



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

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

Школа искусств и гуманитарных наук

УТВЕРЖДАЮ
Директор Школы
искусств и гуманитарных наук



Ф.Е. Ажимов

«26» декабря 2019г.

**Сборник
аннотаций рабочих программ дисциплин**

НАПРАВЛЕНИЕ ПОДГОТОВКИ

54.03.01 Дизайн

**Программа бакалавриата
Дизайн**

Форма обучения: *очная*

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

Владивосток
2019

Оглавление

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Иностранный язык».....	4
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Английский язык для профессиональных целей»	7
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Философия»	9
Аннотация к рабочей программе дисциплины «История».....	11
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Безопасность жизнедеятельности».....	13
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Физическая культура и спорт»	15
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Риторика и академическое письмо»	17
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Психология»	19
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Логика и критическое мышление»	22
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Педагогика и образовательные технологии»	24
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Экономическое и правовое мышление»...26	
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Классические языки и научный дискурс»	28
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Социальные и политические системы» ...30	
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Основы проектной деятельности»	31
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Проектирование в дизайне»	32
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Арт-практики»	40
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Цифровые технологии в дизайне».....	44
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Элективные курсы по физической культуре»	46
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Основы композиции (пропедевтика)».....	48
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Цветоведение»	51
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Рисунок»	53
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Дизайн-мышление»	55
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Рекламные технологии».....	58
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Шрифт»	63
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Техники графики».....	65
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Иллюстрация».....	67
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Концептуализм плаката»	69
Аннотация к рабочей программе дисциплины «История искусства и дизайна».....	71
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Основы теории и методологии дизайна» .75	
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Брэнд-дизайн»	79
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Фирменный стиль»	83
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Малые полиграфические формы»	87
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Технологии полиграфии».....	90

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Моушн-дизайн».....	93
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Компьютерная анимация».....	96
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Игровая графика»	100
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Программное обеспечение для производства игровой графики».....	102
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Визуальные коммуникации».....	104
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Медиа дизайн».....	108
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Маркетинг».....	114
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Брэнд-менеджмент в дизайне»	117
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Основы проектной графики».....	120
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Станковая графика».....	123
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Типографика»	125
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Проектирование шрифтов»	128
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Пластическое моделирование»	130
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Академическая скульптура»	133
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Дизайн печатных изданий»	136
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Книжная иллюстрация».....	139
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Практикум по прикладным дизайн исследованиям»	141
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Основы производственного мастерства»	145
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Цифровая фотография»	148
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Фотография в рекламе»	149
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Основы технологии издательского процесса».....	151
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Управление коммуникационными проектами»	152
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Психология общения и социального взаимодействия».....	153
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Проектирование электронных и интернет-изданий».....	156
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Региональный маркетинг»	157
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Психология творчества и интеллекта» ..	158
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Креолизованный текст: основы подготовки».....	160
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Репутационный менеджмент»	161
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Психология стресса»	162
Аннотация к рабочей учебной программе дисциплины «Мультимедийный сторителлинг»	163

Аннотация к рабочей учебной программе дисциплины «Социальные медиа в информационном обществе».....	165
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Психологические методы управления групповыми процессами и оценки персонала».....	166
Аннотация к рабочей учебной программе дисциплины «Коммуникативная психология сетевых ресурсов и рекламных технологий».....	167
Аннотация к рабочей учебной программе дисциплины «Основы нейминга и копирайтинга».....	168
Аннотация к рабочей учебной программе дисциплины «Этническая психология».....	170
Аннотация к рабочей учебной программе дисциплины «Технологии управления общественным мнением».....	171
Аннотация к рабочей учебной программе дисциплины «Массмедиа в формировании культурных, политических и экономических связей современного общества».....	172
Аннотация к рабочей учебной программе дисциплины «Психология воздействия».....	174
Аннотация к рабочей учебной программе дисциплины «Академические практики».....	175
Аннотация к рабочей учебной программе дисциплины «Живопись».....	177

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Иностранный язык»

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

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

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

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

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

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

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

Задачи освоения дисциплины:

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

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

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

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-7 владение иностранным языком в устной и письменной форме для осуществления межкультурной и иноязычной коммуникации	Знает	4000 лексических единиц из них 1200 продуктивно в рамках изученных тем, включающих сферы и ситуации общения повседневно-бытового и социально-культурного характера; универсальные грамматические категории и явления, отсутствующие в родном языке; способы словообразования в английском языке: конверсия, аббревиатура; структурные типы простого и сложного предложения; алгоритм обработки информации с использованием различных стратегий чтения; принципы структурирования и правила оформления делового и личного письма; требования к ведению электронной переписки
	Умеет	употреблять изученную лексику в заданном контексте;

		<p>определять обобщенные значения слов на основе анализа словообразовательных элементов;</p> <p>распознавать и формулировать типы простых и сложных предложений в соответствии с правилами английского языка;</p> <p>распознавать тематику текста по заголовку, предисловию, шрифтовым выделениям, комментариям;</p> <p>понимать основное содержание аутентичного текста по знакомой тематике без словаря, при наличии 2-3% незнакомых слов;</p> <p>определять истинность/ложность информации в соответствии с содержанием текста;</p> <p>находить основную или нужную информацию;</p> <p>извлекать из аутентичного текста полную информацию со словарем;</p> <p>использовать разные источники при подготовке устного сообщения или написания доклада;</p> <p>написать личное и деловое письмо, отражающее определенное коммуникативное намерение;</p> <p>написать электронное письмо, отражающее определенное коммуникативное намерение;</p> <p>составлять тезисы, краткий или развернутый план прочитанного текста;</p> <p>передавать краткое содержание прочитанного, составить аннотацию (7-8 фраз);</p>
	Владеет	<p>инструментарием распознавания и формулирования различных типов простых и сложных предложений в соответствии с правилами английского языка;</p> <p>навыками использования лексико-грамматических единиц в соответствии с правилами орфографии английского языка;</p> <p>всеми основными видами речевой деятельности, с их разным удельным весом;</p> <p>различными методиками обработки информации на иностранном языке;</p> <p>навыками употребления формул речевого этикета в зависимости от социально-культурного контекста общения;</p> <p>способностью вербального и невербального поведения в соответствии с нормами, принятыми у носителей языка;</p> <p>различными методиками обработки информации на иностранном языке.</p>
ОК-12 способность к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном	Знает	<p>лексический и грамматический минимум в объёме, необходимом для коммуникации в устной и письменной формах на иностранном языке для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия</p>

языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия	Умеет	пользоваться лексическим и грамматическим минимумом для осуществления коммуникации в устной и письменной формах на иностранном языке для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия
	Владеет	навыками применения лексического и грамматического минимума для осуществления коммуникации в устной и письменной формах на иностранном языке для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия

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

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

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

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

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

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

Цель:

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

Задачи освоения дисциплины:

- систематизация имеющихся знаний, умений и навыков по всем видам речевой деятельности;
- повышение исходного уровня владения иностранным языком, достигнутого на предыдущей ступени образования;

- формирование средствами иностранного языка межкультурной компетенции как важного условия межличностного, межнационального и международного общения;

- формирование иноязычного терминологического аппарата (академическая и профессиональная среда);

- развитие умений работы с аутентичными профессионально-ориентированными текстами;

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

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

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-7 - владением иностранным языком в устной и письменной форме для осуществления межкультурной и иноязычной коммуникации	Знает	<ul style="list-style-type: none"> - грамматический строй английского языка - особенности межкультурной коммуникации
	Умеет	<ul style="list-style-type: none"> - воспринимать иноязычную речь на слух в рамках обыденной коммуникации - выражать свои мысли грамотно, употребляя соответствующие грамматические и лексические формы, как устно, так и письменно - употреблять изученные стратегии и технологии, необходимые в различных областях иноязычной коммуникации
	Владеет	<ul style="list-style-type: none"> - навыками употребления соответствующих языковых средств в осуществлении речевой деятельности - навыками поиска информации языкового, культурного, страноведческого характера из достоверных источников - навыком просмотрового, поискового и аналитического чтения

<p>ОК-12 - способность к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия</p>	<p>Знает</p>	<ul style="list-style-type: none"> - теоретические основы языкового строя английского языка, позволяющие осуществлять межкультурную коммуникацию; - «2000+» наиболее употребительных слов и выражений в политической, социальной, экономической, академической, культурной и страноведческой областях знаний; - традиции, нормы, модели поведения представителей различных стран и культур
	<p>Умеет</p>	<ul style="list-style-type: none"> - воспринимать англоязычную речевую информацию на слух, понимать практически весь объем информации в рамках, пройденных тем, проявлять значительную языковую догадку при наличии незнакомых слов; - свободно выражать мысли и поддерживать общение на изученные темы на иностранном языке (английский); - при чтении на английском языке в рамках изучаемых областей демонстрировать беглость, общее или полное понимание в зависимости от тематики; - при осуществлении письменной коммуникации на английском языке активно использовать изученные стратегии и технологии, необходимые для различных форматов (межличностный, деловой, академический форматы).
	<p>Владеет</p>	<ul style="list-style-type: none"> - опытом межличностной и межкультурной коммуникации на английском языке в вузе и за пределами вуза (урочной коммуникации, внеурочной, учебной, профессиональной, деловой, социально-бытовой, проектной и т.д.); - навыками оперативного перехода с русского языка на английский и наоборот, а также оперативного подбора соответствующих языковых эквивалентов или «штампов» при переводе с одного языка на другой язык; - навыком поиска информации языкового, культурного, профессионального и т.д. характера в различных достоверных источниках (словари, специализированные сайты); - навыком постоянного чтения и восприятия информации на слух на английском языке в целях самообразования. Владение разными видами чтения (поисковое, просмотровое и т.д.

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Философия»

Рабочая программа дисциплины «Философия» разработана для студентов по направлениям подготовки бакалавриата в соответствии с требованиями ФГОС и ОС ДВФУ.

Дисциплина «Философия» входит в обязательную часть дисциплин учебного плана, общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 часов. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов), практические занятия (36 часов), самостоятельная работа студента (27 час.), контроль (27 час.).

Дисциплина реализуется на 2 курсе в 3 семестре.

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

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

Философия – особая культура творческого и критического мышления. Уникальность её положения среди других учебных дисциплин состоит в том, что она единственная, которая задается вопросом о месте человека в мире, методически научает обучающегося обращать внимание на сам процесс мышления и познания. В современном понимании философия – теория и практика рефлексивного мышления. Курс нацелен на реализацию современного статуса философии в культуре и в сфере научного познания как «науки рефлексивного мышления». Философия призвана способствовать формированию у студента критической самооценки своей и чужой мировоззренческой позиции, способности вступать в диалог и вести спор, понимать законы творческого мышления. Помимо этого, философия развивает коммуникативные компетенции и навыки междисциплинарного видения проблемы, которые сегодня важны в любой профессиональной деятельности.

В ходе изучения курса у студента будет возможность вступить в грамотный диалог с великими мыслителями по поводу базовых философских проблем: что значит быть свободным; что есть красота; что в науке называют «истинным знанием»; чем человек отличается от животного.

Цель – научить мыслить самостоятельно, критически оценивать потоки информации, творчески решать профессиональные задачи, владеть

современными методами анализа научных фактов и явлений общественной жизни, уметь делать выводы и обобщения; освоить опыт критического мышления в истории философии.

Задачи:

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

стремиться к саморазвитию, повышению своей квалификации и мастерства;

сформировать способность научно анализировать социально-значимые проблемы и процессы, умение использовать основные положения и методы гуманитарных, социальных и экономических наук в различных видах профессиональной и социальной деятельности;

приобретать новые знания, используя современные образовательные и информационные технологии;

вырабатывать способность использовать знание и понимание проблем человека в современном мире, ценностей мировой и российской культуры, развитие навыков межкультурного диалога;

воспитывать толерантное отношение расовым, национальным, религиозным различиям людей. В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие универсальные компетенции:

УК-1. Способность осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач;

УК-5. Способность воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах;

ОК-8. Способность использовать основы философских знаний для формирования мировоззренческой позиции

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

Аннотация к рабочей программе дисциплины «История»

Рабочая программа дисциплины «История» разработана для студентов 1 курса по направлению 54.03.01 Дизайн, образовательная программа «Дизайн».

Дисциплина «История» входит в базовую часть дисциплин учебного плана, общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 час. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов), практические занятия (36 часов), самостоятельная работа студента (27 час.), контроль (27час.). Дисциплина реализуется на 1 курсе в 2 семестре.

Дисциплина «История» логически и содержательно связана с такими курсами, как «Философия», «Социальные и политические системы», «Культурные коды современности».

В ходе изучения значительное место отводится сравнительно-историческому анализу сложного исторического пути России, характеристике процесса взаимовлияния Запад-Россия-Восток, выявлению особенностей политического, экономического и социокультурного развития российского государства. Актуальной проблемой в изучении истории является объективное освещение истории XX века, который по масштабности и драматизму не имеет равных в многовековой истории России и всего человечества.

Знание важнейших понятий и фактов всеобщей истории и истории России, а также глобальных процессов развития человечества даст возможность студентам более уверенно ориентироваться в сложных и многообразных явлениях окружающего нас мира, понимать роль и значение истории в жизни человека и общества, влияние истории на социально-политические процессы, происходящие в мире.

Цель изучения дисциплины – формирование научных представлений об основных закономерностях и особенностях всемирно-исторического процесса, месте и своеобразии России в мировой цивилизации с учетом современных подходов и оценок.

В процессе изучения данной дисциплины ставятся и решаются следующие задачи:

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

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

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

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

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

способность анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции (ОК-9).

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-9 Способность анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции	Знает	закономерности и этапы исторического процесса, основные исторические факты, даты, события и имена исторических деятелей России; основные события и процессы отечественной истории в контексте мировой истории
	Умеет	критически воспринимать, анализировать и оценивать историческую информацию, факторы и механизмы исторических изменений
	Владеет	навыками анализа причинно-следственных связей в развитии российского государства и общества; места человека в историческом процессе и политической организации общества; навыками уважительного и бережного отношения к историческому наследию и культурным традициям России

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Безопасность жизнедеятельности»

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

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

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единицы, 72 часов. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (8 часов), самостоятельная работа студента (64 часов). Дисциплина реализуется на 1 курсе в 1 семестре.

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

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

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

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

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

- способностью к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня ;
- способностью проявлять инициативу и принимать ответственные решения, осознавая ответственность за результаты своей профессиональной деятельности ;
- владением компетенциями сохранения здоровья (знание и соблюдение норм здорового образа жизни; физическая культура);
- владением компетенциями гражданственности (знание и соблюдение прав и обязанностей гражданина; свободы и ответственности);
- владением компетенциями самосовершенствования (сознание необходимости, потребность и способность учиться);

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-16 способность использовать приемы	Знает	значение своевременного оказания первой помощи для сохранения жизни, здоровья и безопасности человека;

первой помощи, методы защиты в условиях чрезвычайных ситуаций		методы и средства первой помощи приемы первой помощи, методы защиты в условиях чрезвычайных ситуаций
	Умеет	Обосновать выбор того или иного алгоритма первой помощи, а так же использовать приемы первой помощи, методы защиты в условиях чрезвычайных ситуаций
	Владеет	приемами первой помощи, методами защиты в условиях чрезвычайных ситуаций соблюдая личную безопасность

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Физическая культура и спорт»

Программа дисциплины «Физическая культура и спорт» разработана для студентов 1 курса бакалавриата, обучающихся по всем направлениям подготовки, реализуемым в ДВФУ.

Дисциплина «Физическая культура и спорт» входит в обязательную часть блока «Дисциплины (модули)» учебного плана.

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

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

Задачи изучаемой дисциплины:

- формирование физической культуры личности будущего профессионала, востребованного на современном рынке труда;
- развитие физических качеств и способностей, совершенствование функциональных возможностей организма, укрепление индивидуального здоровья;
- обогащение индивидуального опыта занятий специально-прикладными физическими упражнениями и базовыми видами спорта;
- овладение системой профессионально и жизненно значимых практических умений и навыков, обеспечивающих сохранение и укрепление физического и психического здоровья;
- освоение системы знаний о занятиях физической культурой, их роли и значении в формировании ЗОЖ;

- приобретение компетентности в физкультурно-оздоровительной, спортивной деятельности, овладение навыками творческого сотрудничества в коллективных формах занятий физическими упражнениями.

Ключевые элементы курса:

- соревновательная деятельность: виртуальная и реальная, индивидуальная и межгрупповая;
- дневник физической подготовки на базе LMS BLACKBOARD;
- сдача нормативов комплекса ГТО;
- три фиксированных блока контента курсов и один с возможностью выбора;
- встречи с выдающимися спортсменами (истории успеха);
- обеспечение самостоятельных занятий комплексом МООКов.

Структура курса:

1. Обязательный блок (легкая атлетика)
2. Обязательный блок (плавание)
3. Обязательный блок (спортивные игры)
4. Элективный блок (единоборства/аэробика/тренажеры)

При переходе от блока к блоку проводятся соревнования по видам физической активности.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируется следующая универсальная компетенция:

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции выпускника	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Самоорганизация и саморазвитие (в том числе здоровьесбережение)	УК-7 Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	ИУК-7.1 Понимает роль физической культуры и спорта в современном обществе, в жизни человека, подготовке его к социальной и профессиональной деятельности, значение физкультурно-спортивной активности в структуре здорового образа жизни и особенности планирования оптимального двигательного

		режима с учетом условий будущей профессиональной деятельности.
		ИУК-7.2 Использует методику самоконтроля для определения уровня здоровья и физической подготовленности в соответствии с нормативными требованиями и условиями будущей профессиональной деятельности.
		ИУК-7.3 Поддерживает должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности, регулярно занимаясь физическими упражнениями.

По окончании курса студент ДВФУ принимает физическую активность как важную часть своей повседневной жизни, умеет сам выстроить индивидуальную траекторию физкультурно-спортивных достижений, готов работать в команде ради достижения общих и личных целей.

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Риторика и академическое письмо»

Курс «Риторика и академическое письмо» для направления 54.03.01 – Дизайн, входит в раздел «Базовая часть».

Трудоемкость дисциплины 72 часа, 2 зачетные единицы. Учебным планом предусмотрено проведение лекционных занятий (18 часов), практических занятий (18 часов, в том числе с использованием МАО 12 часов), самостоятельная работа студентов (36 часов).

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

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

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

В задачи преподавателя, ведущего курс, входит:

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

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

- способность воспринимать, осмысливать, воспроизводить и критически оценивать содержание учебных, научных, научно-популярных, публицистических, деловых текстов на русском языке;
- владение нормами устной и письменной речи на современном русском языке (нормами произношения, словоупотребления, грамматическими нормами, правилами орфографии и пунктуации);

- представление о стилистическом варьировании современного русского литературного языка;

- умение выражать своё мнение, формулировать суждения общественно значимого содержания.

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

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

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Психология»

Рабочая программа дисциплины «Психология» разработана для студентов 1 курса по направлению 54.03.01 Дизайн.

Дисциплина «Психология» входит в общегуманитарный модуль базовой части дисциплин учебного плана, общая трудоемкость освоения дисциплины

составляет 3 зачетные единицы – 108 часов. Учебным планом предусмотрены лекционные (18 часов) и практические занятия (18 часов), самостоятельная работа студента (72 часа), в том числе подготовка к экзамену (36 часов). Дисциплина реализуется на 1 курсе в 1 семестре.

Дисциплина «Психология» логически и содержательно связана с такими курсами, как «Психология общения и социального взаимодействия», «Психология стресса»,

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: предмет, объект и задачи психологии; характеристика основных этапов развития психологии; определение и особенности психики; структура человеческой психики; механизмы психики; возникновение и развитие человеческого сознания; методы психологии.

Основные подходы к изучению личности в отечественной и зарубежной психологии.

Психические процессы, свойства и состояния: ощущение, восприятие, представление, память, воображение, мышление, речь, внимание, воля, эмоции, адаптация, стресс, направленность и мотивы деятельности, способности, темперамент, характер.

Цель изучения дисциплины – формирование у студентов представлений об основных понятиях и категориях психологической науки, ее ключевых проблемах, принципах и методах, механизмах и закономерностях функционирования психики, повышение общей и психолого-педагогической культуры бакалавров.

В процессе изучения данной дисциплины перед студентами ставятся следующие задачи:

1. Овладеть понятийным и категориальным аппаратом психологической науки.
2. Ознакомиться с основными концепциями происхождения и развития сознания и психики.
3. Изучить психические процессы, свойства и состояния, уметь определять и классифицировать различные феномены.
4. Получить навыки практической психологии: проведение психодиагностических исследований, анализ и интерпретация полученных данных; применение способов саморегуляции.
5. Систематизировать знания о теоретических и практических основах психологии.

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

- способностью к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня (ОК-1)
 - способность работать в коллективе, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия (ОК-13);
- способность к самоорганизации и самообразованию (ОК-14).

