



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

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

Институт математики и компьютерных технологий (Школа)

**Сборник  
аннотаций рабочих программ дисциплин (модулей), практик**

**НАПРАВЛЕНИЕ ПОДГОТОВКИ**

**54.04.01 Дизайн**

**Программа магистратуры**

**Цифровое искусство**

Форма обучения: *очная*

Нормативный срок освоения программы

*(очная форма обучения): 2 года*

Год начала подготовки: *2023*

Владивосток

2023

## Содержание

<i>Искусство в системе межкультурных коммуникаций</i>	<i>стр.3</i>
<i>История искусств</i>	<i>стр.6</i>
<i>Проектирование в цифровом искусстве</i>	<i>стр.9</i>
<i>Основы арт-менеджмента</i>	<i>стр.14</i>
<i>Теория и практики современного искусства</i>	<i>стр.18</i>
<i>Научно-исследовательский семинар</i>	<i>стр.22</i>
<i>Конструирование визуальных систем</i>	<i>стр.25</i>
<i>Геймдизайн</i>	<i>стр.29</i>
<i>Гибридные арт-пространства</i>	<i>стр.33</i>
<i>Прикладные технологии в цифровом искусстве</i>	<i>стр.36</i>
<i>Техники визуализации</i>	<i>стр.41</i>
<i>Практики пространственной визуализации</i>	<i>стр.44</i>
<i>Экспериментальное видеопроизводство</i>	<i>стр.47</i>
<i>Моушн дизайн</i>	<i>стр.50</i>
<i>Генеративное искусство</i>	<i>стр.53</i>
<i>Алгоритмическое искусство</i>	<i>стр.56</i>
<i>Игровая графика</i>	<i>стр.59</i>
<i>Игровой арт</i>	<i>стр.61</i>
<i>Сайенс арт</i>	<i>стр.63</i>
<i>Технологическое искусство</i>	<i>стр.66</i>
<i>Основы программирования</i>	<i>стр.69</i>
<i>Визуальное программирование</i>	<i>стр.71</i>
<i>Учебная практика. Научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)</i>	<i>стр.73</i>
<i>Производственная практика. Технологическая практика</i>	<i>стр.74</i>
<i>Производственная практика. Научно-исследовательская работа</i>	<i>стр.75</i>
<i>Производственная практика. Проектная практика</i>	<i>стр.76</i>
<i>Производственная практика. Преддипломная практика</i>	<i>стр.77</i>

## **Аннотация дисциплины**

### *Искусство в системе межкультурных коммуникаций*

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачётных единицы / 144 академических часа. Является дисциплиной обязательной части ОП, изучается на первом 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.

Компетенции студентов, индикаторы их достижения и результаты обучения по дисциплине

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 академического и профессионального взаимодействия	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
		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

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
--	--

<p>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</p>	<p>Знает основные принципы составления и оформления академических текстов и официальных документов;</p> <p>Умеет создавать письменный текст в соответствии с коммуникативными целями и задачами, оформлять его в соответствии с нормами современного русского литературного языка, формальными требованиями к структуре и жанру;</p> <p>Владеет навыками составления письменных текстов различных жанров: реферата, аннотации, эссе, резюме, заявления, делового письма</p>
<p>УК-4.2 Применяет на практике коммуникативные технологии, методы и способы делового общения для академического и профессионального взаимодействия</p>	<p>Знает основные положения риторики и правила подготовки устного выступления, основные принципы и законы эффективной коммуникации;</p> <p>Умеет оформлять устный текст в соответствии с нормами современного русского литературного языка, формальными требованиями и риторическими принципами, свободно пользоваться речевыми средствами книжных стилей современного русского языка;</p> <p>Владеет основными навыками ораторского мастерства: подготовки и осуществления устных публичных выступлений различных типов и жанров (информирующее, убеждающее, протоколно-этикетное и т.д.), ведения конструктивной дискуссии</p>
<p>УК-5.1 Анализирует закономерности и особенности социально-исторического развития различных культур; особенности межкультурного разнообразия общества; применяет правила и технологии эффективного межкультурного взаимодействия</p>	<p>Знает основные культурологические теории, знает актуальные принципы и концепты межкультурной практики взаимодействия.</p> <p>Умеет применять правила и технологии эффективного межкультурного взаимодействия.</p> <p>Владеет навыками межкультурного общения согласно актуальным технологиям существующим на данный момент времени.</p>
<p>УК-5.2 Понимает и толерантно воспринимает межкультурное разнообразие общества; применяет на практике методы и навыки эффективного межкультурного взаимодействия</p>	<p>Знает существующие мировые культуры, их основные особенности.</p> <p>Умеет применяет на практике методы межкультурной коммуникации.</p> <p>Владеет навыками эффективного межкультурного общения.</p>

