 курсе и зачетом во 3 семестре. Учебным планом предусмотрено проведение практических занятий в объеме 36 часов (в том числе интерактивных 18 часов), а также выделены часы на самостоятельную работу студента - 72 часа.

Язык реализации: русский.

**Цель:** изучение современных методов создания произведений искусства с использованием научных открытий, исследований и технологий.

**Задачи:**

- сформировать базовые представления о взаимодействии искусства и науки в современной культуре;
- изучение сайнс арта как искусства исследования;
- рассмотрение проблематики терминологии сайнс арта;
- интеграция двух сфер человеческой деятельности, с одной стороны которой стоят исследователи, с другой – художники;
- реализация творческих проектов в рамках сайнс арта с применением наукоемких технологий.

Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы, характеризуют формирование следующих компетенций:

Профессиональные компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
проектный	ПК -1 Способен разрабатывать проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с поставленными задачами и потребностями целевой аудитории	ПК-1.1 Проводит предпроектные исследования, выявляет существующие и прогнозирует будущие тенденции в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации. Оформляет результаты предпроектных исследований.
проектный	ПК -2 Способен применять современные	ПК-2.3 Использует требуемое для решения задач проектирования компьютерное программное

Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
	технологии при создании объектов и систем цифрового искусства	обеспечение, а также прочие современные технологии создания объектов и систем цифрового искусства.
организационно-управленческий	ПК-3 Способен планировать, организовывать комплекс работ и контролировать реализацию проектов в области цифрового искусства	ПК - 3.1 Выполняет проекты с учетом технологического процесса; определяет порядок выполнения отдельных видов работ по созданию проектов; способен осуществлять календарно-ресурсное планирование, систематизировать и распределять действия проектной команды, формировать этапы и устанавливать сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ПК-1.1 Проводит предпроектные исследования, выявляет существующие и прогнозирует будущие тенденции в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации. Оформляет результаты предпроектных исследований.	Знает корректные творческие приемы необходимые для создания дизайн продукта.
	Умеет создавать объекты и системы визуальной информации.
	Владеет методами определения ключевых уникальных характеристик дизайн продукта, отвечающих определенным тенденциям в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации; навыками представления результатов предпроектных исследований.
ПК-2.3 Использует требуемое для решения задач проектирования компьютерное программное обеспечение, а также прочие современные технологии создания объектов и систем цифрового искусства.	Знает основные виды компьютерное программное обеспечение для создания объектов и систем цифрового искусства.
	Умеет применять на практике знания о программном обеспечении, а также прочие современные технологии создания объектов и систем цифрового искусства.
	Владеет навыком выбирать наиболее подходящие для реализации проекта творческие приемы, методики создания спецификации, компьютерные программы и ресурсы для оптимизации проектной идеи.
ПК- 3.1 Выполняет проекты с учетом технологического процесса; определяет порядок выполнения отдельных видов работ по созданию проектов; способен осуществлять	Знает технологический процесс создания проекта.
	Умеет систематизировать и распределять действия проектной команды, формировать этапы и устанавливать сроки проектирования объектов визуальной информации.

<b>Код и наименование индикатора достижения компетенции</b>	<b>Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)</b>
<p>календарно-ресурсное планирование, систематизировать и распределять действия проектной команды, формировать этапы и устанавливать сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности</p>	<p>Владеет приемами и инструментами создания логически верной формы проекта; самостоятельно выполняет календарно-ресурсное планирование; представляет набор возможных решений и обосновывает свои предложения.</p>

## Аннотация дисциплины Технологическое искусство

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачётных единицы / 108 академических часа. Является дисциплиной обязательной части ОП, изучается на 2 курсе и зачетом во 3 семестре. Учебным планом предусмотрено проведение практических занятий в объеме 36 часов (в том числе интерактивных 18 часов), а также выделены часы на самостоятельную работу студента - 72 часа.

Язык реализации: русский.