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-1 способностью к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня	Знает	основные научные понятия, принципы, механизмы, законы, закономерности, теории, концепции, объясняющие основы деятельности по самоорганизации и самообразованию
	Умеет	использовать научные понятия, принципы, законы, закономерности, теории и концепции в конкретных практических ситуациях проявления психической активности личности в ситуации самоорганизации и самообразования
	Владеет	методами рефлексии, оценки, анализа и первичной коррекции основных проявлений психической активности личности в ситуации самоорганизации и самообразования
ОК-14 способностью к самоорганизации и самообразованию	Знает	социально значимые процессы и проблемы с точки зрения психологии и педагогики, методы психологической и педагогической наук
	Умеет	критически воспринимать, анализировать и оценивать значимые процессы и проблемы самоорганизации и самообразования
	Владеет	навыками анализа с значимых процессов в самоорганизации и самообразовании, использования основных положений и методов психологической и педагогической наук при решении профессиональных задач
ОК-13 способность работать в команде, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные отличия	Знает	достижения отечественных и зарубежных исследователей в области культуры, социокультурной деятельности, межкультурной коммуникации.
	Умеет	самостоятельно осуществлять межкультурное взаимодействие в целях обеспечения сотрудничества.
	Владеет	способностью к принятию ответственности за свои решения в рамках профессиональной деятельности, принимать нестандартные решения, разрешать проблемные ситуации с учетом специфики социальных, этнических, конфессиональных, культурных и иных различий.

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Логика и критическое мышление»

Дисциплина «Логика и критическое мышление» является базовой дисциплиной учебного плана, подготовки бакалавров по направлению 54.03.01 Дизайн.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единиц, 72 ч. Учебными планами предусмотрены лекционные (18 ч.) и практические (18 ч.) занятия, самостоятельная работа (36 ч.). Дисциплина реализуется в 1 семестре 1 курса.

Изучение логики способствует формированию правильного мышления и других общекультурных компетенций. В курсе наибольшее внимание уделяется традиционной и символической логике, также прививаются навыки аргументированного и доказательного рассуждения, раскрываются основные тенденции и направления науки о законах мышления, разбираются примеры применения логики в обыденной жизни и профессиональной деятельности.

Курс «Логика и критическое мышление» структурно и содержательно связан с такими дисциплинами как «Философия», «Риторика и академическое письмо» и учитывает их содержание.

При чтении курса одновременно учитывается его классическое содержание, а также современные методы подачи материала и контроля успеваемости.

Цель состоит в овладении студентами культурой и технологиями рационального критического мышления, практического применения их законов и правил.

Задачи:

1. Овладение студентами логической культурой, устойчивыми навыками точного, непротиворечивого, последовательного и доказательного мышления; приобретение практического умения осуществления различных логических операций, что достигается усвоением основных форм логических понятий и технологий анализа и вывода, а также решением соответствующих задач и упражнений.

2. Развитие у студентов навыков аналитического мышления, включающего способность анализировать логическую правильность и фактическую истинность собственных и других мыслительных актов, умения проводить мыслительные эксперименты, решать вопросы о логической взаимосвязи получаемой информации, об объектах исследования, активно

оперировать понятийным логическим аппаратом в ситуациях с заданной или ограниченной информацией.

3. Формирование у студентов навыков ведения полемики. Умение аргументировано излагать свою позицию, подвергать глубокому анализу позицию оппонентов, убедительно отстаивать свою точку зрения, знать уловки споров и методы их нейтрализации – всё это составляет необходимые навыки профессионала в любой области. Овладение «логической компонентой» полемической культуры является наиболее эффективным средством овладения культурой полемики вообще, ибо искусство полемики неотделимо от ораторского мастерства, а логика с момента своего возникновения всегда ориентировалась на запросы риторики.

4. Прикладное использование студентами идей, средств и методов логики. Подобное использование подразумевает умение вскрывать логические ошибки, опровергать необоснованные доводы оппонентов, выдвигать и анализировать различные версии, осуществлять классификации и доказательства, составлять логически коррективные планы мероприятий, уяснять смысл и структуру рассуждений.

Для успешного изучения дисциплины «Логика и критическое мышление» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- умение выражать мысль устно и письменно в соответствии с грамматическими, семантическими и культурными нормами русского языка;
- иметь представления о мировом историческом процессе.

В результате изучения данной дисциплины у студентов формируются следующие универсальные компетенции: УК-1 Способность осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач; УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Логика и критическое мышление» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения:

Лекционные занятия

- лекция-дискуссия;
- проблемная лекция,
- «мозговой штурм»,
- диаграмма Исикавы

Практические занятия

- публичное выступление;
- логический анализ текстов;

- решение задач, упражнений, кейсов;
- работа с интернет-тренажером «Логикон».

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-6 способностью понимать, использовать, порождать и грамотно излагать инновационные идеи на русском языке в рассуждениях, публикациях, общественных дискуссиях	Знает	об исторических этапах развития рационально-логического мышления в истории человеческой культуры; основные законы формальной логики, правила основных логических операций с понятиями, суждениями, виды и правила умозаключений, виды и правила построения вопросов и ответов, а также гипотез
	Умеет	пользоваться законами и правилами основных логических операций с понятиями, суждениями и умозаключениями в процессе получения, усвоения и обработки учебной информации из различных источников и форм, грамотно строить доказательство и опровержение, делать выводы из имеющихся посылок разными способами; применять правила аргументации в ходе ведения самостоятельной полемики с оппонентом
	Владеет	навыками формально-логического анализа текстов; навыками логического обоснования или опровержения мысли; навыками выявления и исправления логических ошибок, намеренных логических подлогов, логических операций с основными формами мышления

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Педагогика и образовательные технологии»

Рабочая программа дисциплины «Педагогика и образовательные технологии» разработана для студентов 1 курса по направлению 54.03.01 Дизайн.

Дисциплина «Педагогика и образовательные технологии» входит в базовую часть дисциплин учебного плана, общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов), практические занятия (18 часов), самостоятельная работа студента (36 час.). Дисциплина реализуется на 1 курсе во 2 семестре.

Дисциплина «Педагогика и образовательные технологии» логически и содержательно связана с такими курсами, как «Основы проектной деятельности», «Психология личности».

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: предмет, объект, функции, проблемы педагогики; цель, задачи, содержание педагогической деятельности; организация и управление педагогического процесса; образовательные технологии: определение, структура, особенности реализации.

Цель изучения дисциплины – формирование у студентов систематизированного теоретического знания в области педагогики, образовательных технологий и практических навыков по их использованию в будущей профессиональной-педагогической деятельности, а также в создании условий повышения общей и педагогической культуры бакалавров.

В процессе изучения данной дисциплины ставятся и решаются следующие задачи:

1. Осуществление интеграции современных теоретических знаний о целостном педагогическом процессе, включающем аспекты воспитывающего обучения в контексте гуманистической образовательной парадигмы.
2. Развитие у студентов педагогического мышления при использовании образовательных технологий на основе понимания сущности антропологического подхода в образовании.
3. Формирование ценностного отношения студентов к здоровьесбережению, самоорганизации, обеспечивающих траекторию их саморазвития на основе гуманистических принципов образования в течение всей жизни.
4. Систематизация знаний студентов о теоретических и практических основах педагогической деятельности.
5. Ознакомление студентов с образовательными технологиями, закрепление их знаний о социальной значимости и применении в педагогической практике каждой конкретной технологии.

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

- способностью к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня (ОК-1)
- способность работать в коллективе, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия (ОК-13);
- способность к самоорганизации и самообразованию (ОК-14).

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-7 Способностью самоорганизации самообразованию	Знает	основные научные понятия, принципы, механизмы, законы, закономерности, теории, концепции, объясняющие основы деятельности по самоорганизации и самообразования
	Умеет	использовать научные понятия, принципы, законы, закономерности, теории и концепции в конкретных практических ситуациях проявления психической активности личности в ситуации самоорганизации и самообразования
	Владеет	методами рефлексии, оценки, анализа и первичной коррекции основных проявлений психической активности личности в ситуации самоорганизации и самообразования

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Экономическое и правовое мышление»

Рабочая программа дисциплины «Экономическое и правовое мышление» разработана для бакалавров 2 курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Дизайн».

Дисциплина «Экономическое и правовое мышление» входит в базовую часть блока «Дисциплины (модули)» (Б1.Б.11) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия 18 часов, Лабораторные занятия 18 часов, в том числе с использованием МАО 12 часов, самостоятельная работа 36 часов. Дисциплина реализуется на 1 курсе в 2 семестре.

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

Содержание дисциплины «Экономическое и правовое мышление» охватывает следующий круг вопросов: предмет дисциплины и методы изучения экономических процессов; основы рыночного хозяйства; теорию спроса и предложения; теорию производства фирмы; макроэкономический анализ рынков готовой продукции; особенности рынков ресурсов; ценообразование на ресурсы и формирование доходов; макроэкономические показатели;

макроэкономическое равновесие; макроэкономические проблемы экономического роста, экономических циклов, инфляции и безработицы; денежно-кредитная и финансовая политика; международные экономические отношения.

Целью изучения дисциплины «Экономическое и правовое мышление» является создание базы теоретических знаний, практических навыков в области экономики и права, необходимой современному бакалавру для эффективного решения профессиональных задач.

Задачи дисциплины:

- формирование у студентов целостного представления о механизмах функционирования и развития современной рыночной экономики как на микро-, так и на макроуровне;
- овладение понятийным аппаратом экономической науки для более полного и точного понимания сути происходящих процессов;
- изучение законов функционирования рынка; поведения потребителей и фирм в разных рыночных условиях, как основы последующего успешного ведения бизнеса;
- формирование навыков анализа функционирования национального хозяйства, основных макроэкономических рынков, взаимосвязей между экономическими агентами в хозяйстве страны;
- знакомство с основными проблемами функционирования современной рыночной экономики и методами государственной экономической политики;
- изучение специфики функционирования мировой экономики в её социально-экономических аспектах, для более полного понимания места и перспектив России.
- формировать устойчивые знания в области права;
- развивать уровень правосознания и правовой культуры студентов;
- развивать способности восприятия и анализа нормативно-правовых актов, в том числе для применения этих знаний в своей профессиональной деятельности;
- формировать и укреплять навыки практического применения норм права.

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции
---------------------------------------	---------------------------------------

ОК-11 способность использовать основы правовых знаний в различных сферах деятельности	Знает	основы законодательной системы Российской Федерации
	Умеет	использовать нормы российского законодательства в различных сферах деятельности
	Владеет	навыками применения норм российского законодательства в различных сферах деятельности
ОК-10 способностью использовать основы экономических знаний в различных сферах деятельности	Знает	основные понятия, категории и инструменты экономики; основные концепции экономической мысли, экономические воззрения в контексте истории экономических учений.
	Умеет	активно использовать богатство и уникальность отечественной и зарубежной культуры, ее достижения в различных сферах; опираться на культурные нормы и традиции в своей деятельности, личностном и общекультурном развитии собирать, обобщать и анализировать необходимую экономическую информацию, в том числе о результатах новейших исследований отечественных и зарубежных экономистов по экономическим проблемам, для решения конкретных теоретических и практических задач
	Владеет	экономическими методами и навыками проведения анализа и определения тенденций развития конкретных экономических процессов на микро и макро уровнях

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Классические языки и научный дискурс»

Дисциплина «Классические языки и научный дискурс» разработана для студентов бакалавриата направления 54.03.01 Дизайн.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 часа. Учебным планом предусмотрены аудиторные часы в объеме 36 часов (лекционные занятия - 18 часов, практические занятия - 36 часов), самостоятельная работа 54 часа. Дисциплина реализуется на 1 курсе во 2 семестре, в качестве промежуточного контроля выступает экзамен.

Учебный курс посвящен выработке культуры научного мышления. Знакомство с латинским языком помогает изучению иностранных языков (прежде всего романских и английского), обеспечивает успешность освоения международной научной терминологии, способствует лучшему пониманию грамматики родного языка. Знакомство с историей европейского научного дискурса, современной культуры организации и презентации научных исследований будет содействовать включению студентов в мировое научное сообщество.

Дисциплина «Классические языки и научный дискурс» логически, содержательно и методически связана с такими дисциплинами как «История», «Логика и критическое мышление» и «Философия».

Основная цель курса — заложить основы терминологической, библиографической и научно-исследовательской компетентности бакалавра-гуманитария.

Задачи курса:

- дать общую характеристику истории латинского языка, и его значения для развития наук в Европе, основные сведения о фонетике, морфологии, синтаксисе и словообразовании латинского языка, студент должен овладеть лексическим минимумом в 500 единиц;

- сформировать у студентов представление об основных этапах развития европейского научного знания от классической древности до наших дней, об основных достижениях науки античности, средневековой науки, науки нового и новейшего времени, о наиболее значимых философских концепциях, оказавших влияние на развитие научного знания в его истории и на формирование современного облика науки;

- познакомить студентов с общей структурой научного исследования, основными подходами к поиску истины, а также методами построения логически обоснованных и непротиворечивых научных концепций, специфику научного познания в отдельных гуманитарных науках;

- познакомить студентов с основными стандартами классификации научной информации, межгосударственными стандартами оформления библиографических ссылок и научно-исследовательских отчетов.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие универсальные компетенции: УК-1 Способность осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач; УК-2 Способность определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений; ОК-4 Способность творчески воспринимать и использовать

достижения науки, техники в профессиональной сфере в соответствии с потребностями регионального и мирового рынка труда.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Классические языки и научный дискурс» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения:

1. Проблемная лекция.
2. Самостоятельная работа с текстом.

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Социальные и политические системы»

Дисциплина «Социальные и политические системы» разработана для студентов бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

Трудоемкость дисциплины в зачетных единицах составляет – 2 з.ед., 72 часов.

Дисциплина относится к обязательным дисциплинам учебного плана.

Дисциплина включает в себя 18 часов лекционных занятий (из них с использованием методов активного обучения 6 часов), 18 часов практических занятий (из них с использованием методов активного обучения 6 часов), 36 часов самостоятельной работы.

Дисциплина «Социальные и политические системы» логически и содержательно связана с такими курсами, как «Экономическое и правовое мышление», «Дизайн-мышление».

Цель изучения курса «Социальные и политические системы» состоит в формировании у студентов практических навыков, необходимых для успешной адаптации в современных социально-политических условиях. В результате они будут способны анализировать, прогнозировать и моделировать социально-политические явления и процессы с использованием компаративных, системных, структурно-функциональных, институциональных, статистико-аналитических методов.

В процессе изучения данной дисциплины ставятся и решаются следующие задачи:

- сформировать у студентов понимание социальных, философских и исторических оснований развития системных представлений о социальных и политических явлениях;
- раскрыть сущность понятия «система» вообще, «социально – политическая система общества» в частности;
- рассмотреть своеобразие устройства и функционирования социальной и политической систем общества;

- охарактеризовать различные модели политических и социальных систем в обществе;
- определить место и роль различных субъектов политики в системе общественных отношений;
- рассмотреть влияние социальной стратификации на социально-политическую систему;
- использовать системный подход для анализа российской социально и политической реальности.

Дисциплина «Социальные и политические системы» знакомит с комплексным подходом к понятию общества, с основными традиционными и современными социально-политическими теориями, а также достижениями в мировой социологической и политической науке. В рамках освоения дисциплины будет выработано умение соотносить полученные знания с элементами окружающей действительности, с общественной и политической жизнью.

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

УК-5 - Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах.

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Основы проектной деятельности»

Дисциплина «Основы проектной деятельности» предназначена для реализации по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

Дисциплина относится к дисциплинам проектной деятельности базовой части учебного плана

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

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

Задачи дисциплины:

- изучить теоретические подходы к проектной деятельности;
- рассмотреть основные роли в проектной деятельности;
- изучить основные технологии управления проектами;
- рассмотреть особенности проектной деятельности в различных областях;

- получить опыт самостоятельной работы над проектом и управлением проектной деятельности.

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

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

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Проектирование в дизайне»

Дисциплина «Проектирование в дизайне» разработана для студентов 1, 2, 3, 4 курсов по направлению 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Дизайн».

Дисциплина «Проектирование в дизайне» входит в базовую часть блока «Дисциплины/Модули».

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет – 33 зачетные единицы, 1188 часа. Лабораторные работы – 722 часа, в том числе с использованием методов активного обучения 202 часа, самостоятельная работа – 205 часов, на подготовку к экзамену 261 часа.

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: анализ проблемной ситуации, концептуальное проектирование, художественно-образное проектирование, создание и функционирование артефактов, развитие концептуального, проектного, визуального мышления обучающихся путем практического изучения технологии и методов моделирования, схематизации, типизации (обработки информации по обобщению характеристик и качеств объектов), формирование комплексного представления о проектной деятельности дизайнера, ее месте в области

аналогового и цифрового инновационного проектирования; систематизация знаний об основных закономерностях и особенностях дизайн-процесса с акцентом на проектировании объектов в предметно-пространственной среде с преобладающей функцией передачи сообщений; введение в круг проблем, связанных с областью будущей профессиональной деятельности.

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

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

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

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

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

позволяет развить исследовательские навыки, работать с конкретной проектной информацией, и дополнена блоком практических ситуаций, направленных на более глубокое осмысление исследуемых проблем.

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

Задачи:

- сформировать понимание предмета, категорий и принципов проектной деятельности;
- познакомить с основными элементарными понятиями профессиональной деятельности («проблема», «задача», «предмет», «объект», «вариант», «решение»);
- выработать на практике умения формулировать проблему, ставить проектные задачи, варьировать решения;
- сформировать понимание необходимости овладения профессиональными методами проектирования;
- сформировать профессиональные навыки проектного мышления;
- сформировать навыки владения профессиональными приемами подачи информации;
- способность работать с разноплановыми источниками; способность к эффективному поиску информации и критике источников;
- формирование навыков аналитики: способность на основе анализа и проблемного подхода преобразовывать информацию в знание, осмысливать процессы, события и явления в их динамике и взаимосвязи;
- формирование навыков исследования идей и концептуальных подходов к проектированию; исследования художественных замыслов, стилистики и визуально-художественных образов аналогичных проектов;
- формирование умения логически мыслить, вести дискуссии, отстаивать свою точку зрения;
- формирование мышления дизайнера: концептуального, художественного, проектного, визуального;

- формирование творческого мышления, самостоятельности суждений, интереса к отечественному и мировому культурному наследию;
- разработка авторских проектов по темам:
- «Трансформация изображения посредством трансформации формы» – 1 семестр.
- «Оригинальная потребительская упаковка» – 2 семестр.
- «Концептуальная графическая серия» – 3 семестр.
- «Печатные издания. Буклет. Брошюра» – 4 семестр.
- «Комплексное проектирование фирменного стиля» – 5 семестр.
- «Дизайн многостраничного печатного издания» – 6 семестр.
- «Информационно-выставочное пространство. Кураторский проект.» – 7 семестр.
- «Дизайн-концепция дипломного проекта» – 8 семестр.