## **Аннотация дисциплины**

### *История искусств*

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачётных единицы / 144 академических часа. Является дисциплиной обязательной части ОП, изучается на первом 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.

Для успешного изучения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции: владение коммуникативной компетенцией (знание и соблюдение норм коммуникации); владение компетенцией самосовершенствования (осознание необходимости, потребность и способность обучаться, способность к познавательной деятельности).

Компетенции студентов, индикаторы их достижения и результаты обучения по дисциплине:

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, выработать 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 проблемных ситуаций
	Умеет использовать основные методы управления проектами.
	Владеет навыками корректной постановки цели и выстраивания логики проекта.
УК-1.2 Использует методологию системного и критического анализа проблемных ситуаций, методики постановки цели, определения способов ее достижения, разработки стратегий	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 плана работ, способен контролировать критический путь проекта; выявлять проблемы, возникающих на различных этапах жизненного цикла проекта и находить их решения.

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)
ОПК-1.1. Отмечает и анализирует особенности произведений искусства, дизайна и техники с учетом культурно-исторического контекста	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.).
	Умеет грамотно, логически верно и аргументировано излагать свои мысли; анализировать значимые культурные события.
	Владеет навыками самостоятельной работы с источниками по истории искусства; опыт формулировки и аргументации собственной позиции по локальной проблеме развития искусства.
ОПК-1.2 Способен обосновать актуальность проектного решения на основании знаний в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в проектных разработках	Знает корректные творческие приемы необходимые для создания проектных решений; основные ресурсы, позволяющие оптимизировать работу при создании проекта и реализации проектную идею.
	Умеет создавать оригинальные технологически грамотные обоснования проектных решений; выделять главное и второстепенное на различных уровнях подготовки проектного решения; обосновывать свои идеи и предложения;
	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



## **Аннотация дисциплины**

### *Проектирование в цифровом искусстве*

Общая трудоемкость дисциплины составляет 12 зачётных единицы / 432 академических часа. Является дисциплиной обязательной части ОП, изучается на втором курсе и завершается экзаменом. Учебным планом предусмотрено проведение лекционных занятий в объеме 16 часов, практических 108 часов, а также выделены часы на самостоятельную работу студента – 308 часов.

#### **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.

Для успешного изучения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции: владение коммуникативной компетенцией (знание и соблюдение норм коммуникации); владение компетенцией самосовершенствования (осознание необходимости,

потребность и способность обучаться, способность к познавательной деятельности).

Компетенции студентов, индикаторы их достижения и результаты обучения по дисциплине:

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 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

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
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; 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);	ОПК-3.1. - Определяет выбор графических приемов и обосновывает целесообразность использования выбранной графической техники и разрабатывает поисковые эскизы с учетом основных законов восприятия визуальной информации пользователем.
		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

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
	выдвигать и реализовывать креативные идеи	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

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
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	Знает творческие приемы и методы разработки проектных идей; методики предпроектных исследований; основные ресурсы, позволяющие оптимизировать работу при создании проекта и реализации проектной идеи.
	Умеет проводить научные исследования для разработки и реализации проектной идеи.
	Владеет навыками презентации аудитории результаты проектных решений и проектных задач.
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	Знает приемы и инструменты создания и реализации проектного замысла.
	Способен самостоятельно выполнять макеты с учетом особенностей сред проектирования и проблемного поля.
	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.
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	Знает приемы моделирования и конструирования дизайн-объектов.
	Умеет целесообразно выбирать средства проектирования.
	Владеет навыками применения приемов моделирования и конструирования дизайн-объектов.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Проектирование в цифровом искусстве» применяются следующие методы активного обучения: практика-консультация.