**Цель:** изучение современных методов создания произведений искусства с использованием технологий.

**Задачи:**

- сформировать базовые представления о взаимодействии искусства и технологий в современной культуре;
- рассмотрение основных этапов становления технологического искусства от раннего технологического искусства до гибридного искусства XXI в.;
- изучение основных направлений в технологическом искусстве
- изучение технической эстетики.

Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы, характеризуют формирование следующих компетенций:

Профессиональные компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
проектный	ПК -1 Способен разрабатывать проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с поставленными задачами и потребностями целевой аудитории	ПК-1.1 Проводит предпроектные исследования, выявляет существующие и прогнозирует будущие тенденции в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации. Оформляет результаты предпроектных исследований.
	ПК -2 Способен применять современные технологии при создании объектов и	ПК-2.3 Использует требуемое для решения задач проектирования компьютерное программное обеспечение, а также прочие современные технологии создания



Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
	систем цифрового искусства	объектов и систем цифрового искусства.
	ПК-3 Способен планировать, организовывать комплекс работ и контролировать реализацию проектов в области цифрового искусства	ПК - 3.1 Выполняет проекты с учетом технологического процесса; определяет порядок выполнения отдельных видов работ по созданию проектов; способен осуществлять календарно-ресурсное планирование, систематизировать и распределять действия проектной команды, формировать этапы и устанавливать сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ПК-1.1 Проводит предпроектные исследования, выявляет существующие и прогнозирует будущие тенденции в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации. Оформляет результаты предпроектных исследований.	Знает корректные творческие приемы необходимые для создания дизайн продукта.
	Умеет создавать объекты и системы визуальной информации.
	Владеет методами определения ключевых уникальных характеристик дизайн продукта, отвечающих определенным тенденциям в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации; навыками представления результатов предпроектных исследований.
ПК-2.3 Использует требуемое для решения задач проектирования компьютерное программное обеспечение, а также прочие современные технологии создания объектов и систем цифрового искусства.	Знает основные виды компьютерное программное обеспечение для создания объектов и систем цифрового искусства.
	Умеет применять на практике знания о программном обеспечении, а также прочие современные технологии создания объектов и систем цифрового искусства.
	Владеет навыком выбирать наиболее подходящие для реализации проекта творческие приемы, методики создания спецификации, компьютерные программы и ресурсы для оптимизации проектной идеи.
ПК- 3.1 Выполняет проекты с учетом технологического процесса; определяет порядок выполнения отдельных видов работ по созданию проектов; способен осуществлять календарно-ресурсное	Знает технологический процесс создания проекта.
	Умеет систематизировать и распределять действия проектной команды, формировать этапы и устанавливать сроки проектирования объектов визуальной информации.
	Владеет приемами и инструментами создания логически верной формы проекта; самостоятельно

<b>Код и наименование индикатора достижения компетенции</b>	<b>Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)</b>
<p>планирование, систематизировать и распределять действия проектной команды, формировать этапы и устанавливать сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности</p>	<p>выполняет календарно-ресурсное планирование; представляет набор возможных решений и обосновывает свои предложения.</p>

## Аннотация дисциплины Основы программирования

Общая трудоемкость дисциплины составляет 1 зачётную единицу / 36 академических часа. Является факультативной дисциплиной обязательной части ОП, изучается на 1 курсе и завершается зачетом в 1 семестре. Учебным планом предусмотрено проведение практических занятий в объеме 18 часов, а также выделены часы на самостоятельную работу студента - 18 часов.

Язык реализации: русский.

**Цель:** является формирование у обучающихся компетенций в процессе изучения алгоритмизации и основ программирования для последующего применения в профессиональной деятельности.

### **Задачи:**

- систематизация, формализация и расширение знаний по основам программирования;
- формирование навыков алгоритмического мышления, культуры алгоритмизации и нисходящего структурного программирования;
- формирование теоретической базы и практических умений и навыков для решения задач на компьютере в императивных системах знакомство с прогрессивными парадигмами программирования и механизмами их реализации в программных продуктах
- формирование навыков применения современных интегрированных инструментальных сред, предназначенных для разработки программ в интерактивном режиме
- формирование основ современной культуры программирования.