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

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

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-4 способностью творчески воспринимать и использовать достижения науки, техники в профессиональной сфере в соответствии с	Знает	Основные наработки теоретиков и практиков в области своей профессиональной деятельности Информационные источники по тематикам потребностей региона
	Умеет	развивать и совершенствовать полноту, точность, глубину, быстроту восприятия информации применительно к потребностям рынка труда

потребностями регионального и мирового рынка труда	Владеет	высоким уровнем самостоятельного освоения новых программ и технологий, анализа информации в области профессиональной деятельности
ОК-5 способностью использовать современные методы и технологии (в том числе информационные) в профессиональной деятельности	Знает	Основные типы проектов, требования к качеству Основные наработки теоретиков и практиков в области своей профессиональной деятельности
	Умеет	определять основные требования к проекту, влияющие на выбор технологии Применять полученные знания в области своей профессиональной деятельности
	Владеет	принципами формирования требований к эффективности в зависимости от технологий Методиками, используемыми практиками на рынке труда и занятости в части, касающейся своей профессиональной деятельности, владением навыками экзистенциальной компетенции
ОПК -3 способностью обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании	Знает	основы скульптурно-пластического моделирования, законы изобразительной грамоты, композиции.
	Умеет	наблюдать предмет, анализировать его объем, пропорции, форму; определять и использовать приемы работы с формой в рамках творческой задачи. правильно видеть объемную форму предмета
	Владеет	Приемами и инструментами создания объемной и логически верной формы макета объекта. различными методами и приемами пластического моделирования на примерах разных по характеру объектов
ОПК-4 способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн- проектировании	Знает	теоретические основы типографики и закономерности взаимодействия различных групп шрифтов; эстетические принципы выбора и применения шрифтов для печатной продукции; правила и тонкости профессиональной верстки, отвечающей современным стандартам; технику и технологию полиграфического производства.
	Умеет	оформлять печатный текст посредством набора и верстки (монтажа), проектировать или моделировать облик произведения печати;

		<p>формировать структуру документа и средства навигации в нём с учетом правил типографики;</p> <p>выбирать шрифты для верстки, оперируя основными характеристиками наборных шрифтов;</p> <p>анализировать эффективность использования цифровых и аналоговых технологий при выборе техники исполнения задачи.</p>
	Владеет	<p>способами синтезирования возможных решений задач и подходов при формировании структуры документа с учетом правил типографики;</p> <p>представлениями о спектре возможностей создания графических объектов в рамках изучаемых технологий;</p> <p>современной методикой конструирования макетов полиграфии;</p> <p>терминологическим аппаратом;</p> <p>навыками анализа и использования базовых основ типографики.</p>
ОПК-5 способность реализовывать педагогические навыки при преподавании художественных и проектных дисциплин	знает (пороговый уровень)	теоретико-методологические основы, методики преподавания художественных и проектных дисциплин; закономерности процесса обучения; планирование учебного материала; приемы, законы методы преподавания художественных и проектных дисциплин,
	умеет (продвинутый)	проводить комплексный поиск предметной информации в различных источниках; отбирать и систематизировать информацию; отображать ее в различных знаковых системах (текст, таблица, схема) формулировать педагогические цели (задачи) разной масштабности; осуществлять переработку научного материала в учебный; планировать учебный процесс;
	владеет (высокий)	основами педагогической деятельности; разнообразными подходами для анализа и интерпретации материала; понятийным аппаратом курса на уровне его применения; различными способами поиска, обработки информации, ее преобразования в материалы учебного курса
ОПК-6 способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением	Знает	Основные направления развития информационно-коммуникационных технологий при проведения научных исследований. Требования к информационной безопасности, Основные положения информационной и библиографической культуры
	Умеет	Решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры, определять основные требования информационной безопасности

информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	Владеет	Основными положениями информационной и библиографической культуры, методами применения информационно-коммуникационных технологий, знаниями основных требований информационной безопасности
ОПК-7 способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	Знает	Основные направления поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных при проведения научных исследований. Форматы представления информации. Основы информационных, компьютерных и сетевых технологий
	Умеет	Решать стандартные задачи поиска, хранения, обработки и анализа информации из различных источников и баз данных, определять основные требования к представлению информации в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий
	Владеет	Основными положениями информационных, компьютерных и сетевых технологий, методами осуществления поиска, хранения, обработки и анализа информации из различных источников и баз данных, знаниями основных форматов представления информации
ПК-2 способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Знает	этапы разработки и реализации проектных идей; основные закономерности и способы развития проектной мысли в соответствии с выдвигаемыми потребителем требованиями; критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования;
	Умеет	проводить исследования и обрабатывать полученную информацию; формировать проектную идею и аргументировать значимость темы; производить предпроектный и проектный анализ; выражать замыслы и идеи графическим методом с применением различных проектно-художественных техник; оформлять проектные материалы средствами дизайна;

	Владеет	<p>навыками комбинаторного мышления и умением генерировать множество творческих идей;</p> <p>навыками критического мышления с целью переработки содержательного наполнения создаваемых информационных сред и публикаций в логически выстроенный визуальный ряд.</p>
ПК-6 способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	Знает	<p>основные этапы конструирования объемно-пространственной среды.</p> <p>основные методы и приемы художественного конструирования и проектирования продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности.</p>
	Умеет	<p>проводить разработку конструкции в соответствии с поставленной целью и задачами, определять логику конструктивного решения с учетом доступности и комфорта объекта проектирования;</p> <p>работать с чертежами будущего объекта; использовать технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании графических объектов;</p> <p>ориентироваться в современных материалах и их конструктивных свойствах;</p>
	Владеет	<p>инструментами и методами конструирования объектов;</p> <p>основными приемами, определяющими реакцию пользователя на доступность и комфорт при формировании среды;</p> <p>методами анализа и оценки факторов отношений, ощущений и реакций потребителя;</p>
ПК-7 способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	знает (пороговый уровень)	<p>специализированные компьютерные программы для подготовки продукта визуальных коммуникаций;</p> <p>основные ресурсы, позволяющие оптимизировать работу при создании визуальной коммуникации;</p> <p>ресурсы позволяющие самостоятельно анализировать аналоговое поле при решении профессиональных задач;</p>
	умеет (продвинутой)	<p>Создавать оригинальные технологически грамотные патентоспособные разработки на уровне промышленного образца;</p> <p>пользоваться современными информационными базами и графическими редакторами.</p>
	владеет (высокий)	<p>методами современного дизайн-проектирования и компьютерными технологиями.</p> <p>Основными принципами анализа современных технологий применительно к проектным задачам;</p>

		принципами формирования требований к основным инновационным средствам повышения производительности
ПК-10 способность проектировать объекты в предметно-пространственной среде с преобладающей функцией передачи визуальных сообщений	Знает	начальные методы проектирования объектов с коммуникативной функцией; предмет и объект деятельности в области дизайна, этапы и средства решения вариативных творческих задач проектирования объектов коммуникации;
	Умеет	проводить разработку конструкции в соответствии с задачей формирования коммуникативной среды; анализировать проектную проблему, ставить проектные задачи; анализировать информацию с целью создания навигационных комплексов; генерировать проектные идеи и выдвигать обоснованное, актуальное предложение; разрабатывать, доказывать и проверять проектную концепцию; представлять проектный замысел, идеи и проектные предложения с помощью вербальных, визуальных, технических средств; выполнять макетирование и моделирование моделей; пользоваться средствами аналоговой и компьютерной графики;
	Владеет	способностью разработать набор тексто-графических сообщений; методами анализа конструкции и определения требований к дизайн-проекту в рамках формирования коммуникации с потребителем.

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

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Арт-практики»

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

Дисциплина «Арт-практики» относится к базовой части блока «Дисциплины (модули)» и обязательна для изучения.

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет – 10 зачетных единицы, 360 часов. Учебным планом предусмотрены лабораторные работы – 158 часа, в том числе с использованием МАО 48 часов, самостоятельная работа – 202 часа, в том числе контроль 63 часа. Дисциплина реализуется на 2,3 курсе в 3,4,5,6 семестрах.

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

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

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

Задачи:

- Дать представление о стилях и направлениях современного искусства и дизайна;
- Познакомить с выдающимися произведениями арт-дизайна прошлого и настоящего;
- Способствовать овладению технологией графических и пластических материалов;
- Сформировать умение выражать авторскую идейно-художественную концепцию через проектирование арт-объектов;
- Способствовать развитию творческого мышления и воображения;
- Сформировать умение выражать идеи и сложные абстрактные понятия визуальной метафорой;

- Познакомить с принципами создания художественных объектов с новым типом восприятия материалов и их формообразующих свойств;

- Научить создавать арт-объекты высокой эстетической ценности.

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

- Способность к совершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня

- Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОПК-1 способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	знает (пороговый уровень)	Основные законы композиции графических работ. Принципы линейно-конструктивного построения рисунка. Принципы выбора графических техник при выполнении задания
	умеет (продвинутый)	Выполнять графические работы в соответствии с поставленной целью и задачами. Выбирать и использовать принципы линейно-конструктивного и композиционного построения графических работ
	владеет (высокий)	Инструментами и основными принципами создания графических работ, методами анализа и техниками использования графических приемов и стилей, основными принципами анализа визуальной информации и переработкой их в направлении проектирования любого объекта
ОПК-2 владением основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями	знает (пороговый уровень)	Знает физику цвета, принципы цветовых отношений, цветовое воздействие и основные цветовые контрасты, оптические свойства различных веществ.
	умеет (продвинутый)	Разрабатывать цветовое решение в соответствии с поставленной целью и задачами живописной работы, определять и использовать приемы работы с цветом в рамках творческой задачи.
	владеет (высокий)	Инструментами и методами создания живописных работ, методами анализа и выбора цветовых решений, Приемами работы с цветом и цветовыми решениями живописных работ
ОПК-3 способность обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании	знает (пороговый уровень)	законы изобразительной грамоты, композиции, анатомию, пропорции, конструкцию и пластику формы. основы скульптурно-пластического моделирования, особенности работы различными пластическими материалами
	умеет (продвинутый)	Разрабатывать форму объекта в соответствии с поставленной целью и задачами разработки макета, определять и использовать приемы работы с формой в рамках творческой задачи. правильно анализировать объемную форму предмета

	владеет (высокий)	<p>навыками создания скульптурного изображения в области круглой скульптуры и рельефа.</p> <p>Навыками создания макета объекта из различных пластических материалов.</p> <p>Приемами и инструментами создания объемной и логически верной формы макета объекта.</p>
<p>способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями (ПК-1);</p>	знает	основы академического рисунка и проектной графики; основы колористики и работы с цветовыми композициями.
	умеет	Разрабатывать, конструировать и представлять идею «в карандаше», использовать графические текстуры и формообразующие свойства цвета при создании арт-объектов.
	владеет	Навыками создания новых зрительно воспринимаемых и предметно осязаемых форм на основе представления об особенностях изучаемого объекта.
<p>способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи (ПК-2)</p>	знает	вопросы содержания художественной деятельности дизайнера, отличительные признаки арт-дизайна и особенности проектирования объектов современного искусства.
	умеет	выражать авторскую идейно-художественную концепцию средствами дизайна и искусства вырабатывать собственный творческий метод, развивать навыки отбора приемов, наиболее ярко подчеркивающие художественные достоинства проектируемого объекта «арт-дизайна»
	владеет	Навыками специфического художественного мышления, связанного с осознанием ограничений, накладываемых на творческий поиск
<p>способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств (ПК-3)</p>	знает	Основы художественной передачи формы и сути объекта; Основные художественно-пластические признаки объектов, такие как цвет, графика, объем, пространство конструкция, материал, ритм, контраст композиционно-выразительные принципы создания арт-объекта с учетом формообразующих свойств материалов
	умеет	применять композиционно-выразительные принципы создания арт-объекта с учетом формообразующих свойств материалов
	владеет	Навыками отражения свойств материалов и предметов, составляющих материально-эмоциональный компонент результата художественной деятельности. Инструментами и методами схематизации, формализации,

		концептуализации при художественном воспроизведении объекта
--	--	---

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Цифровые технологии в дизайне»

Рабочая программа учебной дисциплины «Цифровые технологии в дизайне» разработана для студентов 1 курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

Дисциплина «Цифровые технологии в дизайне» относится к обязательным дисциплинам базовой части блока «Дисциплины (Модули)» и обязательна для изучения.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 13 зачетные единицы, 468 часа. Учебным планом предусмотрены Практические занятия 242 час, в том числе с использованием МАО 78 часов, самостоятельная работа студента 226 часа, в том числе время на контроль 36 часов.

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

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

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

Задачи:

- Ознакомить с основными понятиями компьютерной графики, ее назначением, функциональными возможностями в различных областях ее применения;
- Сформировать представление о роли и месте компьютерной графики в графическом дизайне;
- Закрепить у студентов практических навыков в обработке цифровых изображений;

- передать студентам методов компьютерной растровой и векторной графики;
- Сформировать навыки самостоятельного изучения отдельных тем дисциплины и решения типовых задач;
- Ознакомить с приемами работы с графическими библиотеками;
- Проконтролировать усвоение полученных знаний студентами, а также формирование у них мотивации к самообразованию за счет активизации самостоятельной познавательной деятельности.

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

- уметь использовать современные компьютерные технологии (в том числе ИТ);
- уметь говорить и писать на английском языке.

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОПК-4 способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	Знает	особенности различных типов цифровых изображений, историю развития цифровой обработки изображений как одного из направлений художественной культуры человечества
	Умеет	выбирать подходящий тип изображения для решения конкретных задач, Взаимодействовать с клиентом для постановки и решения графических и визуальных задач.
	Владеет	навыками работы с векторными и растровыми компьютерными изображениями, Навыками креативности мышления при создании цифрового изображения
ОПК-6 способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований	Знает	требования, предъявляемые к цифровым изображениям в индустрии дизайна
	Умеет	ставить перед собой нестандартные задачи и находить их решения.
	Владеет	профессиональной терминологией, навыками презентации своих идей.
	Умеет	выбирать подходящее программное обеспечения для решения конкретных графических задач
	Владеет	навыками использования графических пакетов для создания объектов среды

информационной безопасности		
ПК-6 способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Знает	особенности применения современных технологий в дизайн-проектировании
	Умеет	выбирать эффективный метод использования современных технологий для решения конкретных практических задач
	Владеет	навыками адаптации современных технологических решений к актуальным практическим задачам

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

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Элективные курсы по физической культуре»

Рабочая программа учебной дисциплины «Элективные курсы по физической культуре», разработана для бакалавров 1, 2, 3 курса по направлению 54.03.01 «Дизайн», профиль «Дизайн». Дисциплина «Элективные курсы по физической культуре» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока Дисциплины (модули).

Учебным планом предусмотрены практические занятия (328 часов). Дисциплина реализуется на 1, 2, 3 курсе во 2,3,4,5,6 семестрах. Дисциплина «Элективные курсы по физической культуре» дает право студенту выбрать один из четырех модулей: плавание, аэробика, спортивные единоборства, спортивные игры (баскетбол).

Учебная дисциплина «Элективные курсы по физической культуре» последовательно связана со следующими дисциплинами «Физическая культура», «Безопасность жизнедеятельности».

Основным содержанием дисциплины «Элективные курсы по физической культуре», являются аспекты практического применения разнообразных средств двигательной активности (плавание, аэробика, спортивные единоборства, спортивные игры (баскетбол)) для формирования физической культуры личности.

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

Задачи:

1. Формирование знаний, умений и навыков на основе использования разнообразных средств двигательной активности (плавание, аэробика, спортивные единоборства, спортивные игры (баскетбол)), создание условий для реализации студентами своих творческих и индивидуальных способностей.
2. Развитие физических качеств разнообразными средствами двигательной активности (плавание, аэробика, спортивные единоборства, спортивные игры (баскетбол)), актуализация индивидуального вектора телесного развития.
3. Воспитание социально-значимых качеств и формирование потребностей в разнообразной двигательной активности, организации здорового стиля жизни, для личностной и общественной самореализации.

Для успешного изучения дисциплины «Элективные курсы по физической культуре» у студентов должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

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

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-8 способностью использовать методы и средства физической культуры для обеспечения полноценной социальной и	Знает	особенности применения разнообразных видов физической активности для личностного и профессионального развития, формирования здорового образа и стиля жизни.
	Умеет	творчески использовать разнообразные средства и методы физической культуры для сохранения и укрепления здоровья, повышения работоспособности, физического совершенствования.

профессиональной деятельности	Владеет	разнообразными формами и видами физкультурной деятельности для личностного и профессионального самосовершенствования ценностями физической культуры личности для успешной социально-культурной и профессиональной деятельности.
-------------------------------	---------	---

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

Рабочая программа учебной дисциплины «Основы композиции (пропедевтика)» предназначена для бакалавров первого курса обучения, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

Дисциплина «Основы композиции (пропедевтика)» относится к вариативной части блока «Дисциплины (Модули)» учебного плана подготовки бакалавров. Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 9 зачетных единиц, 324 часов. Лекции - 18 часов, лабораторные работы - 138 часов, в том числе с использованием МАО 36 часов, самостоятельная работа – 168 часов, в том числе на подготовку к экзамену 54 часа. Дисциплина реализуется на 1, 2 курсе в 1, 2, 3 семестре.

Весь материал курса, изложенный в программе, увязан со смежными дисциплинами: «Академический рисунок», «Академическая живопись», «Орнамент», «Проектирование».

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

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

Задачи:

- Сформировать умение целенаправленно использовать законы визуального восприятия и формирования объектов предметно-пространственной среды;

- Познакомить с основными элементарными понятиями профессиональной деятельности («форэскиз», «колорит», «обобщение», «эскизирование», «этюд», «цельность»);

- знание основ цветоведения и колористики
- овладение профессиональными приемами работы в различных живописных и графических техниках;
- способность работать с разноплановыми источниками; способность к эффективному поиску информации и критике источников;
- умение на основе анализа и проблемного подхода преобразовывать информацию в знание, осмысливать процессы, события и явления в их динамике и взаимосвязи;
- развитие творческое мышление, самостоятельность суждений, интерес к отечественному и мировому наследию

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

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

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

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

ОПК-2 владением основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями.	Знает	основы академической живописи, цветоведения и колористики, Законы цветовой восприятия и принципы составления цветовых гармоний Технологию живописных материалов
	Умеет	Составлять цветовые композиции Работать цветом и цветовыми отношениями, создавать реалистические изображения методами академической живописи, применять теоретические знания основ пропедевтики и колористики для создания образно-выразительной художественной формы
	Владеет	практическими навыками создания реалистических изображений в соответствии с требованиями академической живописи и навыками построения абстрактных колористических композиций принципами построения цветовых гармоний и организации колористического строя художественной формы, навыками работы с художественными материалами, методами поэтапного ведения работы от простого к сложному, от эскиза к проекту
ПК-1 способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями.	Знает	основы академического рисунка и проектной графики, принципы графического представления информации на различных объектах-носителях, основы цветовой восприятия и составления колористических композиций,
	Умеет	Работать цветом и цветовыми отношениями, создавать реалистические изображения методами академической живописи, применять теоретические знания основ пропедевтики и колористики для создания образно-выразительной художественной формы
	Владеет	навыками создания колористических композиций, приемами объемного и графического моделирования формы объекта и соответствующей организации проектного материала для передачи творческого художественного замысла, принципами композиционного формообразования, методами художественного моделирования плоскостных и пространственных форм.

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

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Цветоведение»

Рабочая программа учебной дисциплины «Цветоведение» разработана для бакалавров первого курса, обучающихся по направлению 54.03.01 «Дизайн». Дисциплина «Цветоведение» относится к дисциплинам вариативной части блока «Дисциплины (Модули)».

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 8 зачётных единицы, 288 часов. Учебным планом предусмотрено лабораторных работ 104 часа, из них с использованием МАО 36 часов, лекций 18 часов, самостоятельная работа студентов 166 часа, в том числе на подготовку к экзамену 63 часа. Дисциплина реализуется на 1-2 курсе, в 1,2,3 семестрах.

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: физическая концепция цвета, пигменты, цветовое воздействие, цветовой спектр, цветовые контрасты, пространственное воздействие цвета, цветовые ассоциации, цветовая гармония, композиция. Дисциплина «Цветоведение» логически и содержательно связана с такими курсами, как «Академическая живопись», «Проектирование», «Пропедевтика», «Техника графики» и др.

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

Задачи:

- Ознакомить с физикой цвета
- Сформировать знания в области оптического свойства света и цвета
- Ознакомить с цветовым спектром
- Сформировать знания семь основных цветовых контрастов
- Сформировать знания в области пространственного воздействия

цвета

- Научить компоновать в цвете
- Научить умению использовать полученные знания на практике

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

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

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

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

Способность владеть рисунком и приёмами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями		цвета, закономерности построения гармонических цветовых соотношений.
	Умеет	Определять и использовать основные цветовые контрасты, использовать правила пространственного восприятия цвета, работать с цветом на практике.
	Владеет	Законами гармонизации цветовых сочетаний в соответствии с функцией цвета в композиции.

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

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Рисунок»

Рабочая программа учебной дисциплины «Рисунок» разработана для бакалавров, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн». Дисциплина «Рисунок» входит в вариативную часть блока «Дисциплины (модули)» учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лабораторные работы 18 часов, самостоятельная работа студента 54 часа. Дисциплина реализуется на 2 курсе в 3 семестре.

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: рисунок как инструмент художественного познания и как вид художественного творчества в реалистическом изобразительном мире, а также рисунок не только как самостоятельный жанр изобразительного творчества, но и как необходимая основа формирования художественной культуры в различных видах изобразительной деятельности.

В ходе изучения курса дисциплины методика обучения строится на основе практического освоения изобразительных систем и методов, существующих в изобразительном искусстве и графике в частности. Изучение этих систем даёт возможность студентам приобрести опыт творческого отношения к природе и её изображению для различных художественных задач.

Дисциплина «Рисунок» логически и содержательно связана с такими курсами, как: «Проектирование», «Станковая графика», «Академическая живопись», «Техника графики», «Пропедевтика» и др.

Цель – связь всех дисциплин, формирующих профессиональные навыки дизайнеров. Обучить студентов основам изобразительной грамоты.

Задачи:

- научить студентов правильному видению объёмной формы предмета и умению логически последовательно изображать её на плоскости листа;
- ознакомить студентов с основами изобразительной грамоты;
- научить студентов приёмам и методам учебного академического рисунка;
- научить студентов использовать полученные знания и умения на практике.

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

- способность к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня;
- способность к самоорганизации и самообразованию;
- способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу;
- способность владеть рисунком.

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОПК-1 способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка.	Знает	основы изобразительной грамоты, законы линейной, воздушной перспективы, законы композиции, тонального и линейно-конструктивного рисунка.
	Умеет	рисовать с натуры, правильно видеть объёмную форму предмета и логически последовательно изображать её на плоскости листа.
	Владеет	навыками изображения предметного мира графическим способом, линейно-конструктивным рисунком, тональным рисунком, различными техниками и приёмами, навыками обобщения и упрощения формы любого объекта.
ПК-1	Знает	основы изобразительной грамоты, законы и выразительные средства композиции, светотени,

способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями.		перспективы, цветоведения и колористики, пластическую анатомию, пропорции, различные приёмы стилизации формы.
	Умеет	использовать теоретические знания, практические навыки для моделирования на плоскости листа любой объёмной пространственной формы; применять разные приёмы, техники и материалы рисунка.
	Владеет	учебным академическим рисунком, разнообразными графическими материалами, приёмами и техниками, методами составления композиций различной сложности.

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Дизайн-мышление»

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

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

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет - 3 зачетные единицы, 108 часов. Учебным планом предусмотрены лабораторные работы- 36 часов, в том числе с использованием МАО – 36 часов, самостоятельная работа – 72 часа, в том числе на подготовку к экзамену 27 часов. Дисциплина реализуется на 3 курсе в 6 семестре.