## **Аннотация дисциплины**

### *Основы арт-менеджмента*

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачётных единицы / 144 академических часа. Является дисциплиной обязательной части ОП, изучается на втором курсе и завершается экзаменом. Учебным планом предусмотрено проведение лекционных занятий в объеме 6 часов, практических 48 часов, а также выделены часы на самостоятельную работу студента – 90 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.

Для успешного изучения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции: владение коммуникативной компетенцией (знание и соблюдение норм коммуникации); владение компетенцией самосовершенствования (осознание необходимости, потребность и способность обучаться, способность к познавательной деятельности).

Компетенции студентов, индикаторы их достижения и результаты обучения по дисциплине:

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
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 требования, предъявляемые к результатам проекта, предлагает возможности их использования и/или совершенствования;
	Умеет правильно намечать возможности по достижению результатов проекта, предлагать возможности их совершенствования;

<b>Код и наименование индикатора достижения компетенции</b>	<b>Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)</b>
	Владеет навыками выделения результатов проекта, предлагает возможности их использования и/или совершенствования
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; организывает межличностные, групповые и организационные коммуникации в команде для достижения поставленной цели	Знает технологии организации проектной коммуникации.
	Умеет применять методики управления командной работой.
	Владеет навыками организационных коммуникаций, стилями руководства.

Общепрофессиональные компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

<b>Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций</b>	<b>Код и наименование общепрофессиональной компетенции (результат освоения)</b>	<b>Код и наименование индикатора достижения компетенции</b>
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	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Владеет навыками логичного и грамотного речевого взаимодействия в устной и письменной форме в процессе ведения научной и профессиональной дискуссии, навыками публичного выступления.</p>
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	<p>Знает о наиболее значимых российских и международных творческих конкурсах, профессиональных выставках, творческих объединениях и прочих актуальных творческих мероприятиях.</p> <p>Умеет составлять портфолио и заполнять заявки для участия в профессиональных выставках, конкурсах и прочих творческих мероприятиях, организовывать творческие фестивали профессиональной направленности.</p> <p>Владеет 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.</p>

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Основы арт-менеджмента» применяются следующие образовательные технологии и методы активного/интерактивного обучения: практика-консультация.

## **Аннотация дисциплины**

### *Теория и практики современного искусства*

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачётные 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 18 часов, а также выделены часы на самостоятельную работу студента – 108 часов.

**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.

Для успешного изучения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции: УК-1.1; УК-1.2; ОПК-1.1; ОПК-1.2, полученные в результате изучения *дисциплин история искусств*.

Компетенции студентов, индикаторы их достижения и результаты обучения по дисциплине

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

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
		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 дизайна, современного искусства и смежных научных областей. Применяет на практике основные принципы проектной и научно-исследовательских деятельности в области дизайна и цифрового искусства	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 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	Знает основные методы планирования учебного процесса.
	Умеет перерабатывать научно-исследовательскую

<b>Код и наименование индикатора достижения компетенции</b>	<b>Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)</b>
переработке научной информации в учебную; системно оформляет и подает учебный материал; знает источники информации по методам и подходам к преподаванию художественных и проектных дисциплин	информацию в материал готовый для представления в учебном процессе.  Владеет методикой преподавания художественных и проектных дисциплин.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Теория и практики современного искусства» применяются следующие образовательные технологии и методы активного/интерактивного обучения: практика-консультация.

## Аннотация дисциплины

### Научно-исследовательский семинар

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачётных единиц 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 часов, а также выделены часы на самостоятельную работу студента – 126 часов.