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

Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы, характеризуют формирование следующих компетенций:

Универсальные компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции выпускника	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
---	---	--

Системное и критическое мышление	УК-1 Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий	УК-1.1 Понимает методы системного и критического анализа; знает методики разработки стратегии действий для выявления и решения проблемной ситуации
----------------------------------	---	--

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
УК-1.1 Понимает методы системного и критического анализа; знает методики разработки стратегии действий для выявления и решения проблемной ситуации	Знает оптимальные решения этих проблем; владеет навыками.
	Умеет использования основных методов управления проекта.
	Владеет корректно ставит цель и выстраивает логику проекта.

Профессиональные компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
проектный	ПК -2 Способен применять современные технологии при создании объектов и систем цифрового искусства	ПК - 2.1 Проектирует объекты и системы цифрового искусства, пользуясь навыками художественного конструирования и технического моделирования при помощи специальных компьютерные программ для проектирования

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ПК - 2.1 Проектирует объекты и системы цифрового искусства, пользуясь навыками художественного конструирования и технического моделирования при помощи специальных компьютерные программ для проектирования	Знает методы конструирования и технического моделирования.
	Умеет использовать специальные компьютерные программ для проектирования.
	Владеет навыками определения уникальных характеристик реализуемого проекта; навыками структурирования информации; методами современного дизайн-проектирования и компьютерными технологиями.

## Аннотация дисциплины Визуальное программирование

Общая трудоемкость дисциплины составляет 1 зачётную единицу / 36 академических часа. Является факультативной дисциплиной обязательной части ОП, изучается на 1 курсе и завершается зачетом во 2 семестре. Учебным планом предусмотрено проведение практических занятий в объеме 18 часов, а также выделены часы на самостоятельную работу студента - 18 часов.

Язык реализации: русский.

**Цель:** является формирование у обучающихся компетенций в процессе изучения алгоритмизации и основ программирования для последующего применения в профессиональной деятельности.

### **Задачи:**

- систематизация, формализация и расширение знаний по основам программирования;
- формирование навыков алгоритмического мышления, культуры алгоритмизации и нисходящего структурного программирования;
- формирование теоретической базы и практических умений и навыков для решения задач на компьютере в императивных системах знакомство с прогрессивными парадигмами программирования и механизмами их реализации в программных продуктах
- формирование навыков применения современных интегрированных инструментальных сред, предназначенных для разработки программ в интерактивном режиме
- формирование основ современной культуры программирования.

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

Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы, характеризуют формирование следующих компетенций:

Универсальные компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции выпускника	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
---	---	--

Системное и критическое мышление	УК-1 Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий	УК-1.1 Понимает методы системного и критического анализа; знает методики разработки стратегии действий для выявления и решения проблемной ситуации
----------------------------------	---	--

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
УК-1.1 Понимает методы системного и критического анализа; знает методики разработки стратегии действий для выявления и решения проблемной ситуации	Знает оптимальные решения этих проблем; владеет навыками.
	Умеет использования основных методов управления проекта.
	Владеет корректно ставит цель и выстраивает логику проекта.

Профессиональные компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
проектный	ПК -2 Способен применять современные технологии при создании объектов и систем цифрового искусства	ПК - 2.2 Использует современные технологии при создании дизайн-проектов и объектов цифрового искусства (алгоритмических систем, генеративных систем, медиа объектов, видео и аудио систем и т.п.)

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ПК - 2.2 Использует современные технологии при создании дизайн-проектов и объектов цифрового искусства (алгоритмических систем, генеративных систем, медиа объектов, видео и аудио систем и т.п.)	Знает основные современные технологии при создании дизайн-проектов и объектов цифрового искусства.
	Умеет применять на практике технологические приемы создания объектов цифрового искусств аи дизайна.
	Владеет навыками корректного подбора технологий для того или иного объекта цифрового искусства и дизайна.