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

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

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

Задачи дисциплины:

- Формирование основных навыков дизайн-мышления, учитывающих пользу для человека, возможности современных технологий и интересы бизнеса;
- Формирование представление об методах создания продуктов и услуг, ориентированных на человека и его потребности;
- Дать представление о методике дизайн-мышления организации команды;
- Сформировать умение структурировать проект с выделением основных этапов деятельности и подзадач,
- Сформировать умение мыслить в логике дизайн-мышления: эмпатия, фокусировка, генерация идей, выбор идей, прототипирование, тестирование.
- Сформировать умение определять основные условия реализации проекта;
- Сформировать навык подведения итогов, оформления результатов, последовательного выполнения презентации проекта.

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

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

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-5 способностью использовать современные методы и технологии (в том числе информационные) в профессиональной деятельности	Знает	форматы представления информации; основы информационных, компьютерных и сетевых технологий для реализации проекта на их базе.
	Умеет	использовать основные принципы прототипирования и тестирования при создании, исследовании, развитии проектируемого объекта; определять и выполнять основные требования к представлению проектной информации в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.

	Владеет	информационно-технологическими инструментами в формировании задач и развитии проектов, методами исследования пользовательского опыта, мотивации и причин поведения пользователей для достижения поставленных целей, методами анализа наблюдений и обобщениями пользовательского опыта с использованием основных форматов представления проектной информации
ПК-6 способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	знает (пороговый уровень)	методики анализа, организации и структурирования информации; онлайн инструменты обработки данных (Piktochart, Инфограм, Пиксельмап) основные принципы моделирования информации (наглядность, систематизация, проблематизация, выразительность, системность); основные потребности пользователя, пребывающего в информационной среде.
	умеет (продвинутой)	решать задачи отображения зависимостей различного рода внутри массивов данных; определять основные требования к инфографике и пути их решения: простоту, лаконичность и непротиворечивость визуального решения
	владеет (высокий)	методами, позволяющими справляться со сложностью и разнообразием данных; принципами создания графических систем; средствами создания визуальной формы, распознаваемой за минимальное время;
ПК-16 способностью применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений	Знает	основные типы интервью пользователя, эксперта, методы наблюдения в контексте и этнографию; методы исследования аналогов; принципы составления карты стейкхолдеров, карты эмпатии; требования к качеству «продукта» проекта в соответствии с его полезностью потребителю, возможностями современных технологий и интересами бизнеса.
	Умеет	определять основные направления исследования пути пользователя; формулировать точку зрения и фокусироваться на инсайте с целью формирования проблематики проекта; собирать информацию для диаграммы Венна, Product evolution canvas.
	Владеет	методами интервьюирования пользователя, эксперта, методами наблюдения в контексте и этнографией при исследовании; методами исследования аналогов; принципами составления карты стейкхолдеров, карты эмпатии; принципами формирования требований к эффективности результатов проектов.

ПК-17 готовностью использовать систематизированные теоретические и практические знания для определения и решения исследовательских задач в том числе с учетом специфики регионального развития	Знает	основные направления использования систематизированные теоретические и практические знания при проведении проектных и предпроектных исследований; начальные средства и методы определения и решения исследовательских задач с учетом специфики регионального развития; основы библиографического описания документов при оформлении информационных источников проекта.
	Умеет	решать текущие задачи реализации проекта с учетом специфики регионального развития; отражать основные средства и методы определения и решения исследовательских задач при описании результатов проекта.
	Владеет	информационно-коммуникационными технологиями при разработке, планировании, реализации проекта (MS Project); начальными средствами и методами определения и решения исследовательских задач с учетом специфики регионального развития.

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

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Рекламные технологии»

Рабочая программа учебной дисциплины «Рекламные технологии» разработана для бакалавров четвертого курса направления 54.03.01 «Дизайн».

Дисциплина «Рекламные технологии» относится к дисциплинам части «Проектная деятельность» вариативной части блока «Дисциплины (Модули)» учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет - 6 зачетных единиц, 216 часа. Лекции - 38 часов, практические работы - 76 часов, самостоятельная работа – 102 часа, контроль 36 часов. Дисциплина реализуется на 4 курсе в 7-8 семестре.

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

Целью освоения учебной дисциплины является «Рекламные технологии» являются:

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

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

В области дизайнерской деятельности:

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

В области научно-исследовательской деятельности:

- анализ, систематизация и обобщение результатов научных исследований в сфере рекламного дизайна путем применения комплекса исследовательских методов при решении конкретных научно-исследовательских задач;
- использование имеющихся возможностей рекламного рынка и проектирование новых условий, в том числе информационных, для решения научно-исследовательских задач;

В области управленческой деятельности:

- исследование, проектирование, организация, и оценка реализации управленческого процесса с использованием инновационных технологий менеджмента, соответствующих общим и специфическим закономерностям развития рекламного бизнеса;
- использование имеющихся возможностей рекламной деятельности, проектирование путей ее обогащения и развития для обеспечения качества управления;

В области проектной деятельности:

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

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

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

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

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

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

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

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-3 способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств	Знает	особенности рекламных носителей и используемых материалов в данной сфере; формообразующие свойства, продиктованные готовым рекламным продуктом (особенности восприятия образов в зависимости от площади носителя и т.д.); способы адаптации материала под заданные параметры проектной ситуации.
	Умеет	адаптировать решение рекламного продукта на разных видах носителей без потерь содержания рекламного предложения; включать необходимые правки в макет, согласно конкретной задаче расширения и усложнения рекламных носителей.

	Владеет	<p>способностью учитывать потенциал формообразующих свойств материалов для раскрытия необходимого рекламного образа;</p> <p>навыками технического усложнения либо упрощения макета в зависимости от поставленной задачи воплощения проектируемого продукта;</p> <p>способностью выходить на конечный результат без потери принципиально важного контекста.</p>
<p>ПК-7 способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике</p>	Знает	<p>специфику программ, их инструментов, определяющих решение задач рекламного продукта разного характера;</p> <p>особенности разных видов рекламных кампаний и программных требований к их разработке; содержание и формообразующие свойства рекламной композиции, технические параметры программных файлов для размещения в разных каналах рекламной коммуникации</p>
	<p>Умеет</p> <p>Владеет</p>	<p>создавать и применять объекты 2D и 3D графики для рекламных задач;</p> <p>составлять спецификацию технических требований к рекламным проектам;</p> <p>учитывать и уместно применять элементы, составляющие эталонный образец разных видов рекламных носителей;</p> <p>навыками решения идейной и технической задачи в проектировании визуальной коммуникации рекламной кампании;</p> <p>приемами компоновки основных и дополнительных рядов информации в рекламной композиции;</p> <p>способностью формирования конкурентоспособных решений с учетом актуальных тенденций, а также современных технологий.</p>
<p>ПК-9</p> <p>способностью разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи,</p>	Знает	<p>особенности разработки современных макетов дизайн продукции с учетом актуальных материалов, техник печати, носителей;</p> <p>основы технической культуры работы с цветом в разных цветовых моделях для реализации задач продуктивного рекламного макетирования;</p> <p>принципы подбора программных инструментов в зависимости от формата и наполнения рекламного продукта;</p>

разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта	Умеет	<p>применять уместные программные пакеты, оптимизирующие работу над визуальной рекламной коммуникацией;</p> <p>использовать компьютерные технологии в дизайн-проектировании, отражая рекламную концепцию;</p> <p>ориентироваться в современных тенденциях обновления софтов, применять мировой и отечественный опыт.</p>
	Владеет	<p>навыками в сфере современной технической эстетики дизайна и культурой компьютерных технологий, применяемых в формировании рекламного сообщения;</p> <p>навыками неординарных и вариативных решений рекламного сообщения с применением компьютерных программ.</p>
<p>ПК-10</p> <p>способность проектировать объекты в предметно-пространственной среде с преобладающей функцией передачи визуальных сообщений</p>	Знает	<p>методы анализа семантики и контекста визуальной коммуникации в предметно-пространственной среде;</p> <p>закономерности применения социальных и психологических паттернов восприятия для раскрытия в графическом решении рекламного сообщения;</p>
	Умеет	<p>внедрять концептуальное теоретическое решения рекламы в поле графических образов:</p> <p>согласовывать наполнение визуальных носителей рекламной кампании с учетом баланса разнообразия и целостности;</p> <p>определять и задавать логику для построения эффективной визуальной коммуникации в контексте рекламных бизнес-проектов.</p>
	Владеет	<p>инструментами и методами применения социальных и психологических паттернов восприятия для раскрытия в графическом решении;</p> <p>способностью обоснования эффективности выбранной визуальной коммуникации для бизнес-проектов.</p>

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Рекламные технологии» применяются следующие методы активного/интерактивного обучения:

Лекционные занятия: «Лекция с разбором конкретных ситуаций».

Лабораторные занятия: Метод проектирования (моделирования). Метод дискуссия (групповая дискуссия).

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Шрифт»

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

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

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 3 зачётных единиц, 108 часов. Лекций 18 часов (из них использованием МАО 8), лабораторных работ 36 часов в том числе с использованием МАО 18 часов), самостоятельная работа студентов 54 часов, в том числе на подготовку к экзамену 27 часов. Дисциплина реализуется на 2 курсе, в 4 семестре.

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

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

Задачи:

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

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

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

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции
--------------------------------	--------------------------------

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

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

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

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Техники графики»

Рабочая программа дисциплины «Техники графики» разработана для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн. Дисциплина «Техники графики» относится к обязательным дисциплинам вариативной части блока «Дисциплины (Модули)» учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 144 часа. Лабораторные работы 51 час, в том числе с МАО 36 часов, самостоятельная работа 93 часа. Дисциплина реализуется на 4 курсе в 7-ом семестре.

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

Дисциплина «Техники графики» формирует представления о понятиях живописности и графичности и разделяет их, задания демонстрируют богатство контрастов, гибкости и разнообразия цветовых и тональных отношений в графике, создаваемых различными техниками; дисциплина формирует навыки и умения создания графических работ,

основанные на лаконизме, простоте и ясности графического изобразительного языка; закладывает знания и умения, необходимые для использования в процессах печати или полиграфическом воспроизведении.

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

Задачами дисциплины являются:

- сформировать представления об эволюции графических техник, об исторически сложившихся стилях графики;
- развить навыки анализа выразительных качеств графических работ;
- дать студентам базовые знания основных материалов графики (карандаш, сангина, уголь, акварель, и т.д.);
- сформировать представления об особенностях образных решений в зависимости от применяемых техник графики;
- научить студентов осознанно выбирать стилистику и техники печатной графики (высокая, глубокая печать, плоская печать и др.) при выполнении проектных задач графического дизайна.

Для успешного изучения дисциплины «Техники графики» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции: способность к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня.

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-1 способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	Знает	законы изобразительной грамоты, композиции. законы линейной, воздушной перспективы, принципы цветовых отношений, цветовое воздействие
	Умеет	Разрабатывать цветовое решение в соответствии с поставленной целью и задачами живописной работы, определять и использовать приемы работы с формой в рамках творческой задачи. правильно видеть объемную форму предмета
	Владеет	навыками изображения предметного мира средствами графики.

		<p>Навыками создания цветового решения графической работы.</p> <p>Приемами и инструментами создания объемной и логически верной формы макета объекта.</p>
<p>ПК-2</p> <p>способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>	<p>Знает</p>	<p>Основные свойства материалов и их особенности;</p> <p>Принципы выбора материалов для решения различных задач;</p> <p>Принципы выбора графических техник при выполнении задания</p> <p>Влияние выбранных материалов на художественный замысел.</p>
	<p>Умеет</p>	<p>Выполнять графические работы в соответствии с поставленной целью и задачами.</p> <p>Выбирать и использовать принципы линейно-конструктивного и композиционного построения графических работ</p>
	<p>Владеет</p>	<p>Инструментами и основными принципами создания графических работ,</p> <p>методами анализа и техниками использования графических приемов и стилей,</p> <p>основными принципами анализа визуальной информации и методиками переработки их при проектировании дизайн-объекта</p>

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

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Иллюстрация»

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

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

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 10 зачетных единиц, 360 часов. Учебным планом предусмотрены лабораторные работы 104 часа из них с использованием МАО 18 часов, самостоятельная работа 139 часов, в том числе на подготовку к экзамену 117 часов. Дисциплина реализуется на 3 курсе в 4-5 семестре.

Содержание дисциплины связано с изучением проблемы современной иллюстрации, осмысляемой как вид творческой деятельности, переходящей

границы утилитарного потребительского смысла. Искусство иллюстрации приобретает самостоятельную художественную ценность, поскольку расширяет границы понимания текста, выступая в роли визуальной метафоры и предлагая собственную концепцию прочтения художественного или научного произведения.

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

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

Задачи:

- Дать представление об основных функциях иллюстративных изображений в изданиях различной направленности;
- Познакомить с выдающимися произведениями искусства иллюстрации прошлого и настоящего;
- Способствовать овладению технологией графических материалов;
- Сформировать умение передавать материальные характеристики предметного мира средствами графики;
- Способствовать развитию творческого мышления и воображения;
- Сформировать умение выражать идеи и сложные абстрактные понятия графической метафорой;
- Научить создавать комплексные иллюстрации для научно-популярных и художественных изданий.

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

- Способность к самоорганизации и саморазвитию...
- Владение приемами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями;
- Способность владеть рисунком и умением использовать рисунки в практике составления композиций.

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции
--------------------------------	--------------------------------

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

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

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Концептуализм плаката»

Рабочая программа учебной дисциплины «Концептуализм плаката» разработана для бакалавров 4 курса, обучающихся по направлению 54.03.01 «Дизайн».

Дисциплина «Концептуализм плаката» относится к обязательным дисциплинам вариативной части блока «Дисциплины (Модули)» учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 4 зачётных единиц, 144 часов. Учебным планом предусмотрено лабораторных работ 34 часа, самостоятельная работа студентов 110 час. Дисциплина реализуется на 4 курсе, в 7 семестре.

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: история развития искусства плаката, особенности графического языка и композиции плаката, специфика различных видов и жанров плаката.

Дисциплина «Концептуализм плаката» логически и содержательно связана с такими курсами, как «Шрифт», «Дизайн печатных изданий», «Типографика», «Книжная графика», «Цифровая фотография», «Проектирование» и др.

Цель: сформировать у студентов владение теоретическими и практическими знаниями и навыками в области истории, композиции и эстетики плаката, учитывая его значимую роль в области рекламы и пропаганды, и занимающего весомое место в графическом дизайне.

Задачи:

- Ознакомить с историей развития плаката, спецификой различных видов и жанров плаката шрифтов, арсеналом изобразительных средств.
- Сформировать теоретические знания и практические навыки работы в различных жанрах плаката, построения композиции плаката и использования различного вида изобразительных средств.
- Научить навыкам построения композиции плаката и использования различного вида изобразительных средств.

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

- Владение навыками работы с различными видами графических инструментов и материалов.
- Владение рисунком.
- Владение современной шрифтовой культурой.
- Владение цифровой фотографией.
- Владение навыками компьютерной обработки изображений.
- Владение основами теории композиции.

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-17);	знает (пороговый уровень)	Методы визуального анализа; Формы познавательной деятельности - анализ, синтез, обобщение, сравнение, и их особенности, применительно к профессиональным задачам.
	умеет (продвинутый)	критически оценивать достоинства и недостатки, анализировать социально и профессионально значимые проблемы; видеть суть критических суждений относительно представляемой работы и предложить возможное

		направление ее совершенствования в соответствии с поступившими рекомендациями и замечаниями.
	владеет (высокий)	навыками постановки цели визуального исследования; способностью логически оформить результаты мышления; навыками визуализации абстрактных представлений и идей; навыками самостоятельного мышления, отстаивания своей точки зрения.
ПК-1 способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	знает (пороговый уровень)	законы изобразительной грамоты, композиции. законы линейной, воздушной перспективы, принципы цветовых отношений, цветовое воздействие
	умеет (продвинутый)	Разрабатывать цветовое решение в соответствии с поставленной целью и задачами живописной работы, определять и использовать приемы работы с формой в рамках творческой задачи. правильно видеть объемную форму предмета
	владеет (высокий)	навыками изображения предметного мира средствами графики. Навыками создания цветового решения графической работы. Приемами и инструментами создания объемной и логически верной формы макета объекта.
ПК-10 способность проектировать объекты в предметно-пространственной среде с преобладающей функцией передачи визуальных сообщений	знает (пороговый уровень)	Основы проектирования элементов благоустройства городской, ландшафтной среды начальные методы и принципы проектирования объектов с коммуникативной функцией
	умеет (продвинутый)	Проводить разработку конструкции в соответствии с задачей передачи сообщений, определять логику конструктивного решения для формирования сообщения
	владеет (высокий)	Инструментами и методами передачи сообщений на различных объектах, их проектирования в предметно-пространственной среде

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Концептуализм плаката» применяется метод активного обучения «Творческое задание».

Аннотация к рабочей программе дисциплины «История искусства и дизайна»

Рабочая программа учебной дисциплины «История искусства и дизайна» разработана для бакалавров 2-3 курсов, по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

Дисциплина «История искусства и дизайна» входит в вариативную часть дисциплин блока «Дисциплины (Модули)» учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 4 зачетные единицы, 144 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия 54 часов, из них с использованием МАО 18 часов, самостоятельная работа студента 90 час, в том числе на подготовку к экзамену 36 час. Дисциплина реализуется на 2,3 курсе в 4 и 5 семестрах.

Дисциплина «История искусства и дизайна» является логичным продолжением курсов программы «Основы теории и методологии дизайна», «Основы производственного мастерства в дизайне».

Целесообразность введения дисциплины «История искусства и дизайна» обусловлена необходимостью приобретения бакалаврами более глубоких профессиональных навыков получения знаний по широкому кругу вопросов, касающихся формированию гармоничной предметной среды во всех сферах человеческой деятельности в условиях современного общества

Особое место данной дисциплины в профессиональной подготовке дизайнеров обусловлено тем, что дисциплина рассматривает целенаправленно вопросы эргономики, экологии, философии, искусствоведения, экономики в свете формирования и развития основных направлений в истории дизайна. Дисциплина тесно связан с теоретическими основами дизайна, а также со специальными дисциплинами.

Особенность изучаемой дисциплины состоит в изучении выбора и обоснования авторской концепции. Знания и навыки, получаемые студентами в результате изучения дисциплины, необходимы для непосредственного практического применения в таких областях профессиональной деятельности как проектирование объектов различной иерархии – от малых предметных объектов до гармоничной целостной среды для определённых процессов жизнедеятельности.

Цель учебной дисциплины «История искусства и дизайна» является овладение студентами теоретическими и практическими знаниями в области истории, морфологии и эстетики печатно-графического искусства, учитывая тесную связь искусства орнамента и искусства графики. Формирование целостной личности дизайнера, грамотно оперирующего основным терминологическим понятиям, свободно ориентирующегося в огромном творческом наследии, созданном мастерами различных исторических эпох и национальных школ. Владение полученными навыками поможет студентам в дальнейшей работе по изучению ряда смежных дисциплин, а также в проектной деятельности.

В ходе ее достижения решаются следующие **задачи**:

- Ознакомление и анализ развития внутреннего пространства архитектурных сооружений как области художественной дизайнерской деятельности;
- формирование представлений об исторических стилях убранства интерьеров;
- ознакомление со стилевыми особенностями интерьеров различных национальных школ дизайна;
- формирование специальной архитектурно-строительной и мебельной терминологией;
- рассмотрение дизайна в связи с искусством, с развитием художественного творчества, с историческим движением эстетического сознания;
- формирование понимания дизайна как особой проектной деятельности, отличной от искусства.
- выработка необычного, нестандартного, нового художественного языка, индивидуального стиля для решения творческих задач при проектировании дизайнерских объектов;
- овладение основами дизайнерского проектирования на базе теории, приведенной в систему знаний;
- освоение методов и получение навыков в отборе современных продуктов дизайнерской деятельности.
- изучение истории развития печатно-графического искусства.

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

- готовность использовать систематизированные теоретические и практические знания для определения и решения исследовательских задач в том числе с учетом специфики регионального развития;
- способность проявлять инициативу и принимать ответственные решения, осознавая ответственность за результаты своей профессиональной деятельности.