**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.

Компетенции студентов, индикаторы их достижения и результаты обучения по дисциплине

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, выработать 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	УК-4.2 Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
	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 способов ее достижения, разработки стратегий	Знает оптимальные решения проблемных ситуаций
	Умеет использовать основные методы управления проектами.
	Владеет навыками корректной постановки цели и выстраивания логики проекта.
УК-4.2 Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия	Знает основные положения риторики и правила подготовки устного выступления, основные принципы и законы эффективной коммуникации;
	Умеет оформлять устный текст в соответствии с нормами современного русского литературного языка, формальными требованиями и риторическими принципами, свободно пользоваться речевыми средствами книжных стилей современного русского языка;
	Владеет основными навыками ораторского мастерства: подготовки и осуществления устных публичных выступлений различных типов и жанров (информирующее, убеждающее, протокольно-этикетное и т.д.), ведения конструктивной дискуссии

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	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

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
	обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения	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 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	Знает 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 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 методы управления исследовательской работой; представляет результаты исследовательской деятельности на научно-практических конференциях, предлагает возможности ее применения и/или обозначает направления дальнейшего развития	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.



## **Аннотация дисциплины**

### *Конструирование визуальных систем*

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачётных единиц 216 академических часов. Является дисциплиной части ОП формируемой участниками образовательных отношений, изучается на 1 курсе и завершается экзаменом. Учебным планом предусмотрено проведение лекционных занятий в объеме 36 часов, практических 72 часов, а также выделены часы на самостоятельную работу студента – 108 часов .

**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
-----------	--	--

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	ПК -2.1 Проектирует объекты и системы цифрового искусства, пользуясь навыками художественного конструирования и технического моделирования при помощи специальных компьютерных 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	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

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
авторский надзор за выполнением работ в процессе производства проектов; готов проводить публичные презентации проектов	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 конструирования и технического моделирования при помощи специальных компьютерных программ для проектирования	Знает методы конструирования и технического моделирования.
	Умеет использовать специальные компьютерные программы для проектирования.
	Владеет навыками определения уникальных характеристик реализуемого проекта; навыками структурирования информации; методами современного дизайн-проектирования и компьютерными технологиями.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Конструирование визуальных систем» применяются следующие образовательные технологии и методы активного/интерактивного обучения: практика-консультация.

## *Геймдизайн*

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачётных единиц 144 академических часов. Является дисциплиной части ОП формируемой участниками образовательных отношений, изучается на 1 курсе и завершается экзаменом. Учебным планом предусмотрено проведение лекционных занятий в объеме 18 часов, практических 36 часов, а также выделены часы на самостоятельную работу студента – 90 часов .

**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:

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	<p>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</p> <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>
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 области цифрового искусства	<p>ПК - 3.2 Готов управлять творческим коллективом, внедрять передовые методики творческой работы, оценивать технологичность проектных решений, проводить технологические процессы выполнения объектов</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-1.2 Анализирует информацию, необходимую для работы над проектом; способен находить	Знает основные методы дизайн-мышления для изучения потребностей и оценки предпочтений целевой аудитории

<b>Код и наименование индикатора достижения компетенции</b>	<b>Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)</b>
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	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 конструирования и технического моделирования при помощи специальных компьютерных 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.
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	Знает законодательство Российской Федерации в области

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
защиту авторского права на создаваемые объекты; подготавливать документацию для участия в творческих выставках и конкурсах с результатами проектной деятельности	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.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Гибридные арт-пространства» применяются следующие образовательные технологии и методы активного/интерактивного обучения: практика-консультация.

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



Общая трудоемкость дисциплины составляет 9 зачётных единиц 324 академических часов. Является дисциплиной части ОП формируемой участниками образовательных отношений, изучается на 1, 2 курсах и завершается: зачетом и экзаменом. Учебным планом предусмотрено проведение лекционных занятий в объеме 18 часов, практических 126 часов, а также выделены часы на самостоятельную работу студента – 180 часов .

**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-1.3 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	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 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 -2.2 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.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Гибридные арт-пространства» применяются следующие образовательные технологии и методы активного/интерактивного обучения: практика-консультация.

### **Аннотация дисциплины**

*Прикладные технологии в цифровом искусстве*

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачётных единиц 216 академических часов. Является дисциплиной части ОП формируемой участниками образовательных отношений, изучается на 2 курсе и завершается: зачетом и экзаменом. Учебным планом предусмотрено проведение лекционных занятий в объеме 18 часов, практических 72 часов, а также выделены часы на самостоятельную работу студента – 126 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;

Для успешного изучения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции: ОПК-2.1; ОПК-2.2; ОПК-5.1; ОПК-5.2, полученные в результате изучения дисциплин: « Теория и практики современного искусства», «Конструирование визуальных систем», «Гибридные арт-пространства».

Компетенции студентов, индикаторы их достижения и результаты обучения по дисциплине: 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	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
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 ПК - 3.2 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 -1.3 Адаптирует и	Знает творческие приемы необходимые для выполнения

<b>Код и наименование индикатора достижения компетенции</b>	<b>Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)</b>
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	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 -2.2 Использует современные технологи при создании дизайн-проектов и объектов цифрового искусства (алгоритмических систем, генеративных систем, медиа объектов, видео и аудио систем и т.п.)	Знает основные современные технологи 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 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.

<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

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.)
		ПК -2.3 Использует требуемое для решения задач проектирования компьютерное программное 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
		ПК - 3.2 Готов управлять творческим коллективом, внедрять передовые методики творческой работы, оценивать технологичность проектных решений, проводить технологические процессы выполнения объектов

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 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 -2.2 Использует современные	Знает основные современные технологии при создании

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
технологи при создании дизайн-проектов и объектов цифрового искусства (алгоритмических систем, генеративных систем, медиа объектов, видео и аудио систем и т.п.)	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 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 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 - 3.2 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 выбирать способы осуществления проектных решений.
	Владеет навыками реализации проектов на практике и творческих проектных идеи и управлением творческим коллективом.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Прикладные технологии в цифровом искусстве» применяются следующие методы активного/интерактивного обучения: практика-консультация.

### Аннотация дисциплины



## *Техники визуализации*

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачётные единицы 108 академических часов. Является дисциплиной части ОП, формируемой участниками образовательных отношений изучается на 1 курсе и завершается зачетом. Учебным планом предусмотрено проведение практических занятий в объеме 36 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	Знает корректные творческие приемы необходимые для

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
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;	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.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Техники визуализации» применяются следующие образовательные технологии и методы активного/интерактивного обучения: практика-консультация.

## *Практики пространственной визуализации*

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачётные единицы 108 академических часов. Является дисциплиной части ОП, формируемой участниками образовательных отношений изучается на 1 курсе и завершается зачетом. Учебным планом предусмотрено проведение практических занятий в объеме 36 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

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
	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.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Практики пространственной визуализации» применяются следующие образовательные технологии и методы активного/интерактивного обучения: практика-консультация.

### Аннотация дисциплины

#### *Экспериментальное видеопроизводство*

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачётные единицы 108 академических часов. Является дисциплиной части ОП, формируемой участниками образовательных отношений изучается на 1 курсе и завершается зачетом. Учебным планом предусмотрено проведение практических занятий в объеме 36 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
-----------	--	--

<b>Тип задач</b>	<b>Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)</b>	<b>Код и наименование индикатора достижения компетенции</b>
проектный	ПК -2 Способен применять современные технологии при создании объектов и систем цифрового искусства	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.)
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
		ПК-3.3 Способен обеспечивать защиту авторского права на создаваемые объекты; подготавливать документацию для участия в творческих выставках и конкурсах с результатами проектной деятельности

<b>Код и наименование индикатора достижения компетенции</b>	<b>Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)</b>
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.)	Знает основные современные технологи 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 - 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;	Знает законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности.
	Умеет ориентироваться в нормативной базе РФ в области



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

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Экспериментальное видеопроизводство» применяются следующие образовательные технологии и методы активного/интерактивного обучения: практика-консультация.

## Моушн дизайн

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачётные единицы 108 академических часов. Является дисциплиной части ОП, формируемой участниками образовательных отношений, изучается на 1 курсе и завершается зачетом. Учебным планом предусмотрено проведение практических занятий в объеме 36 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
-----------	--	--

<b>Тип задач</b>	<b>Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)</b>	<b>Код и наименование индикатора достижения компетенции</b>
проектный	ПК -2 Способен применять современные технологии при создании объектов и систем цифрового искусства	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.)
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
		ПК-3.3 Способен обеспечивать защиту авторского права на создаваемые объекты; подготавливать документацию для участия в творческих выставках и конкурсах с результатами проектной деятельности

<b>Код и наименование индикатора достижения компетенции</b>	<b>Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)</b>
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.)	Знает основные современные технологи при создании дизайн-проектов и объектов цифрового искусства.
	Умеет применять на практике технологические приемы создания объектов цифрового искусств 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;	Знает законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности.
	Умеет ориентироваться в нормативной базе РФ в области

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

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Моушн дизайн» применяются следующие образовательные технологии и методы активного/интерактивного обучения: практика-консультация.