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции
--------------------------------	--------------------------------

ОК-1 – способностью к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня	знает	значение художественного наследия для профессионального самосовершенствования и саморазвития
	умеет	демонстрировать уровень владения историей художественной культуры
	владеет	пониманием процессов развития художественной культуры необходимым для решения стоящих профессиональных задач и раскрытия собственного творческого потенциала
ОК-2 – готовностью интегрироваться в научное, образовательное, экономическое, политическое и культурное пространство России и АТР	знает	исторические особенности отечественного и зарубежного изобразительного искусства, общие тенденции его развития, периодизацию и особенности каждого из выделенных периодов
	умеет	различать формирование направлений, влияний, стилей, художественных школ изобразительного искусства
	владеет	владеет системой знаний о закономерностях развития видов отечественного и зарубежного изобразительных искусства, явлений художественной жизни и художественных процессов
ОК-14 – способностью к самоорганизации и самообразованию	знает	исторические школы мирового искусства, основных европейских и отечественных мастеров живописи и скульптуры и их работы, основы искусствоведческой терминологии в области живописи и скульптуры
	умеет	определять автора и название работы на основании визуального анализа, давать краткую стилистическую характеристику изучаемых эпох, определять жанр, стиль и эпоху
	владеет	навыками анализа произведений искусства, определения стилевой, жанровой национальной и региональной специфики, использования основных искусствоведческих терминов
ПК-5 способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	знает (пороговый уровень)	этапы и принципы проектирования средств визуальных коммуникаций, принципы типологизации информации при определении требований к дизайн-проекту.
	умеет (продвинутый)	определять совокупность необходимых элементов, отражающих оригинальные потребительские характеристики данного продукта, получившие признание и пользующиеся спросом;

		выделять главное и второстепенное на различных уровнях визуальной коммуникации; формировать образное решение графических символов, позволяющее мгновенно считать информацию.
	владеет (высокий)	методами определения ключевых уникальных характеристик сообщения, отвечающих определенным требованиям потребителей; способностью структурирования информации. Инструментами и методами анализа и определения требований к дизайн-проекту, основными методами формирования набора различных подходов к выполнению дизайн-проекта

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «История искусства и дизайна» применяется следующий метод активного/интерактивного обучения: «Метод проектов».

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Основы теории и методологии дизайна»

Рабочая программа учебной дисциплины «Основы теории и методологии дизайна» разработана для бакалавров второго курса по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

Дисциплина «Основы теории и методологии дизайна» относится к вариативной части блока «Дисциплины (Модули) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 4 зачетные единицы, 144 часа. Лекции 36 часов, практические занятия 36 часов, самостоятельная работа 72 часа. Дисциплина реализуется на 2 курсе в 4 семестре.

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: социокультурное развитие понятия «дизайн», его становление среди других видов современной проектно-художественной деятельности; формирование современного представления о теории дизайна как практико-ориентированной науке. В ходе изучения курса анализируются основные тенденции исторического процесса развития дизайна, рассматривается взаимодействие теории и методологии дизайна со смежными дисциплинами. Знакомство студентов с объектом, предметом, понятийным аппаратом и методами теории дизайна позволяет сформировать представление о принципах методологического анализа и оптимизации дизайн-деятельности и выработать у студентов навыки получения, анализа и обобщения информации. Знание

основных понятий дизайна, объемно-графических средств моделирования объектов дизайна дает студентам возможность более уверенно ориентироваться в сложных и многообразных явлениях проектно-художественной деятельности дизайнера-практика

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

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

Достоинством данной РПУД является комплексный подход в исследовании теории и практики дизайна, высокий информационный уровень теоретического курса дисциплины. Практическая часть дополнена блоком практических ситуаций, направленных на более глубокое осмысление исследуемых проблем.

Цель изучения дисциплины «Основы теории и методологии дизайна»:

- познакомить студентов с социокультурным развитием понятия «дизайн», его становлением среди других видов современной проектно-художественной деятельности; с объектом, предметом, понятийным аппаратом и методами теории дизайна;

- сформировать у студентов современное представление о теории дизайна как практико-ориентированной науке; о принципах методологического анализа и оптимизации дизайн-деятельности;

- показать взаимодействие теории и методологии дизайна со смежными дисциплинами;

- выработать навыки получения, анализа и обобщения информации.

Задачи:

- Формирование культуры мышления, развитие способности к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей ее достижения; овладение методами творческого процесса дизайнеров; выявление причинно-следственной связи принятия тех или иных дизайнерских решений; выработка на практике умения формулировать проблему, ставить проектные задачи, варьировать решения; развитие навыков аналитики: способности на основе анализа и проблемного подхода преобразовывать информацию в знание, осмысливать процессы, события и явления в их динамике и взаимосвязи; развитие способности работы с

разноплановыми источниками; развитие способности к эффективному поиску информации и критике источников;

- формирование умения логически верно, аргументировано и ясно строить устную и письменную речь; умения мыслить, вести дискуссии, отстаивать свою точку зрения; формирование самостоятельности в суждениях, интереса к отечественному и мировому культурному наследию;

- формирование понимания сложности отношений дизайнера с обществом и миром; творческого мышления; умения научно обосновать свои предложения;

- ознакомление с движущими силами и закономерностями исторического процесса развития дизайна, местом творческой личности в этом процессе; постижение логики развития профессии, места и роли области деятельности выпускника в общественном развитии, определение взаимосвязи с другими социальными институтами;

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

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

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

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

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

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-3 способность проявлять	Знает	предмет, категории и принципы проектной деятельности;

<p>инициативу и принимать ответственные решения, осознавая ответственность за результаты своей профессиональной деятельности</p>		<p>основные элементарные понятия профессиональной деятельности («проблема», «задача», «предмет», «объект», «вариант», «решение»).</p>
	Умеет	<p>выделять актуальные и перспективные направления и планировать деятельность в области принятия дизайн-решений;</p> <p>выявлять причинно-следственные связи принятия тех или иных дизайнерских решений;</p> <p>развивать навыки в сфере творческой и аналитической деятельности;</p> <p>мыслить, вести дискуссии, отстаивать свою точку зрения.</p>
	Владеет	<p>самостоятельностью в суждениях, аналитическими, исследовательскими навыками, навыками практического и творческого мышления;</p> <p>навыками осмысления процессов, событий и явлений в их динамике и взаимосвязи.</p>
<p>ОК-18 готовность действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения</p>	Знает	<p>пути достижения профессиональных результатов и способы их оценки;</p> <p>основы требований к проектированию;</p> <p>методы и принципы подходов к решению дизайнерских задач.</p>
	Умеет	<p>выявлять проблемную ситуацию, формулировать цели и самостоятельно находить пути их достижения;</p> <p>определять логику разработки проекта;</p> <p>формировать концептуальный творческий подход к решению дизайнерской задачи.</p>
	Владеет	<p>инструментами и методами анализа и определения требований к дизайн-проекту, основными методами формирования набора различных подходов к выполнению дизайн-проекта;</p> <p>навыками составления результативно-ориентированных планов выполнения различных видов профессиональных задач;</p> <p>способами самоконтроля, приемами развития познавательной активности.</p>
<p>ПК-5 способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор</p>	<p>знает (пороговый уровень)</p>	<p>этапы и принципы проектирования средств визуальных коммуникаций, принципы типологизации информации при определении требований к дизайн-проекту.</p>

возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	умеет (продвинутой)	определять совокупность необходимых элементов, отражающих оригинальные потребительские характеристики данного продукта, получившие признание и пользующиеся спросом; выделять главное и второстепенное на различных уровнях визуальной коммуникации; формировать образное решение графических символов, позволяющее мгновенно считать информацию.
	владеет (высокий)	методами определения ключевых уникальных характеристик сообщения, отвечающих определенным требованиям потребителей; способностью структурирования информации. Инструментами и методами анализа и определения требований к дизайн-проекту, основными методами формирования набора различных подходов к выполнению дизайн-проекта

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Основы теории и методологии дизайна» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: «Интерактивная лекция».

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Брэнд-дизайн»

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

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

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа. Лекции 18 часов, практические работы 36 часов, самостоятельная работа 18 часов.

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

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

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

Цель изучения дисциплины «Брэнд-дизайн»:

- познакомить студентов с основными принципами формирования концепции брэнда и стратегии позиционирования;
- сформировать у студентов представление о принципах формирования основных ценностей брэнда, его достоинствах и атрибутах, конкурентных преимуществах;
- познакомить с формированием сущности брэнда через «Понимание» (ценности, продукция и услуги, маркетинговая стратегия, сильные/слабые стороны и пр), «Уточнение» (атрибуты брэнда и конкурентные преимущества), «Позиционирование» (категория бизнеса, дифференциация);
- выработать навыки получения, анализа и обобщения информации о потребностях потребителя;
- Научить студентов отображать смысловую канву брэндинга через визуальную выразительность символической структуры брэнда и его элементов, существующих и работающих как целостная система.

Задачи:

- выявление принципов принятия решений при построении художественно-графической стратегии брэнда;
- выработка умения формулировать проблему по разработке основных ценностей компании, определять атрибуты брэнда;
- развитие способности к анализу восприятия брэнда целевой группой потребителей по следующим характеристикам: узнаваемость, понимание, релевантность, доверие;
- формирование умения логически верно выстраивать и анализировать результаты семантического дифференциала для измерения текущего восприятия брэнда и умения корректировать его в соответствии с идеальным образом на этапе конструирования;

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

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

- способность творчески воспринимать и использовать достижения науки, техники в профессиональной сфере в соответствии с потребностями регионального и мирового рынка труда;
- способность использовать современные методы и технологии (в том числе информационные) в профессиональной деятельности.

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

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

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

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

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Фирменный стиль»

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

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

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа. Лекции 18 часов, лабораторные работы 36 часов, самостоятельная работа 18 часов.

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

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

Целями являются:

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

Задачами являются:

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

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

- Способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка (ОПК-1)
- Способность владеть основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями (ОПК-2)

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

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

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

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

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

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Малые полиграфические формы»

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

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

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

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

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

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

полиграфии, ориентации в системе целей и приоритетов при формировании данного вида объектов.

Задачами дисциплины являются:

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

• формирование умений по созданию композиции печатного издания

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

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

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-5 способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор	Знает	эстетические принципы выбора и применения шрифтов для печатной продукции; правила и тонкости профессиональной верстки, отвечающей современным стандартам; технику и технологию полиграфического производства.

возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Умеет	оформлять печатный текст посредством набора и верстки (монтажа), проектировать или моделировать облик печатного издания; формировать структуру документа и средства навигации в нём; выбирать шрифты для верстки, оперируя основными характеристиками наборных шрифтов; анализировать эффективность использования цифровых и аналоговых технологий при выборе техники исполнения задачи.
	Владеет	способами синтезирования возможных решений задач и подходов при формировании структуры документа; представлениями о спектре возможностей создания печатных изданий в рамках изучаемых технологий; современными методиками конструирования макетов полиграфии; методиками придания формы существующему содержанию, сокращения или дополнения содержания с целью создания объекта полиграфии; терминологическим аппаратом; навыками анализа и многовариантности решения задач.
ПК-7 способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Знает	базовые и профессионально профилированные основы создания изображений в различных графических редакторах; основные принципы выбора технологии в зависимости от типа издания;
	Умеет	разрабатывать варианты конструктивных решений тексто-графических объектов в зависимости от морфологии с учетом технологии послепечатной подготовки; анализировать конструкции и выразительные качества объектов полиграфии; обосновывать выбор технологии производства на основе критериев эффективности дизайн-деятельности использовать средства контроля качества изготовления макета
	Владеет	навыками организации конструкции издания; навыками разработки художественных изображений посредством использования цифровых и аналоговых техник; средствами поиска нестандартного решения проблемной ситуации; знаниями о современных технологиях полиграфии с целью создания образцов продукции.
ПК-8 способностью выполнять эталонные	знает (пороговый уровень)	процессы допечатной подготовки, печати и пост печатной обработки; виды технологий печати и пост печатной обработки;

образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале		Этапы, основные принципы и современные технологии выполнения эталонных образцов объекта дизайна;
	умеет (продвинутой)	создавать и редактировать изображение; создавать макет в графических редакторах; разрабатывать техническое задание для создания эталонного образца объекта дизайна; последовательно развивать проектную идею, выполняя ее отдельные элементы в макете, материале
	владеет (высокий)	навыками проектирования и компьютерной обработки растровых изображений; подготовки оригинал-макета к печати; способностью работать над деталями, не упуская из виду целого.

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

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Технологии полиграфии»

Рабочая программа дисциплины «Технологии полиграфии» разработана для бакалавров 2 курса по направлению 54.03.01 «Дизайн».

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

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

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

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

Цель – сформировать у студентов общее взаимосвязанное представление о современных технологических процессах в издательской

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

Задачи:

- получение представлений о роли и месте технологий полиграфии в графическом дизайне;
- изучение истории развития технологий печати, как одного из направлений художественной культуры человечества;
- приобретение самостоятельных навыков создания мастер-макетов для различных видов печатных процессов;
- формирование навыков выбора и обоснования технологий печати;
- формирование навыков подготовки оригинал-макетов;
- использование приемов работы с цветом и отделочными технологиями;

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

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

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

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

выполнению дизайн-проекта		<p>формировать структуру документа и средства навигации в нём;</p> <p>выбирать шрифты для верстки, оперируя основными характеристиками наборных шрифтов;</p> <p>анализировать эффективность использования цифровых и аналоговых технологий при выборе техники исполнения задачи.</p>
	Владеет	<p>способами синтезирования возможных решений задач и подходов при формировании структуры документа;</p> <p>представлениями о спектре возможностей создания печатных изданий в рамках изучаемых технологий;</p> <p>современными методиками конструирования макетов полиграфии;</p> <p>методиками придания формы существующему содержанию, сокращения или дополнения содержания с целью создания объекта полиграфии;</p> <p>терминологическим аппаратом;</p> <p>навыками анализа и многовариантности решения задач.</p>
ПК-7 способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Знает	<p>базовые и профессионально профилированные основы создания изображений в различных графических редакторах;</p> <p>основные принципы выбора технологии в зависимости от типа издания;</p>
	Умеет	<p>разрабатывать варианты конструктивных решений тексто-графических объектов в зависимости от морфологии с учетом технологии послепечатной подготовки;</p> <p>анализировать конструкции и выразительные качества объектов полиграфии;</p> <p>обосновывать выбор технологии производства на основе критериев эффективности дизайн-деятельности</p> <p>использовать средства контроля качества изготовления макета</p>
	Владеет	<p>навыками организации конструкции издания;</p> <p>навыками разработки художественных изображений посредством использования цифровых и аналоговых техник;</p> <p>средствами поиска нестандартного решения проблемной ситуации;</p> <p>знаниями о современных технологиях полиграфии с целью создания образцов продукции.</p>
ПК-8 способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные	знает (пороговый уровень)	<p>процессы допечатной подготовки, печати и пост печатной обработки;</p> <p>виды технологий печати и пост печатной обработки;</p> <p>Этапы, основные принципы и современные технологии выполнения эталонных образцов объекта дизайна;</p>

элементы в макете, материале	умеет (продвинутой)	создавать и редактировать изображение; создавать макет в графических редакторах; разрабатывать техническое задание для создания эталонного образца объекта дизайна; последовательно развивать проектную идею, выполняя ее отдельные элементы в макете, материале
	владеет (высокий)	навыками проектирования и компьютерной обработки растровых изображений; подготовки оригинал-макета к печати; способностью работать над деталями, не упуская из виду целого.

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

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Моушн-дизайн»

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

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

Трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единицы, 144 академических часа. Лекций – 18 часов, практическая работа – 34 часов, самостоятельная работа студента – 92 часа, на подготовку к экзамену – 36 часов.

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

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

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

Задачи:

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

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

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

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

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОПК-1 способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	Знает	особенности применения современной культуры рисунка для емкого раскрытия ключевых идей моушн-проекта; принципы выбора техники и манеры изображения природы с учетом дальнейшего развития данного образа в анимации; принципы построения формы, пластичного взаимодействия деталей, ресурсного потенциала объекта для внедрения в анимационный дизайн
	Умеет	применять уместные приемы стилизации и обобщения формы для частных задач проекта; достигать единства графического языка в процессе подготовки продукта моушн-дизайна; ориентироваться в актуальных тенденциях в сфере рисунка; применять мировой и отечественный опыт художественной культуры рисунка в проектах
	Владеет	графическими материалами и приемами освоения формы в рисунке; навыками соподчинения композиционных составляющих единому замыслу;

ПК-1 способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями		навыками выявления оптимальных решений графического облика проекта моушн-дизайна; навыками связывать графическое содержание и сюжетосложение в моушн -дизайне;
	Знает	теоретические основы современного искусства, принципы создания художественной и научной иллюстрации; принципы транслирования концептуальных идей, основанных на предпроектных исследованиях.
	Умеет	обосновывать выбор использования определенных техник графической подачи, подбор цветовых моделей как составляющих проекта анимационной графики; разрабатывать рисунок для создания сложных анимационных заготовок с учетом последующей кинематики
	Владеет	основами техники передачи физических взаимодействий объектов в процессе анимации; навыками адаптации графического материала к актуальным практическим задачам моушн-дизайна
ПК-5 способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Знает	основные виды проектов моушн-дизайна, их составляющие компоненты; мировые образцы в сфере анимационной графики как эталонные ориентиры для собственных решений; технические особенности программного обеспечения, позволяющие достижение необходимого результата в дизайн-проекте; правила и инструменты анимации
	Умеет	распределять выполнение дизайн-проекте на принципиальные этапы для оптимизации процесса; структурировать проект в программах для создания анимации; синтезировать все полученные знания для решения творческой задачи
	Владеет	навыками разработки сториборда, раскадровки, работы с аниматиком, 2D трекингом, кеингом, ротоскопингом, принципами моделирования и анимации
ПК-7 способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Знает	специфику программ, их инструментов, плагинов, спецэффектов, определяющих решение задач анимации разного плана; особенности разных видов проектов в моушн-дизайне и программных требований к их разработке; содержание и формообразующие свойства анимационного ролика, технические параметры видео с учетом требований проекта
	Умеет	создавать и в дальнейшем применять объекты 2D графики и простые объекты 3D, составлять спецификацию технических требований к дизайн-проектам; средствами компьютерной графики и спецэффектов предавать эмоциональную окраску и концентрировать внимание зрителя в ходе восприятия

		продукта моушн-дизайна; учитывать и уместно применять элементы, составляющие эталонный образец анимированной графики;
	Владеет	навыками решения идейной и технической задачи в проектировании продукта моушн-дизайна; приемами компоновки основных и дополнительных рядов информации в кинокадре; способностью выходить на конкурентоспособный результат с учетом актуальных тенденций, а также современных технологий.

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Компьютерная анимация»

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

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

Трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единицы, 144 академических часа. Лекций – 18 часов, практическая работа – 34 часов, самостоятельная работа студента – 92 часа, на подготовку к экзамену – 36 часов.

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

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

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

Задачи:

- выявление и анализ целевой аудитории, подбор соответствующих средств, приемов и инструментов видеокommunikации;

- проектирование актуального и конкурентоспособного продукта в сфере анимационной графики;
- исследование и освоение инновационных направлений в сфере компьютерной анимации;
- емкое раскрытие ключевых идей проекта средствами дизайна, анимации и типографики
- навыки командной проектной деятельности, знание специфики работы смежных специалистов: фотографов, режиссеров, программистов

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

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

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

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>ОПК-1 способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка</p>	Знает	особенности применения современной культуры рисунка для емкого раскрытия ключевых идей компьютерной анимации; принципы выбора техники и манеры изображения натуры с учетом дальнейшего развития данного образа в анимации; принципы построения формы, пластичного взаимодействия деталей, ресурсного потенциала объекта для внедрения в анимационный дизайн
	Умеет	применять уместные приемы стилизации и обобщения формы для частных задач проекта; достигать единства графического языка в процессе подготовки продукта компьютерной анимации; ориентироваться в актуальных тенденциях в сфере рисунка; применять мировой и отечественный опыт художественной культуры рисунка в проектах.
	Владеет	графическими материалами и приемами освоения формы в рисунке; навыками соподчинения композиционных составляющих единому замыслу; навыками выявления оптимальных решений графического облика проекта компьютерной анимации; навыками связывать графическое содержание и сюжетосложение в анимации.

<p>ПК-1 способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями</p>	Знает	теоретические основы современного искусства, принципы создания художественной и научной иллюстрации; принципы транслирования концептуальных идей, основанных на предпроектных исследованиях.
	Умеет	обосновывать выбор использования определенных техник графической подачи, подбор цветовых моделей как составляющих проекта анимационной графики; разрабатывать рисунок для создания сложных анимационных заготовок с учетом последующей кинематики.
	Владеет	основами техники передачи физических взаимодействий объектов в процессе анимации; навыками адаптации графического материала к актуальным практическим задачам компьютерной анимации.
<p>ПК-5 способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта</p>	Знает	основные виды проектов компьютерной анимации, их составляющие компоненты; мировые образцы в сфере анимационной графики как эталонные ориентиры для собственных решений; технические особенности программного обеспечения, позволяющие достижение необходимого результата в дизайн-проекте; правила и инструменты анимации.
	Умеет	распределять выполнение дизайн-проекте на принципиальные этапы для оптимизации процесса; структурировать проект в программах для создания анимации; синтезировать все полученные знания для решения творческой задачи.
	Владеет	навыками разработки сториборда, раскадровки, работы с аниматиком, 2D трекингом, кеингом, ротоскопингом, принципами моделирования и анимации.
<p>ПК-7 способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике</p>	Знает	специфику программ, их инструментов, плагинов, спецэффектов, определяющих решение задач анимации разного плана; особенности разных видов проектов в компьютерной анимации и программных требований к их разработке; содержание и формообразующие свойства анимационного ролика, технические параметры видео с учетом требований проекта.
	Умеет	создавать и в дальнейшем применять объекты 2D графики и простые объекты 3D, составлять спецификацию технических требований к дизайн-проектам; средствами компьютерной графики и спецэффектов предавать эмоциональную окраску и концентрировать внимание зрителя в ходе восприятия продукта компьютерной анимации; учитывать и уместно применять элементы, составляющие эталонный образец анимированной графики;

	Владеет	навыками решения идейной и технической задачи в проектировании продукта компьютерной анимации; приемами компоновки основных и дополнительных рядов информации в кинокадре; способностью выходить на конкурентоспособный результат с учетом актуальных тенденций, а также современных технологий.
--	---------	--

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Игровая графика»

Курс дисциплины «Игровая графика» рассчитан на бакалавров 4-го курса, 8 семестр, направление подготовки – 54.03.01 «Дизайн».