## *Генеративное искусство*

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачётные единицы 108 академических часов. Является дисциплиной части ОП, формируемой участниками образовательных отношений, изучается на 2 курсе и завершается зачетом. Учебным планом предусмотрено проведение практических занятий в объеме 36 часов, а также выделены часы на самостоятельную работу студента – 72 часа.

**Язык реализации:** русский

**Цель:** изучение основ генеративного искусства, как уникальный художественный 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	ПК-1.3 Адаптирует и систематизирует информацию по теме проектного задания; способен составлять проектное задание на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;

Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
	коммуникации в соответствии с поставленными задачами и потребностями целевой аудитории	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	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 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

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
	оптимизации проектной идеи.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Алгоритмическое искусство» применяются следующие образовательные технологии и методы активного/интерактивного обучения: практика-консультация.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачётные единицы 108 академических часов. Является дисциплиной части ОП, формируемой участниками образовательных отношений, изучается на 2 курсе и завершается зачетом. Учебным планом предусмотрено проведение практических занятий в объеме 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 итоге определяют форму, которую примет произведение.

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	ПК-1.3 Адаптирует и систематизирует информацию по теме проектного задания; способен составлять проектное задание на



Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
	информации, идентификации и коммуникации в соответствии с поставленными задачами и потребностями целевой аудитории	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	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 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

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
	реализации проекта творческие приемы, методики создания спецификации, компьютерные программы и ресурсы для оптимизации проектной идеи.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Алгоритмическое искусство» применяются следующие образовательные технологии и методы активного/интерактивного обучения: практика-консультация.

## Аннотация дисциплины

### *Игровая графика*

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачётные единицы 108 академических часов. Является дисциплиной части ОП, формируемой участниками образовательных отношений, изучается на 2 курсе и завершается зачетом. Учебным планом предусмотрено проведение практических занятий в объеме 36 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	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

Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
	аудитории	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.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Игровая графика» применяются МАО: практика-консультация.

### Аннотация дисциплины

#### *Игровой арт*

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачётные единицы 108

академических часов. Является дисциплиной части ОП, формируемой участниками образовательных отношений, изучается на 2 курсе и завершается зачетом. Учебным планом предусмотрено проведение практических занятий в объеме 36 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:

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

Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
		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.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Игровой арт» применяются МАО: практика-консультация.

### Аннотация дисциплины

*Сайенс арт*

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачётные единицы 108

академических часов. Является дисциплиной части ОП, формируемой участниками образовательных отношений, изучается на 2 курсе и завершается зачетом. Учебным планом предусмотрено проведение практических занятий в объеме 36 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.

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-2.3 Использует требуемое для решения задач проектирования компьютерное программное 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 календарно-ресурсное планирование, систематизировать и распределять	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



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

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Сайнс арт» применяются следующие образовательные технологии и методы активного/интерактивного обучения: практика-консультация.

### **Аннотация дисциплины**

#### *Технологическое искусство*

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачётные единицы 108

академических часов. Является дисциплиной части ОП, формируемой участниками образовательных отношений, изучается на 2 курсе и завершается зачетом. Учебным планом предусмотрено проведение практических занятий в объеме 36 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.
проектный	ПК -2 Способен применять современные технологии при создании объектов и систем цифрового искусства	ПК-2.3 Использует требуемое для решения задач проектирования компьютерное программное обеспечение, а также прочие современные технологии создания объектов и систем цифрового искусства.

Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
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 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.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Технологическое искусство» применяются следующие образовательные технологии и методы активного/интерактивного обучения: практика-консультация.

### **Аннотация дисциплины**

#### *Основы программирования*

Общая трудоемкость дисциплины составляет 1 зачётные единицы 36 академических часов. Является факультативной дисциплиной ОП, изучается на 1 курсе и завершается зачетом. Учебным планом предусмотрено проведение практических занятий в объеме 18 часов, а также выделены часы на самостоятельную работу студента – 18 часа.

**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.

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, выработать 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 зачётные единицы 36 академических часов. Является факультативной дисциплиной ОП, изучается на 1 курсе и завершается зачетом. Учебным планом предусмотрено проведение практических занятий в объеме 18 часов, а также выделены часы на самостоятельную работу студента – 18 часа.

**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.

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, выработать 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	Знает оптимальные решения проблемных ситуаций

разработки стратегии действий для выявления и решения проблемной ситуации	Умеет использовать основные методы управления проектами.
	Владеет навыками корректной постановки цели и выстраивания логики 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 технологи 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 технологи при создании дизайн-проектов и объектов цифрового искусства (алгоритмических систем, генеративных систем, медиа объектов, видео и аудио систем и т.п.)	Знает основные современные технологи 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.

**Аннотация программы практики**  
**Направление подготовки 54.04.01 Дизайн**  
**Образовательная программа «Цифровое искусство»**

**1. Вид практики, способ и форма ее проведения**

Вид практики: учебная

Способ проведения практики: стационарная или выездная

Форма проведения практики: рассредоточенная

Тип практики: научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)

**2. Общая трудоемкость, база проведения практики**

Общая трудоемкость учебной практики составляет 36 недель, 9 зачетных единиц, 324 акад. часов.

База проведения практики: на базе ДВФУ.



### 3. Перечень формируемых компетенций по практике

Наименование категории (группы) компетенций	Код и наименование компетенции (результат освоения)
Системное и критическое мышление	УК-1. Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий
	УК-2. Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла
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

#### 4. Место практики в структуре образовательной программы:

Учебная практика проходит на 1 курсе в 1 и 2 семестре. Её прохождение логически и методологически связано с закреплением и углублением теоретических и практических навыков, полученных при изучении дисциплин базового и вариативного блоков, в данном семестре- «История искусств», «Конструирование визуальных систем», а также со следующим этапом производственной практики «Научно-исследовательская работа». Научно-исследовательская работа базируется на знании и освоении материалов в базовых и вариативных частях модулей общенаучного цикла, призвана сопровождать исполнение пояснительной записки к ВКР.

5. Форма отчетности по практике: отчет

6. Форма промежуточной аттестации по практике: зачет с оценкой

### Аннотация программы практики

#### Направление подготовки 54.04.01 Дизайн

#### Образовательная программа «Цифровое искусство»

##### 1. Вид практики, способ и форма ее проведения

Вид практики: производственная практика.

Способ проведения практики: стационарная или выездная

Форма проведения практики: дискретная

Тип практики: технологическая практика

##### 2. Общая трудоемкость, база проведения практики

Общая трудоемкость учебной практики составляет 6 недель, 9 зачетных единиц, 324

акад. часов.

База проведения практики: на базе ДВФУ.

### 3. Перечень формируемых компетенций по практике

Наименование категории (группы) компетенций	Код и наименование компетенции (результат освоения)
Проектная деятельность	ОПК-3 Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; 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
Проектный	ПК -2 Способен применять современные технологии при создании объектов и систем цифрового искусства

#### 4. Место практики в структуре образовательной программы:

«Производственная практика. Технологическая практика.» проходит на 1 курсе во 2 семестре. Её прохождение логически и методологически связано с закреплением и углублением теоретических и практических навыков, полученных при изучении дисциплин базового и вариативного блоков, излучающихся в соответствующих семестрах, а также учебной и других типов производственной практики, которые магистранты прошли в 1, 2 семестрах.

5. Форма отчетности по практике: отчет

6. Форма промежуточной аттестации по практике: зачет с оценкой

### Аннотация программы практики

#### Направление подготовки 54.04.01 Дизайн

#### Образовательная программа «Цифровое искусство»

##### 1. Вид практики, способ и форма ее проведения

Вид практики: производственная практика.