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

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 108 часов. Лекции - 20 часов, практические занятия - 40 часов, самостоятельная работа – 12 часов, Дисциплина реализуется на 4 курсе в 8 семестре.

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

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

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

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

Задачи:

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

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

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

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

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

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

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

Курс дисциплины «Программное обеспечение для производства игровой графики» рассчитан на бакалавров 4-го курса, 8 семестр, направление подготовки – 54.03.01 «Дизайн».

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

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 108 часов. Лекции - 20 часов, практические занятия - 40 часов, самостоятельная работа – 12 часов, Дисциплина реализуется на 4 курсе в 8 семестре.

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

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

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

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

Задачи:

- Особенности и применение программного обеспечения при проектировании трёхмерных моделей с текстурами или без, игровой карты, собранной в движке;
- Программное обеспечение при разработке 2d и 3d-контента,
- знакомство с игровым движком Unreal Engine 4, Unity,
- знакомство с применением редакторов при дизайне уровней.
- формирование навыков командной проектной деятельности, знание специфики работы смежных специалистов области компьютерной графики, разработки игр и мультимедиа.

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

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

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-1 способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	Знает	основы создания графических композиций, принципы создания художественной иллюстрации; принципы транслирования концептуальных идей, основанных на предпроектных исследованиях.
	Умеет	обосновывать выбор использования определенных техник графической подачи при проектировании трёхмерных моделей, осуществлять подбор цветовых моделей как составляющих проекта игровой графики в дизайне уровней; разрабатывать рисунок для создания сложных анимационных заготовок для разработки игр и мультимедиа

	Владеет	основами техники передачи физических взаимодействий объектов для игровой графики; навыками адаптации графического материала к актуальным практическим задачам игровой графики
ПК-5 способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Знает	Игровые жанры, геймдизайн, геймплей их составляющие и компоненты; мировые образцы в сфере игровой графики как эталонные ориентиры для собственных решений; технические особенности программного обеспечения, позволяющие достижение необходимого результата в дизайн-проекте; инструменты для создания игровой графики
	Умеет	распределять выполнение дизайн-проекта на этапы для оптимизации процесса; обрабатывать решение в программах для создания игровой графики; синтезировать все полученные знания для решения творческой задачи
	Владеет	Навыками создания низко-полигональной модели, создания анимированного персонажа в игровом движке с настроенными материалами, оружием и эффектами
ПК-7 способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Знает	специфику программ, их инструментов, плагинов, спецэффектов, определяющих решение задач разработки игровой графики; особенности игр и графики и программных требований к их разработке; технические параметры графики с учетом требований проекта
	Умеет	создавать и в дальнейшем применять объекты 2D графики и простые объекты 3D, средствами компьютерной графики и спецэффектов предавать эмоциональную окраску и концентрировать внимание зрителя в ходе восприятия персонажа и среды уровней;
	Владеет	навыками решения идейной и технической задачи в проектировании продукта игровой графики; способностью создавать конкурентоспособный продукт с учетом актуальных тенденций и современных технологий.

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Визуальные коммуникации»

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

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

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет - 7 зачетных единиц, 252 часа. Учебным планом предусмотрены лекции – 36 часов, лабораторные работы–86 часов, самостоятельная работа – 130 часов, в том числе на подготовку к экзамену 54 часов. Дисциплина реализуется на 3-4 курсе в 6-7 семестре.

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

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

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

Задачи дисциплины:

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

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

- способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике;
- способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка.

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции
--------------------------------	--------------------------------

ПК-2 способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Знает	методики анализа, организации и структурирования информации; основные законы восприятия визуальной информации пользователем;
	Умеет	видеть суть вопроса, поступившего в ходе обсуждения, и грамотно, логично, аргументировано ответить на него; определять основные требования к визуальной организации информации и рекламы на различных носителях и пути их выполнения.
	Владеет	навыками коммуникации в профессиональной среде; навыками решения конкретных задач проекта заявленного качества за установленное время.
ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде	Знает	Факторы, влияющие на эффективность воздействия рекламного сообщения; формы влияния цветового восприятия на потребительский выбор; принципы целостности восприятия сообщения.
	Умеет	работать с непрявленными и неосознанными проблемами, а также с непараметризуемыми данными, где требуется интуитивное «схватывание», а не логическое построение; адаптировать информацию в требуемый формат с целью достижения эффективной коммуникации; формировать у потребителя правильную эмоциональную реакцию с учетом психологии цвета; удерживать целостное видение и при разработке визуального контента. вызывать психологическую реакцию, подчеркивая качество, настроение, чувство; усиливать ощущения.
	Владеет	принципами создания графических систем в зависимости от носителя; наполнение обобщенной схемы носителя частным смыслом; методиками управления сознанием потребителей, вызывая положительные либо негативные реакции средствами дизайна.
ПК-5 способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к	Знает	этапы и принципы проектирования средств визуальных коммуникаций, принципы типологизации информации при определении требований к дизайн-проекту.
	Умеет	определять совокупность необходимых элементов, отражающих оригинальные потребительские характеристики данного продукта, получившие признание и пользующиеся спросом;

выполнению дизайн-проекта		выделять главное и второстепенное на различных уровнях визуальной коммуникации; формировать образное решение графических символов, позволяющее мгновенно считать информацию.
	Владеет	методами определения ключевых уникальных характеристик сообщения, отвечающих определенным требованиям потребителей; способностью структурирования информации.
ПК-7 способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Знает	специализированные компьютерные программы для подготовки продукта визуальных коммуникаций; основные ресурсы, позволяющие оптимизировать работу при создании визуальной коммуникации; ресурсы позволяющие самостоятельно анализировать аналоговое поле при решении профессиональных задач;
	Умеет	Создавать оригинальные технологически грамотные патентоспособные разработки на уровне промышленного образца; пользоваться современными информационными базами и графическими редакторами.
	Владеет	методами современного дизайн-проектирования и компьютерными технологиями.

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Медиа дизайн»

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

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

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

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет - 7 зачетных единиц, 252 часа. Учебным планом предусмотрены лекции – 36 часов, лабораторные работы – 86 часов, самостоятельная работа – 130 часов, в том числе на подготовку к экзамену 54 часов. Дисциплина реализуется на 3-4 курсе в 6-7 семестре.

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

Цель курса:

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

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

Задачи:

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

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

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

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

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-2, способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Знает	<p>Знает основные конструкции современного языка гипертекстовой разметки HTML5 и его эволюционное отличие от предыдущей версии.</p> <p>Знает основные селекторы каскадной таблицы стилей CSS3 и правила построения запросов для нахождения любых элементов страницы.</p> <p>Знает основы адаптивной верстки, основанной на слоях без использования таблиц.</p> <p>Знает, как спроектировать адаптивный дизайн для различных устройств (телефона, планшета, десктопа) при помощи медиа-запросов.</p> <p>Знает технологию создания интерактивного анимированного контента, адаптированного для публикации его в сети интернет, используя исключительно блокнот с поддержкой юникода (например – <u>Sublime</u>) и один из веб-клиентов (Chrome, <u>Safari</u> или <u>Firefox</u>).</p>

		<p>Знает различные современные способы подключения шрифтов к веб-странице и работе с ними в сети интернет.</p> <p>Знает ресурсы-агрегаторы шрифтов (например – Googlefonts или fontstorage.com) для универсального кросс-браузерного подключения к проекту.</p> <p>Знает приемы оптимизации шрифтов, используемых в веб-проекте, для ускоренной загрузки.</p> <p>Знает отличительные особенности форматов шрифтов (OpenType, TrueType, WOFF) в контексте использования их в веб-клиенте на разных платформах.</p>
	Умеет	<p>Умеет обходиться минимумом программных средств (не зависящих от операционной системы) для создания и публикации в интернет современного интерактивного контента, включая возможность работы со шрифтами в браузере.</p> <p>Умеет проектировать адаптивную структуру сайта для различных устройств (телефон, планшет, десктоп) вне зависимости от выбранной технологии.</p> <p>Умеет подключать шрифты к интернет странице, включая как полностью, так и только необходимую часть гарнитуры.</p> <p>Умеет подключать ресурсы-агрегаторы (такие как Googlefonts или fontstorage.com) для обеспечения доступности необходимых шрифтов в различном веб-окружении.</p> <p>Умеет оптимизировать физический размер шрифтов, используемых в веб-проекте, для ускоренной загрузки.</p> <p>Умеет выбирать подходящий формат шрифтов (например – OpenType, TrueType, WOFF), с учетом особенностей их рендера в веб-клиенте на разных платформах и физического размера.</p>
	Владеет	<p>Владеет навыками создания и публикации в интернет современного интерактивного контента, включая возможность работы со шрифтами в браузере, используя минимум программных средств, не зависящих от операционной системы.</p> <p>Владеет навыками проектирования адаптивной структуры сайта для различных устройств (телефон, планшет, десктоп) вне зависимости от выбранной технологии.</p>

		<p>Владеет навыками подключения шрифтов к интернет странице, включая как полностью, так и только необходимую часть гарнитуры.</p> <p>Владеет навыками работы с шрифтовыми агрегаторами (такие как Googlefonts или fontstorage.com) для обеспечения доступности и совместимости необходимых шрифтов с различным веб-окружением.</p> <p>Владеет навыками использования шрифтов различных форматов (например – OpenType, TrueType, WOFF) с учетом особенностей их рендера в веб-клиенте на разных платформах и физического размера</p>
<p>ПК-4, способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде</p>	<p>Знает</p>	<p>Знает различные источники справочной информации в области создания интерактивного контента, основанного на технологиях HTML5+CSS3.</p> <p>Знает методы публикации проекта как через ftp-клиент, так и через специализированные сервисы для создания презентаций (например – www.tilda.cc)</p> <p>Знает возможности различных сервисов для работы с интерактивной инфографикой (например infogr.am)</p> <p>Знает способы работы над дизайн-проектом в команде с помощью облачных сервисов (например – trello)</p>
	<p>Умеет</p>	<p>Умеет находить векторную масштабируемую графику на сервисах-агрегаторах (например – flaticon) для быстрого создания прототипов.</p> <p>Умеет работать с сервисами, помогающими быстро опубликовать презентацию дизайн-концепции (например – www.tilda.cc).</p> <p>Умеет работать с различными сервисами по созданию интерактивной инфографики (например infogr.am)</p> <p>Умеет работать в команде над дизайн проектом, используя специализированное программное обеспечение (например – trello)</p>
	<p>Владеет</p>	<p>Владеет собственной подборкой информационных ресурсов для решения нестандартных задач в области создания интерактивного контента для сети интернет (например – toster.ru, medium.com (en)).</p> <p>Владеет навыками работы с сайтами-агрегаторами, собирающими и структурирующими масштабируемую редактируемую векторную графику для быстрого</p>

		<p>проектирования мобильных приложений и интернет-сервисов (например – flaticon).</p> <p>Владеет навыками работы с интернет сервисами, позволяющими в короткий срок создать и опубликовать в сети интернет презентацию проекта или мобильного приложения (например – www.tilda.cc).</p> <p>Владеет навыками создания интерактивной инфографики в том числе с помощью интернет сервисов (например infogr.am)</p> <p>Владеет навыками работы с сервисами, специализирующимися на организации командной работы над интернет проектами (например – trello)</p>
ПК-5, способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Знает	<p>Знает возможности и ограничения при проектировании <i>адаптивного мультимедийного</i> контента.</p> <p>Знает принципы построения <i>регрессивного интернет</i> контента, в зависимости от аппаратных ограничений среды для различных операционных системы устройств (например – iOS, Android).</p>
	Умеет	<p>Умеет составлять техническое задание на разработку <i>адаптивного мультимедийного</i> контента.</p> <p>Умеет проектировать <i>регрессивные</i> интернет страницы, учитывая различные аппаратные и технические ограничения устройств (например – iOS, Android).</p>
	Владеет	<p>Владеет навыками составления технического задания для <i>адаптивного мультимедийного</i> контента.</p> <p>Владеет навыками проектирования <i>регрессивной</i> интернет страницы, учитывая различные аппаратные и технические ограничения целевых устройств (например – iOS, Android).</p>
ПК-7, способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Знает	<p>Знает основные возможности программ для создания VR-контента (создание виртуальных туров. Например – Unity3D или Unreal Engine).</p> <p>Знает функциональные возможности различных программ для создания 360-градусных фотографий (Например PTGui Stitching, Hugin или Image Composite Editor) и 360-градусного видео.</p> <p>Знает возможности программ (например – Adobe Animate и Google Web Designer) для создания интерактивного анимированного контента и экспорта его в интернет.</p>

		<p>Знает какие технологии / языки / форматы файлов, которые используются в сети интернет для описания интерактивной анимации, в том числе векторной и растровой.</p> <p>Знает принципы построения адаптивной верстки для экранов различных размеров.</p> <p>Знает функциональные возможности сервисов для создания лонгридов (мультимедийных историй, например с помощью например tilda.cc).</p> <p>Знает, как привести контент в соответствии с требованиями доступности по <u>ГОСТ Р 52872-2012</u>(Уровень А, уровень минимальной доступности интернет-ресурса без потерь информации).</p>
	Умеет	<p>Умеет составлять техническое задание для создания VR-контента, учитывая возможности специализированных программ (Например – Unity3D или UnrealEngine).</p> <p>Умеет создавать 360-градусные фотографии с помощью специализированных сервисов (Например PTGui Stitching, Hugin или Image Composite Editor), а так же составлять техническое задание на создание 360-градусного видео. (Например:видео для погружения в атмосферу мероприятия;видео от первого лица для погружения в мир другого человека.)</p> <p>Умеет создавать интерактивный анимированный контент в одной из программ (AdobeAnimateилиGoogleWebDesigner) и экспорта его в интернет.</p> <p>Умеет подобрать оптимальную технологию (растровую или векторную) для анимации элементов на странице.</p> <p>Умеет спроектировать структуру страницы сайта, приложения для различных размеров экранов.</p> <p>Умеет создавать мультимедийный Лонгрид в одном из сервисов для (например tilda.cc)</p> <p>Умеет подготовить дизайн контента в соответствии с требованиями доступности по <u>ГОСТ Р 52872-2012</u> (Уровень А.)</p>
	Владеет	<p>Владеет навыками составления технического задания для создания VR-контента, учитывая возможности специализированных программ (Например – Unity3D или UnrealEngine).</p> <p>Владеет навыками создания 360-градусных панорамных фотографии с помощью специализированных сервисов (Например PTGui Stitching, Hugin или Image Composite Editor), а так</p>

		<p>же составлять техническое задание на создание 360-градусного видео. (Например: видео для погружения в атмосферу мероприятия; видео от первого лица для погружения в мир другого человека и т.д.)</p> <p>Владеет навыками написания кросс-браузерного кода CSS3 для описания анимации элементов на странице HTML5-документа.</p> <p>Владеет навыками работы в одной из программ для создания интерактивной анимации и публикации ее в веб (например, в Adobe Animate или Google Web Designer).</p> <p>Владеет навыками работы как с растровой, так и с векторной графикой (SVG) в контексте интернет среды.</p> <p>Владеет навыком создания Лонгридов – мультимедийных историй, рассказанных с помощью большого количества текста с включением в него фотографий, видео и инфографики, анимации и интерактивных элементов. (Например с помощью tilda.cc)</p> <p>Владеет навыками подготовки контента интернет страниц в соответствии с требованиями доступности по ГОСТ Р 52872-2012 (Уровень А, уровень минимальной доступности интернет-ресурса без потерь информации).</p>
--	--	---

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Маркетинг»

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

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

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 часов. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия 17 часов, практическая работа 17 часов, самостоятельная работа – 74 часа. Дисциплина реализуется на 4 курсе, 7 семестр.

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

Содержание дисциплины основано на всестороннем рассмотрении современной маркетинговой культуры, которая порождает новые формы социально–культурной коммуникации и манипулирования общественным сознанием. В нём рассматриваются проектные технологии, обеспечивающие

эффективность рекламных кампаний, PR-коммуникаций, раскрывается универсальный алгоритм создания оптимальных моделей решения нестандартных задач. Дисциплина направлена на формирование профессиональных знаний, умений, навыков в области проектного маркетинга в дизайне.

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

Задачи: овладение теоретическими основами маркетинговых коммуникаций;

- формирование представления о становлении данной сферы, существующих в ней направлений, парадигм, методов и средств;
- изучение содержания и форм основных видов маркетинговой коммуникации;
- обучение языку медиа и методам интерпретаций медийных текстов;
- формирование представления о рекламной деятельности и деятельности в сфере связей с общественностью;
- развитие представления об эффектах маркетинговых коммуникации и их практическое исследование.
- формирования знаний в области графического дизайна и гармоничного визуального образа продукта или услуги.
- формирования знаний в области видов дизайна в маркетинговых коммуникациях.

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

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

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>ОК – 5 способностью использовать современные методы и технологии (в том числе информационные) в профессиональной деятельности</p>	Знает	основные направления использования информационно-коммуникационных технологий при проведении проектных и предпроектных исследований; источники правового регулирования; основы ограничения доступности данных и авторского права на всех этапах формирования и реализации проекта; начальные средства и методы защиты информации от несанкционированного доступа, изменения или уничтожения; основы библиографического описания документов при оформлении информационных источников проекта.
	Умеет	решать текущие задачи реализации проекта на основе информационной и библиографической культуры; определять основные средства и методы защиты информации от несанкционированного доступа, изменения или уничтожения при описании результатов проекта.
	Владеет	информационно-коммуникационными технологиями при разработке, планировании, реализации проекта(MSProject); начальными средствами и методами защиты информации от несанкционированного доступа, изменения или уничтожения; основными знаниями о правовом регулировании в отношении прав на результаты интеллектуальной деятельности и средства индивидуализации на всех этапах формирования и реализации проекта;
<p>ОК -18 готовностью действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения</p>	Знает	достижения отечественных и зарубежных исследователей в области маркетинга, социокультурной деятельности, маркетинговых коммуникации, межличностных коммуникаций.
	Умеет	самостоятельно принимать решения в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения.
	Владеет	способностью к принятию ответственности за свои решения в рамках профессиональной деятельности, принимать нестандартные решения, разрешать проблемные ситуации с учетом специфики социальных, этнических, конфессиональных, культурных и иных различий.
ПК- 4	Знает	вопросы содержания художественной деятельности дизайнера, формирования специфического художественного и проектного мышления, связанного

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

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

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

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

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 часов. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия 17 часов, практическая работа 17 часов, самостоятельная работа – 74 часа. Дисциплина реализуется на 4 курсе, 7 семестр.

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

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

Задачи:

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

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

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

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции
--------------------------------	--------------------------------

ОК – 5 способностью использовать современные методы и технологии (в том числе информационные) в профессиональной деятельности	Знает	основные направления использования информационно-коммуникационных технологий при проведении проектных и предпроектных исследований; источники правового регулирования; основы ограничения доступности данных и авторского права на всех этапах формирования и реализации проекта; начальные средства и методы защиты информации от несанкционированного доступа, изменения или уничтожения; основы библиографического описания документов при оформлении информационных источников проекта.
	Умеет	решать текущие задачи реализации проекта на основе информационной и библиографической культуры; определять основные средства и методы защиты информации от несанкционированного доступа, изменения или уничтожения при описании результатов проекта.
	Владеет	информационно-коммуникационными технологиями при разработке, планировании, реализации проекта(MSProject); начальными средствами и методами защиты информации от несанкционированного доступа, изменения или уничтожения; основными знаниями о правовом регулировании в отношении прав на результаты интеллектуальной деятельности и средства индивидуализации на всех этапах формирования и реализации проекта;
ОК -18 готовностью действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения	Знает	достижения отечественных и зарубежных исследователей в области маркетинга, социокультурной деятельности, маркетинговых коммуникации, межличностных коммуникаций.
	Умеет	самостоятельно принимать решения в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения.
	Владеет	способностью к принятию ответственности за свои решения в рамках профессиональной деятельности, принимать нестандартные решения, разрешать проблемные ситуации с учетом специфики социальных, этнических, конфессиональных, культурных и иных различий.
ПК- 4 способность формировать визуальное сообщение	Знает	вопросы содержания художественной деятельности дизайнера, формирования специфического художественного и проектного мышления, связанного с осознанием ограничений, накладываемых на творческий поиск со стороны потребительского рынка

через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде	Умеет	вырабатывать собственную графическую манеру, развивать навыки отбора приемов, наиболее ярко подчеркивающие художественные достоинства проектируемого объекта
	Владеет	Навыками создания новых зрительно воспринимаемых и предметно осязаемых форм на основе представления об особенностях работы материальных носителей. Навыками отражения свойств материалов и предметов, составляющих материально-эмоциональный компонент результата проектной деятельности дизайнера.
ПК-17 готовностью использовать систематизированные теоретические и практические знания для определения и решения исследовательских задач в том числе с учетом специфики регионального развития	Знает	основные типы интервью пользователя, эксперта, методы наблюдения в контексте и этнографию; методы исследования аналогов; принципы составления карты стейкхолдеров, карты эмпатии; требования к качеству «продукта» проекта в соответствии с его полезностью потребителю, возможностями современных технологий и интересами бизнеса.
	Умеет	определять основные направления исследования пути пользователя; формулировать точку зрения и фокусироваться на инсайте с целью формирования проблематики проекта; собирать информацию для диаграммы Венна, Product evolution canvas.
	Владеет	методами интервьюирования пользователя, эксперта, методами наблюдения в контексте и этнографией при исследовании; методами исследования аналогов; принципами составления карты стейкхолдеров, карты эмпатии; принципами формирования требований к эффективности результатов проектов.