Способ проведения практики: стационарная или выездная

Форма проведения практики: рассредоточенная

Тип практики: научно-исследовательская работа

##### 2. Общая трудоемкость, база проведения практики

Общая трудоемкость учебной практики составляет 36 недель, 8 зачетных единиц, 288 акад. часов.

База проведения практики: на базе ДВФУ.

### 3. Перечень формируемых компетенций по практике

Наименование категории (группы) компетенций	Код и наименование компетенции (результат освоения)
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
Педагогическая деятельность	ОПК-5 Способен осуществлять педагогическую деятельность по программам профессионального образования и дополнительного профессионального образования

#### 4. Место практики в структуре образовательной программы:

Производственная практика. проходит на 2 курсе в 3 и 4 семестре. Её прохождение логически и методологически связано с закреплением и углублением теоретических и практических навыков, полученных при изучении дисциплин базового и вариативного блоков. Научно-исследовательская работа базируется на знании и освоении материалов в базовых и вариативных частях модулей общенаучного цикла, призвана сопровождать исполнение ВКР.

5. Форма отчетности по практике: отчет

6. Форма промежуточной аттестации по практике: зачет с оценкой

### Аннотация программы практики

#### Направление подготовки 54.04.01 Дизайн

#### Образовательная программа «Цифровое искусство»

##### 1. Вид практики, способ и форма ее проведения

Вид практики: производственная практика.

Способ проведения практики: стационарная или выездная

Форма проведения практики: рассредоточенная

Тип практики: проектная практика

##### 2. Общая трудоемкость, база проведения практики

Общая трудоемкость учебной практики составляет 36 недель, 9 зачетных единиц, 324 акад. часов.

База проведения практики: на базе ДВФУ.

### 3. Перечень формируемых компетенций по практике

Наименование категории (группы) компетенций	Код и наименование компетенции (результат освоения)
Системное и критическое мышление	УК-2 Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла
	УК-3 Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели
Проектная деятельность	ОПК-3 Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; 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

#### 4. Место практики в структуре образовательной программы:

Проектная практика проводится на 2 курсе в 3, 4 семестрах. Её прохождение логически и методологически связано с закреплением и углублением теоретических и практических навыков, полученных при изучении дисциплин базового и вариативного блоков, изучающихся в соответствующих семестрах, а также учебной и других типов практики, которые магистранты прошли в 1, 2 семестрах

5. Форма отчетности по практике: отчет

6. Форма промежуточной аттестации по практике: зачет с оценкой

### Аннотация программы практики

#### Направление подготовки 54.04.01 Дизайн

#### Образовательная программа «Цифровое искусство»

##### 1. Вид практики, способ и форма ее проведения

Вид практики: производственная практика.

Способ проведения практики: стационарная или выездная

Форма проведения практики: дискретная

Тип практики: преддипломная практика

##### 2. Общая трудоемкость, база проведения практики

Общая трудоемкость учебной практики составляет 4 недели, 6 зачетных единиц, 216 акад. часов.

База проведения практики: на базе ДВФУ.

### 3. Перечень формируемых компетенций по практике

Наименование категории (группы) компетенций	Код и наименование компетенции (результат освоения)
проектный	ПК-1 Способен разрабатывать проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с поставленными задачами и потребностями целевой аудитории
	ПК -2 Способен применять современные технологии при создании объектов и систем цифрового искусства
организационно-управленческий	ПК-3 Способен планировать, организовывать комплекс работ и контролировать реализацию проектов в области цифрового искусства

#### 4. Место практики в структуре образовательной программы:

Производственная преддипломная практика проходит на 2 курсе в 4 семестре. Её прохождение логически и методологически связано с закреплением и углублением теоретических и практических навыков, полученных при изучении дисциплин базового и вариативного блоков, излучающихся в соответствующих семестрах, а также учебной и других типов производственной практики, которые магистранты прошли в 1, 2 и 3 семестрах. Преддипломная практика подводит итог интенсивному курсу базового цикла «Проектирование в цифровом искусстве».

5. **Форма отчетности по практике:** отчет/предзащита диплома

6. **Форма промежуточной аттестации по практике:** зачет с оценкой