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Основы проектной графики»

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

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

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 108 часов, 3 зачетные единицы. Учебным планом предусмотрены практические занятия (34 часа), из них с использованием МАО (8 часов), самостоятельная работа студента (74 часов), контроль (36 часов). Дисциплина реализуется на 2 курсе в 3 семестре. Содержание дисциплины «Основы проектной графики» ориентировано на решение задач, в рамках которых студенты осваивают особенности рисовальных приемов, используемых в проектной работе, учатся выражать свои мысли графическими средствами, думать с карандашом в руке. Данная дисциплина основывается на знаниях и умениях, приобретенных при обучении академическим дисциплинам, развивает образное и пространственное восприятие, стимулирует ассоциативное мышление и фантазию. Разнообразие приобретаемых графических навыков расширяет в дальнейшем возможности выражения творческого замысла, формирует художественный вкус и композиционное мышление студентов.

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

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

Задачи:

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

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

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

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>ОПК-1</p> <p>способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка</p>	знает	<p>Основные законы композиции графических работ. Принципы линейно-конструктивного построения рисунка.</p> <p>Принципы выбора графических техник при выполнении задания</p>
	умеет	<p>вносить изменения в творческий замысел, наглядно показывать особенности конструкции нового объекта, его художественно-эстетические качества, моделировать любые проектные ситуации</p>
	владеет	<p>всеми видами проектной графики, основой которой является учебный рисунок, включающий в себя: набросок, эскиз, зарисовку, кратковременный и длительный рисунок;</p> <p>методами анализа и техниками использования графических приемов и стилей,</p>
<p>ПК-1</p> <p>способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями</p>	знает	<p>вопросы содержания художественной деятельности дизайнера, формирования специфичного художественного и проектного мышления, связанного с осознанием ограничений, накладываемых на творческий поиск со стороны потребительского рынка</p>
	умеет	<p>вырабатывать собственную графическую манеру, развивать навыки отбора приемов, наиболее ярко подчеркивающие художественные достоинства проектируемого объекта</p>
	владеет	<p>Навыками создания новых зрительно воспринимаемых и предметно осязаемых форм на основе представления об особенностях работы материальных носителей.</p> <p>Навыками отражения свойств материалов и предметов, составляющих материально-эмоциональный компонент результата проектной деятельности дизайнера.</p>

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

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Станковая графика»

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

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 108 часа, 3 зачетные единицы. Учебным планом предусмотрены практические занятия (34 часов), из них с использованием МАО (8 часов), самостоятельная работа студента 74 часа, в том числе время на контроль 36 часов. Дисциплина реализуется на 2 курсе в 3 семестре.

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

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

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

Задачи дисциплины:

- помочь студентам в освоении графического языка;

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

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

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

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-1 способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	знает (пороговый уровень)	законы изобразительной грамоты, композиции. законы линейной, воздушной перспективы, принципы цветовых отношений, цветовое воздействие
	умеет (продвинутый)	Разрабатывать цветовое решение в соответствии с поставленной целью и задачами живописной работы, определять и использовать приемы работы с формой в рамках творческой задачи. правильно видеть объемную форму предмета
	владеет (высокий)	навыками изображения предметного мира средствами графики. Навыками создания цветового решения графической работы. Приемами и инструментами создания объемной и логически верной формы макета объекта.
ОПК-1. Способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного	Знает	основы изобразительной грамоты, законы линейной, воздушной перспективы, законы композиции, тонального и линейно-конструктивного рисунка, графические материалы и техники.
	Умеет	рисовать с натуры и по воображению, правильно видеть объемную форму предмета и логически последовательно изображать её на плоскости листа, использовать практические навыки, различные техники и материалы для моделирования любой пространственной формы.

построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка.		
	Владеет	навыками изображения предметного мира графическим способом, линейно-конструктивным рисунком, тональным рисунком, различными техниками и приёмами, навыками обобщения и упрощения формы любого объекта, приёмами объёмного и графического моделирования формы объекта различными графическими материалами для конкретных творческих задач.

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Типографика»

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

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

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет – 4 зачетные единицы, 144 часа. Лекции - 34 часа , практические занятия - 18 часов, самостоятельная работа – 92 часа, контроль 36 часов, Дисциплина реализуется на 3 курсе в 5 семестре.

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

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

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

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

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

Задачи:

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

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

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

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОПК-4 способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	Знает	теоретические основы типографики и закономерности взаимодействия различных групп шрифтов; эстетические принципы выбора и применения шрифтов для печатной продукции; правила и тонкости профессиональной верстки, отвечающей современным стандартам; методы поиска символов; технику и технологию полиграфического производства.
	Умеет	оформлять печатный текст посредством набора и верстки (монтажа), проектировать или моделировать облик произведения печати; формировать структуру документа и средства навигации в нём с учетом правил типографики; выбирать шрифты для верстки, оперируя основными характеристиками наборных шрифтов; анализировать эффективность использования цифровых и аналоговых технологий при выборе техники исполнения задачи.
	Владеет	способами синтезирования возможных решений задач и подходов при формировании структуры документа с учетом правил типографики; представлениями о спектре возможностей создания графических объектов в рамках изучаемых технологий; современной методикой конструирования макетов полиграфии; терминологическим аппаратом; навыками анализа и использования базовых основ типографики.
ПК-10 способность проектировать объекты в предметно-пространственной среде с преобладающей функцией передачи визуальных сообщений	Знает	основные роли текстовых сообщений в коммуникации; средства анализа, организации и представления текстовой информации на различных носителях; основные законы функционирования визуальных сообщений;
	Умеет	определять образ информации, помещая ее в визуальный контекст; использовать текст с дополнительной, уточняющей целью;
	Владеет	средствами поиска нестандартного решения задач типографики;

		методами анализа и представления текстовой информации в предметно-пространственной среде; методами формирования целостности восприятия текста и графических образов;
--	--	---

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Проектирование шрифтов»

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

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

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет – 4 зачетные единицы, 144 часа. Лекции - 34 часа , практические занятия - 18 часов, самостоятельная работа – 92 часа, контроль 36 часов, Дисциплина реализуется на 3 курсе в 5 семестре.

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

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

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

Прикладная направленность курса позволит обеспечить целенаправленную подготовку бакалавров к будущей профессиональной деятельности. Процесс

изучения дисциплины направлен на формирование основного навыка – использование типографики как одного из эффективных современных способов создания объектов с преобладающей функцией передачи сообщения.

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

Задачи:

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

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

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

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

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

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

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Пластическое моделирование»

Рабочая программа дисциплины «Пластическое моделирование» разработана для студентов 2 и 3 курса, 4,6 семестр по направлению 54.03.01 «Дизайн».

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

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 6 зачетных единиц, 216 часов. Учебным планом предусмотрены лекции - 36 часов,

Практические работы 54 часов, в том числе с МАО 18 часов и самостоятельная работа студента (126 часов), подготовка к экзамену (54 часа).

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

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

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

Задачи:

- Способствовать овладению студентами различными методами и приемами пластического моделирования на примерах разных по характеру объектов;
- познакомить с оборудованием и пластическими материалами,
- способствовать исполнению задач пластического моделирования с использованием материалов с различными свойствами.
- сформировать умение наблюдать предмет, анализировать его объем, пропорции, форму;
- сформировать умение передавать массу, объем, пропорции, характерные особенности предметов;
- сформировать умение работать с натуры и по памяти;
- сформировать навыки конструктивного и пластического способов моделирования.

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

- способность владеть рисунком, умение использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении

проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-1 способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	Знает	законы изобразительной грамоты, композиции, пропорции, конструкцию и пластику формы. основы скульптурно-пластического моделирования, особенности работы различными пластическими материалами; оборудование и особенности пластических материалов; особенности работы различными пластическими материалами
	Умеет	Разрабатывать форму объекта в соответствии с поставленной целью и задачами разработки макета, определять и использовать приемы работы с формой в рамках творческой задачи. правильно анализировать объемную форму предмета умение передавать массу, объем, пропорции, характерные особенности предметов;
	Владеет	навыками создания скульптурного изображения в области круглой скульптуры и рельефа. Навыками создания макета объекта из различных пластических материалов. Приемами и инструментами создания объемной и логически верной формы макета объекта. навыками конструктивного и пластического способов моделирования;
ПК-2 способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Знает	основы скульптурно-пластического моделирования, законы изобразительной грамоты, композиции.
	Умеет	наблюдать предмет, анализировать его объем, пропорции, форму; определять и использовать приемы работы с формой в рамках творческой задачи. правильно видеть объемную форму предмета
	Владеет	Приемами и инструментами создания объемной и логически верной формы макета объекта. различными методами и приемами пластического моделирования на примерах разных по характеру объектов

ПК-3 способность учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств	Знает	Основные формообразующие свойства материалов и их особенности; Принципы выбора материалов для решения различных задач; Основы формообразования; Влияние выбранных материалов на художественный замысел.
	Умеет	Выполнять разработку проекта с учетом формообразующих свойств материалов, определять основные принципы выбора материалов
	Владеет	Инструментами и методами определения формообразующих свойств материалов, методами эффективного подбора материалов для достижения художественного замысла
ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде	Знает	принципы художественно-образного выражения с включением личностно-смысловых аспектов предметно-пространственной среды.
	Умеет	выражать индивидуальное содержание и социально-культурное значение предметной формы, воплощать в целостной структуре объекта образ личностных характеристик потребителя.
	Владеет	Навыками формирования предметного художественного образа с учетом общекультурных ценностей через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя; навыками работы с различными типами пластики; навыками применения принципа архитектоники в организации объемно-пространственных структур.

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

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Академическая скульптура»

Рабочая программа дисциплины «Академическая скульптура» разработана для студентов 2-3 курса, 4,6 семестр по направлению 54.03.01 «Дизайн».

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

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 6 зачетных единиц, 216 часов. Учебным планом предусмотрены лекции - 36 часов, практические занятия 18 часов, лабораторные работы 36 часов, и самостоятельная работа студента (126 часов), подготовка к экзамену (54 часа).

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

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

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

Задачи:

- Способствовать овладению студентами различными методами и приемами пластического моделирования на примерах разных по характеру объектов;
 - познакомить с оборудованием и пластическими материалами,
 - способствовать исполнению задач пластического моделирования с использованием материалов с различными свойствами.
- сформировать умение наблюдать предмет, анализировать его объем, пропорции, форму;
- сформировать умение передавать массу, объем, пропорции, характерные особенности предметов;
- сформировать умение работать с натуры и по памяти;
- сформировать навыки конструктивного и пластического способов создания круглой скульптуры.

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

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

построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-1 способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	Знает	законы изобразительной грамоты, композиции, анатомию, пропорции, конструкцию и пластику формы. основы скульптурно-пластического моделирования, особенности работы различными пластическими материалами; оборудование и особенности пластических материалов; особенности работы различными пластическими материалами
	Умеет	Разрабатывать форму объекта в соответствии с поставленной целью и задачами разработки макета, определять и использовать приемы работы с формой в рамках творческой задачи. правильно анализировать объемную форму предмета умение передавать массу, объем, пропорции, характерные особенности предметов;
	Владеет	навыками создания скульптурного изображения в области круглой скульптуры и рельефа. Навыками создания макета объекта из различных пластических материалов. Приемами и инструментами создания объемной и логически верной формы макета объекта. навыками конструктивного и пластического способов моделирования;
ПК-2 способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Знает	основы скульптурно-пластического моделирования, законы изобразительной грамоты, композиции.
	Умеет	наблюдать предмет, анализировать его объем, пропорции, форму; определять и использовать приемы работы с формой в рамках творческой задачи. правильно видеть объемную форму предмета
	Владеет	Приемами и инструментами создания объемной и логически верной формы макета объекта. различными методами и приемами пластического моделирования на примерах разных по характеру объектов

ПК-3 способность учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств	Знает	Основные формообразующие свойства материалов и их особенности; Принципы выбора материалов для решения различных задач; Основы формообразования; Влияние выбранных материалов на художественный замысел.
	Умеет	Выполнять разработку проекта с учетом формообразующих свойств материалов, определять основные принципы выбора материалов
	Владеет	Инструментами и методами определения формообразующих свойств материалов, методами эффективного подбора материалов для достижения художественного замысла
ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде	Знает	принципы художественно-образного выражения с включением личностно-смысловых аспектов предметно-пространственной среды.
	Умеет	выражать индивидуальное содержание и социально-культурное значение предметной формы, воплощать в целостной структуре объекта образ личностных характеристик потребителя.
	Владеет	Навыками формирования предметного образа через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя; навыками работы с различными типами пластики; навыками применения принципа архитектоники в организации объемно-пространственных структур.

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

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Дизайн печатных изданий»

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

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

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет - 2 зачетных единицы, 72 часа. Лекции - 18 часов, в том числе с использованием МАО- 8 часов, практические занятия - 34 часа, в том числе с использованием МАО -18

часов, самостоятельная работа – 20 час. Дисциплина реализуется на 4 курсе в 7-ом семестре.

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

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

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

Задачи:

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

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

- Знание основ компьютерной грамотности (работа с операционной системой Windows или MacOs).
- Умение создавать и обрабатывать изображения и векторную графику в программной среде Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.
- Знание основ типографики и применения модульной сетки для верстки многостраничных изданий.
- Знание основ колористики и теории современных цифровых моделей цвета (rgb, смук, lab, hsb)

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
	Знает	Особенности проектирования основных функциональных групп изданий, а именно: <ul style="list-style-type: none">• агитационных изданий,• изданий научного направления,• учебных изданий,• справочно-информационных,

<p>ПК-4, способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде</p>		<ul style="list-style-type: none"> • художественной литературы, • детско-юношеской; • изданий, построенных преимущественно на изобразительной информации. <p>Специфические требования различных жанров поэтических и прозаических произведений художественной литературы к организации книжной формы.</p>
	Умеет	<p>Учитывать специфические требования различных жанров поэтических и прозаических произведений художественной литературы к организации книжной формы.</p> <p>Оформлять художественную литературу с учетом эмоциональной окраски восприятия, а также с возрастных категорий.</p> <p>Учитывать возрастные категории в изданиях детских изданий – книг для чтения и книг для рассматривания, книг-игрушек для младшего возраста.</p>
	Владеет	<p>Навыками проектирования основных функциональных групп изданий, таких как: агитационные издания, издания научного направления, учебные издания, справочно-информационные и тд.</p> <p>Навыками работы с типологическими особенностями внутри каждой из функциональных групп: содержание (вид литературы и пр.), структура текста, наглядная изобразительная информация, изобразительно-текстовый синтез, установка на восприятие читателя, специфика хранения и т.д.</p> <p>Навыками проектирования книг различных поэтических и прозаических произведений художественной литературы с учетом специфических требований жанра.</p>
<p>ПК-7, способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике</p>	Знает	<p>Принципы оформления художественную литературу с учетом эмоциональной окраски восприятия, а также с возрастных категорий.</p> <p>Особенности детских изданий – книг для чтения и книг для рассматривания, книг-игрушек для младшего возраста.</p> <p>Различные факторы, определяющие тип издания и методику его проектирования.</p> <p>Классификацию изданий по функциональным группам</p> <p>Особенности технической базы и цифровых технологий, применяемых в современном издательском деле.</p>

		Тонкости подготовки к печати многополосных изданий, многостраничных брошюр-каталогов, книг и др. печатные изданий.
	Умеет	Учитывать возрастные категории в изданиях детских изданий – книг для чтения и книг для рассматривания, книг-игрушек для младшего возраста. Работать в программах <u>Adobe InDesign CC</u> и <u>Adobe Acrobat DC</u> . Верстать многополосные издания со сложной модульной сеткой, многостраничные брошюры-каталоги, книги и др. печатные издания.
	Владеет	Навыками оформления художественной литературы с учетом эмоциональной окраски восприятия, а также с учетом возрастных категорий. Навыками проектирования детских изданий – книг для чтения и книг для рассматривания, книг-игрушек и т.д., с учетом возрастной категории. Навыками работы с факторами, определяющими тип издания и методику его проектирования. Навыками классификации изданий по функциональным группам согласно основным видам деятельности человека: агитационно-пропагандистские издания, учебные или дидактические издания Техниками работы в программе <u>Adobe InDesign CC</u> . Навыками работы с предпечатным инструментарием программы <u>Adobe Acrobat DC</u> . Навыками подготовки к печати различных многополосных изданий, многостраничных брошюр-каталогов, книг др. изданий.

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

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Книжная иллюстрация»

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

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

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет - 2 зачетных единицы, 72 часа. Лекции - 18 часов, в том числе с использованием МАО- 8 часов, практические занятия - 34 часа, в том числе с использованием МАО -18

часов, самостоятельная работа – 20 час. Дисциплина реализуется на 4 курсе в 7-ом семестре.

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

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

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

Задачи дисциплины:

- сформировать у студентов знания и практические навыки, необходимые в профессиональной деятельности художника-иллюстратора различных видов литературы;
- ознакомить студентов с историей развития книжной иллюстрации;
- ознакомить студентов с элементами книги и видами иллюстраций;
- ознакомить студентов с законами, приёмами, методами книжной графики;
- ознакомить студентов с работой различными графическими материалами и научить правильно ими пользоваться;
- научить студентов использовать полученные знания и умения на практике системно и последовательно с целью трансляции полученных знаний и опыта.

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

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-4.	Знает	основы изобразительной грамоты, законы композиции, колористики, перспективы,

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

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

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

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

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

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 5 зачетных единиц, 180 часов. Лекции 20 часов, практические занятия 20 часа, в том числе с использованием МАО 10 часов, самостоятельная работа 140 часов, в том числе время на подготовку к экзамену 36 часов..

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

исследовательской задачи и интерпретация проблемной ситуации; решения в области методологической базы проекта; решения в области исследовательского инструментария; программа исследования и другие.

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

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

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

Цель изучения дисциплины «Практикум по прикладным дизайн исследованиям»:

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

Задачи:

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

- определить алгоритмы работы с первичными материалами, данными и результатами исследования, включая задачи контроля качества и презентации результатов;
- провести ревизию накопленных знаний и навыков в области современных технологий дизайн исследования, по возможности сформировать целостную картину методических возможностей проектной области и практической применимости известных исследовательских методик;

- научить принимать ключевые решения в области стратегии и тактики практикоориентированного исследования;

- овладеть методами и приемами, используемыми в области реального дизайн-проектирования; выявить причинно-следственной связи принятия тех или иных дизайнерских решений; выработать на практике умения формулировать проблему, ставить проектные задачи, варьировать решения;

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

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

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

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

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-18 готовность действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения	Знает	формы, технологии организации самостоятельной исследовательской работы; различные методы и принципы подходов к решению дизайнерских задач в проблемных областях действительности; пути достижения профессиональных результатов на стадиях предпроектного и проектного исследований.
	Умеет	самостоятельно формулировать цели, ставить конкретные задачи научных исследований в различных областях дизайн-деятельности и решать их с помощью современных исследовательских методов с использованием новейшего отечественного и зарубежного опыта и с применением различных, том числе информационных технологий; системно анализировать, обобщать информацию на разных этапах дизайн исследований, использовать в профессиональной деятельности разнообразные ресурсы.
	Владеет	инструментарием традиционных и новейших методик в области прикладных дизайн исследований для обеспечения реализации задач социального

		реформирования и решения социальных проблем на современном уровне; основными методами формирования набора различных подходов к выполнению дизайн исследований.
ПК-17 готовность использовать систематизированные теоретические и практические знания для определения и решения исследовательских задач, в том числе с учетом специфики регионального развития	Знает	предмет, категории и принципы исследовательской и проектной деятельности; общие схемы решений в области проблемного проектирования.
	Умеет	самостоятельно осваивать новые методы исследования в различных областях профессиональной деятельности; самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе в новых областях; выделять актуальные и перспективные направления и планировать деятельность в области проведения дизайн исследований.
	Владеет	современными методами исследования для изучения актуальных социальных проблем, для идентификации потребностей и интересов различных социальных групп потребителей аналитическими навыками осмысления процессов, событий и явлений в их динамике и взаимосвязи; базовыми теоретическими знаниями в области проектирования на различных этапах исследования; знаниями, важными для осознания и понимания необходимости использования методов, приемов и средств других, в том числе и несмежных с дизайн исследованием дисциплин.
ПК-16 способность применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений	Знает	основы требований к проектированию, набор методов прикладных дизайн исследований, принципы подходов к выбору методов прикладных дизайн исследований для решения различных дизайнерских задач.
	Умеет	осваивать и применять новые теории, модели, методы исследования, разрабатывать, оформлять, презентовать и аргументировано защищать свою концепцию.
	Владеет	основными методологическими установками исследования проблем дизайна; навыками разработки новых методологических подходов, с учетом целей и задач исследования; инструментами и методами анализа и определения требований к процессу дизайн исследований; основными методами формирования набора различных подходов к выполнению дизайн исследования.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Практикум по прикладным дизайн исследованиям» рассматриваются примеры решения задач из реальных дизайнерских практик.

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Основы производственного мастерства»

Рабочая программа дисциплины «Основы производственного мастерства» разработана для бакалавров четвертого курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн.

Дисциплина «Основы производственного мастерства» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (модули)» учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 5 зачетных единиц, 180 часов. Лекции 20 часов, практические занятия 20 часа, в том числе с использованием МАО 10 часов, самостоятельная работа 140 часов, в том числе время на подготовку к экзамену 36 часов.

Реализуется на 4 курсе в 8 семестре. Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с основами проектной деятельности: заказчик, продукт, результат, ресурсы, сроки и т.д.; необходимостью создания целостного представления об области дизайн-деятельности в рамках проектных задач, расширение проектных навыков, ориентация в системе целей, технологий и приоритетов при формировании проектов и непосредственно связано с задачами, выполняемыми дизайнерами для различных секторов экономики.

Изучение дисциплины «Основы производственного мастерства» базируется на знаниях и навыках, полученных при изучении и освоении дисциплин: «Рекламные технологии», «Проектирование», «Пропедевтика» и других.

Цель изучения дисциплины «Основы производственного мастерства» - овладение основными мировыми стандартами управления проектами и их ключевыми особенностями в области создания эстетической среды обитания человека в рамках проектной деятельности.

Задачи дисциплины:

- Формирование основных навыков проектной деятельности;
- Дать представление об определении главной идеи, целей и задач будущего проекта;
- Дать представление о методических аспектах и организации работы проектной команды;

- Сформировать умение структурировать проект с выделением подзадач, подбора необходимых материалов; формирование основных понятий и приемов подачи конструкторских разработок;
- Сформировать умение мыслить в логике проектной деятельности: заказчик, продукт, результат, ресурсы, сроки и т.д.
- Сформировать умение определять основные технологические и производственные требования, условия реализации проекта;
- Сформировать навык подведения итогов, оформления результатов, последовательного выполнения графической проектной работы;
- Сформировать навык презентации проекта.

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

- способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды
- способность владеть рисунком и приемами работы в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями
- способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-18 готовность действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения	Знает	формы, технологии организации самостоятельной исследовательской работы; различные методы и принципы подходов к решению дизайнерских задач в проблемных областях действительности; пути достижения профессиональных результатов на стадиях предпроектного и проектного исследований.
	Умеет	самостоятельно формулировать цели, ставить конкретные задачи научных исследований в различных областях дизайн-деятельности и решать их с помощью современных исследовательских методов с использованием новейшего отечественного и зарубежного опыта и с применением различных, том числе информационных технологий; системно анализировать, обобщать информацию на разных этапах дизайн исследований,

		использовать в профессиональной деятельности разнообразные ресурсы.
	Владеет	инструментарием традиционных и новейших методик в области прикладных дизайн исследований для обеспечения реализации задач социального реформирования и решения социальных проблем на современном уровне; основными методами формирования набора различных подходов к выполнению дизайн исследований.
ПК-16 способностью применять методы научных исследований при создании дизайн- проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений	Знает	основные типы интервью пользователя, эксперта, методы наблюдения в контексте и этнографию; методы исследования аналогов; принципы составления карты стейкхолдеров, карты эмпатии; требования к качеству «продукта» проекта в соответствии с его полезностью потребителю, возможностями современных технологий и интересами бизнеса.
	Умеет	определять основные направления исследования пути пользователя; формулировать точку зрения и фокусироваться на инсайте с целью формирования проблематики проекта; собирать информацию для диаграммы Венна, Product evolution canvas.
	Владеет	методами интервьюирования пользователя, эксперта, методами наблюдения в контексте и этнографией при исследовании; методами исследования аналогов; принципами составления карты стейкхолдеров, карты эмпатии; принципами формирования требований к эффективности результатов проектов.
ПК-17 готовностью использовать систематизированные теоретические и практические знания для определения и решения исследовательских задач в том числе с учетом специфики регионального развития	Знает	основные направления использования систематизированные теоретические и практические знания при проведении проектных и предпроектных исследований; начальные средства и методы определения и решения исследовательских задач с учетом специфики регионального развития; основы библиографического описания документов при оформлении информационных источников проекта.
	Умеет	решать текущие задачи реализации проекта с учетом специфики регионального развития; отражать основные средства и методы определения и решения исследовательских задач при описании результатов проекта.

	Владеет	информационно-коммуникационными технологиями при разработке, планировании, реализации проекта (MSProject); начальными средствами и методами определения и решения исследовательских задач с учетом специфики регионального развития.
--	---------	---

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Основы производственного мастерства» рассматриваются примеры решения задач из реальных дизайнерских практик.

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Цифровая фотография»

Рабочая программа дисциплины «Цифровая фотография» разработана для студентов третьего курса по направлению 54.03.01 «Дизайн».

Дисциплина «Цифровая фотография» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (Модули)» учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 часов. Учебным планом предусмотрены практические занятия (36 часов), самостоятельная работа студента (72 часа). Дисциплина реализуется на 3 курсе в 6 семестре.

Цель дисциплины формирование целостного представления о роли цифровой фотографии в художественном графическом проектировании.

Задачи:

- формирование представлений о роли и месте цифровой фотографии в графическом дизайне;
- изучение истории развития цифровой фотографии как одного из направлений художественной культуры человечества;
- передача практических навыков в получении и обработке цифровых фотографических изображений;
- развитие у студентов креативности мышления при создании фотографического образа.

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

- (ОК-1): способность к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня;
- (ОК-7): владение иностранным языком в устной и письменной форме для осуществления межкультурной и иноязычной коммуникации;

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-2 способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Знает	Историю развития цифровой фотографии как одного из направлений художественной культуры человечества
	Умеет	Получать и обрабатывать цифровые фотографические изображения
	Владеет	Навыками работы с фотооборудованием, студийным и естественным светом
ПК-5 способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Знает	Требования, предъявляемые к фотографическим изображениям в индустрии дизайна
	Умеет	Ставить перед собой нестандартные задачи и находить их решения.
	Владеет	Навыками критического анализа графических работ
ПК-7 способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Знает	Роль и место цифровой фотографии в графическом дизайне. Композиционные приемы в фотографии.
	Умеет	Обоснованно представить выбранную концепцию, или визуальное решение перед клиентом
	Владеет	Профессиональной терминологией, навыками презентации своих идей.

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Фотография в рекламе»

Рабочая программа дисциплины «Фотография в рекламе» разработана для студентов, обучающихся по направлению 54.03.01 «Дизайн».

Дисциплина «Фотография в рекламе» относится к к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (Модули)» учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 часов. Учебным планом предусмотрены практические занятия (36 часов), самостоятельная работа студента (72 часа). Дисциплина реализуется на 3 курсе в 6 семестре.

Цель дисциплины формирование целостного представления о роли цифровой фотографии в художественном графическом проектировании.

Задачи:

- формирование представлений о роли и месте цифровой фотографии в графическом дизайне;
- изучение истории развития цифровой фотографии как одного из направлений художественной культуры человечества;
- передача практических навыков в получении и обработке цифровых фотографических изображений;
- развитие у студентов креативности мышления при создании фотографического образа.

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

- (ОК-1): способность к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня;
- (ОК-7): владение иностранным языком в устной и письменной форме для осуществления межкультурной и иноязычной коммуникации;

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-2 способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Знает	Историю развития цифровой фотографии как одного из направлений художественной культуры человечества
	Умеет	Получать и обрабатывать цифровые фотографические изображения
	Владеет	Навыками работы с фотооборудованием, студийным и естественным светом
ПК-5 способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Знает	Требования, предъявляемые к фотографическим изображениям в индустрии дизайна
	Умеет	Ставить перед собой нестандартные задачи и находить их решения.
	Владеет	Навыками критического анализа графических работ

ПК-7 способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн- проекта на практике	Знает	Роль и место цифровой фотографии в графическом дизайне. Композиционные приемы в фотографии.
	Умеет	Обоснованно представить выбранную концепцию, или визуальное решение перед клиентом
	Владеет	Профессиональной терминологией, навыками презентации своих идей.

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Основы технологии издательского процесса»

Рабочая учебная программа дисциплины «Основы технологии издательского процесса» разработана для студентов 3 курса по направлению 54.03.01 «Дизайн», образовательная программа «Дизайн».

Дисциплина «Основы технологии издательского процесса» входит в базовую часть дисциплин учебного плана, общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов), практические занятия (18 часов), самостоятельная работа студента (36 час.). Дисциплина реализуется на 3 курсе в 5 семестре.

Дисциплина «Основы технологии издательского процесса» логически и содержательно связана с такими курсами, как «Социальные медиа в информационном обществе», «Психология воздействия».

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: Основные этапы редакционно-издательского процесса. Концепция издательского проекта. Художественное редактирование. Основные требования к верстке издательских проектов. Особенности технологического исполнения. Вопросы интеллектуальной собственности.

Целью преподавания дисциплины является знакомство студентов с основными понятиями основных технологических этапов редакционно-издательского процесса с целью дальнейшего выполнения ими основных видов профессиональной деятельности.

Задачи:

- знать основные этапы и особенности редакционно-издательского процесса; особенности производственного процесса, технологии разработки издательских проектов;

- уметь разрабатывать издательский проект, соблюдая при этом технологические требования; определять сущностные характеристики проектируемого издания.

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

УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач.

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Управление коммуникационными проектами»

Рабочая программа дисциплины «Управление коммуникационными проектами» разработана для студентов 3 курса по направлению 54.03.01 Дизайн.

Дисциплина «Управление коммуникационными проектами» входит в обязательную часть дисциплин учебного плана, общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единиц, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов), практические занятия (18 часов), самостоятельная работа студента (36 час.).

Дисциплина реализуется на 3 курсе в 5 семестре.

Дисциплина «Управление коммуникационными проектами» логически и содержательно связана с такими курсами, как «Коммуникативная психология сетевых ресурсов и рекламных технологий», «Психологические методы управления групповыми процессами и оценки персонала».

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: ключевые понятия, цели и задачи использования методов управления проектами, основы теории управления проектами и тенденции ее развития; развития, особенности управления проектами в организациях; инструментарий проектного управления, программное обеспечение для управления проектами, управление рисками, качеством.

Цель изучения дисциплины – формирование у студентов теоретических и практических знаний об управлении проектами с возможностью применения полученных навыков в деятельности коммуникационных подразделений компаний.

В процессе изучения данной дисциплины ставятся и решаются следующие задачи:

1. Формирование у студентов системного управленческого мышления, творческого подхода к управлению сложными изменениями с использованием методов проектного управления;
2. Формирование у студентов базовых теоретических и практических знаний, необходимых для осуществления мер, связанных с управлением проектами;

3. Развитие интереса к области использования методов управления проектами, исследованию управленческих процессов, а также стимулирование творческого подхода к работе в этой области;
4. Формирование знаний и умений пользования современным инструментария при работе и управлении коммуникационными проектами.

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

способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач (УК-1);

способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде (УК-3).

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Психология общения и социального взаимодействия»

Дисциплина «Психология общения и социального взаимодействия» для обучающихся 3 курса по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиля «Дизайн».

Дисциплина «Психология общения и социального взаимодействия» входит в вариативную часть учебного плана и относится к дисциплинам выбора (Б1.В.ДВ.13.01).

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часов. Учебным планом предусмотрены лекции 18 часов (в том числе с использованием МАО 6 часов), практические занятия 18 часов (в том числе с использованием МАО 6 часов), самостоятельная работа студента (36 часов). Дисциплина реализуется на 3 курсе в 5 семестре. Форма контроля – зачёт.

Дисциплина находится в логической и содержательно-методической взаимосвязи с такими дисциплинами, как «Психология и педагогика».

Основное содержание курса охватывает круг вопросов, связанных со спецификой выделения и психологической характеристикой различных социальных групп и особенностей динамических процессов в малой группе. Рассматриваются основные зарубежные и отечественные концепции и теории социального функционирования малых групп. Также представлены этапы формирования команды и коллектива. В данном учебном курсе особенности лидерства как социально-психологического феномена, а также организационной деятельности в коллективах. Особенность курса «Психология общения и социального взаимодействия» состоит в том, чтобы

дать студентам комплексно-теоретические и практические знания и сформировать их компетенции в сфере понимания специфики психологии малых групп, лидерства и организационного поведения, поскольку они являются важными для подготовки бакалавра.

Цель изучения дисциплины «Психология общения и социального взаимодействия» заключается в научном ориентировании студентов по проблемам социальной динамики малых групп и специфики управления организационными процессами в социальных коллективах, имеющими особую значимость для деятельности бакалавров.

Задачи:

- создать условия для усвоения бакалаврами систематизированных знаний об особенностях социально-психологической динамики групповых процессов, об основных этапах функционирования коллектива, о специфике социальных конфликтах в малых группах;
- рассмотреть общие вопросы социально-психологического функционирования групп и социальных взаимодействий личности в группе;
- познакомить с различными зарубежными и отечественными теориями и концепциями социально-психологических особенностей функционирования малых групп;
- сформировать представление об основных этапах формирования команды и коллектива;
- сформировать умения и компетенции по проблемам диагностики и коррекции различных социально-психологических явлений в малой группе.

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

- способность обосновать научную картину мира на основе знаний о современном состоянии естественных, философских и социально-гуманитарных наук (ОПК-3);
- способность анализировать социально-значимые процессы и проблемы, использовать основные положения и методы социальных, гуманитарных и экономических наук при решении социальных и профессиональных задач (ОПК-4).

В результате изучения данной дисциплины у студентов формируются следующие профессиональная и универсально-профессиональная компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде	Знает	Факторы, влияющие на эффективность воздействия рекламного сообщения; формы влияния цветового восприятия на потребительский выбор; принципы целостности восприятия сообщения.
	Умеет	работать с непрявленными и неосознанными проблемами, а также с непараметризуемыми данными, где требуется интуитивное «схватывание», а не логическое построение; адаптировать информацию в требуемый формат с целью достижения эффективной коммуникации; формировать у потребителя правильную эмоциональную реакцию с учетом психологии цвета; удерживать целостное видение и при разработке визуального контента. вызывать психологическую реакцию, подчеркивая качество, настроение, чувство; усиливать ощущения.
	Владеет	принципами создания графических систем в зависимости от носителя; наполнение обобщенной схемы носителя частным смыслом; методиками управления сознанием потребителей, вызывая положительные либо негативные реакции средствами дизайна.
УПК-1 способность использовать методы социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности	Знает	основные методы социальной психологии и психодиагностики изучения внутригрупповых, межличностных и внутриличностных процессов и состояний
	Умеет	проявлять понимание специфики различных методологических и методических подходов к вопросам социального взаимодействия в коллективе с точки зрения тех или иных методологических подходов, брать на себя ответственность за полученные профессионально ориентированные результаты.
	Владеет	развитыми навыками диагностирования специфики внутригрупповых и межличностных процессов взаимодействия, методами и способами оценки и интерпретации выявленных состояний и возможного разрешения социально-психологического конфликта в группе

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Психология общения и социального взаимодействия» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: проблемная лекция, круглый стол (дискуссия), интерактивная форма обучения по группам в форме

модели позиционного обучения Н. Е. Вераксы, методы эмпирического обучения, применение ассоциативного метода из ТРИЗ-педагогике.

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Проектирование электронных и интернет-изданий»

Рабочая учебная программа дисциплины «Проектирование электронных и интернет-изданий» разработана для студентов 3 курса по направлению 54.03.01 «Дизайн», образовательная программа «Дизайн».

Дисциплина «Проектирование электронных и интернет-изданий» входит в базовую часть дисциплин учебного плана, общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов), практические занятия (18 часов), самостоятельная работа студента (36 час.). Дисциплина реализуется на 3 курсе в 5 семестре.

Дисциплина «Проектирование электронных и интернет-изданий» логически и содержательно связана с такими курсами, как «Социальные медиа в информационном обществе», «Психология воздействия».

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: Типологические характеристики электронных и интернет-изданий: понятие, виды. Технологии Adobe Systems. Создание и редактирование web-публикаций. Flash-технологии.

Целью преподавания дисциплины является знакомство студентов с основными понятиями основных технологических этапов редакционно-издательского процесса в части подготовки изданий с целью дальнейшего выполнения ими основных видов профессиональной деятельности.

Задачи:

- уметь разрабатывать концепцию электронных и интернет-изданий, соблюдать технологические требования при разработке издательских проектов; использовать методы организации издательского процесса для подготовки макета издания.
- уметь формулировать требования, в том числе технические, к изданию в зависимости от его вида; определять технические требования для различных элементов (файлов) электронных и интернет-изданий, определять/устанавливать их шрифтовую, цветовую и композиционную составляющую.
- владеть навыками работы в программах Adobe InDesign, Adobe Acrobat для окончательного формирования оригинал-макета электронного издания и последующей его публикации в сети Интернет

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

УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач.

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Региональный маркетинг»

Рабочая программа дисциплины «Региональный маркетинг» разработана для студентов 3 курса по направлению 54.03.01 Дизайн.

Дисциплина «Региональный маркетинг» входит в обязательную часть дисциплин учебного плана, общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единиц, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов), практические занятия (18 часов), самостоятельная работа студента (36 час.).

Дисциплина реализуется на 3 курсе в 6 семестре.

Дисциплина «Региональный маркетинг» логически и содержательно связана с такими курсами, как «Проектирование электронных и интернет-изданий», «Психология творчества и интеллекта».

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: деятельность по улучшению, поддержанию имиджа региона, его притягательности для других регионов, престижа в международных и национальных организациях с целью создания, поддержания или изменения мнений, намерений и поведения целевых аудиторий; повышение инвестиционной привлекательности регионов, как для отечественных, так и для зарубежных инвестиций; увеличение инновационной составляющей социума региона за счет стимулирования развития разноуровневых учреждений образования и науки.

Цель изучения дисциплины – формирование у студентов систематизированного знания в области маркетинговых инструментов для привлечения в регион новых экономических агентов.

В процессе изучения данной дисциплины ставятся и решаются следующие задачи:

1. Формирование у студентов понимания особенностей и отличительных признаков регионального маркетинга;
2. Формирование у обучающихся навыков поиска информации, необходимой для разработки маркетинговых мероприятий для продвижения региона;
3. Ознакомление студентов с понятийным и категориальным аппаратом регионального маркетинга;
4. Систематизация знаний студентов о теоретических и практических основах маркетинга территорий.

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

способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач (УК-1);

способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде (УК-3).

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Психология творчества и интеллекта»

Рабочая программа дисциплины «Психология творчества и интеллекта» разработана для студентов 3 курса по направлению 37.03.02 «Конфликтология», образовательная программа «Конфликтология», в соответствии с требованиями образовательного стандарта, самостоятельно устанавливаемого ДВФУ, утвержденного приказом ректора от 18.02.2016 № 12-13-235.

Дисциплина «Психология творчества и интеллекта» входит в вариативную часть дисциплин учебного плана, общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов), практические занятия (18 часов), самостоятельная работа студента (36 час.). Дисциплина реализуется на 3 курсе в 6 семестре.

Дисциплина «Психология творчества и интеллекта» логически и содержательно связана с такими курсами, как «Педагогика и образовательные технологии», «Психология», «Психология воздействия» «Психология стресса».

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: сущность, содержание и структура творчества, виды творческих умений, определение и особенности интеллекта человека.

Цель изучения дисциплины: сформировать целостное представление о психологии творчества и интеллекта, их значении в жизни человека.

Задачи:

1. Раскрыть природу творчества и интеллекта, их ценностную профессиональную направленность;
2. Определить способы развития творчества и интеллекта человека.
3. Уточнить влияние творческих способностей человека на разрешение конфликтных ситуаций.

В результате изучения данной дисциплины у студентов формируется

следующие универсальные компетенции

- способность использовать методы социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности (УПК-1);

- способность формировать умения и навыки неконфронтационного поведения в конфликтных ситуациях, предотвращения и конструктивного разрешения конфликтов (ПК-10).

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде</p>	Знает	<p>Факторы, влияющие на эффективность воздействия рекламного сообщения; формы влияния цветового восприятия на потребительский выбор; принципы целостности восприятия сообщения.</p>
	Умеет	<p>работать с непрявленными и неосознанными проблемами, а также с непараметризуемыми данными, где требуется интуитивное «схватывание», а не логическое построение; адаптировать информацию в требуемый формат с целью достижения эффективной коммуникации; формировать у потребителя правильную эмоциональную реакцию с учетом психологии цвета; удерживать целостное видение и при разработке визуального контента. вызывать психологическую реакцию, подчеркивая качество, настроение, чувство; усиливать ощущения.</p>
	Владеет	<p>принципами создания графических систем в зависимости от носителя; наполнение обобщенной схемы носителя частным смыслом; методиками управления сознанием потребителей, вызывая положительные либо негативные реакции средствами дизайна.</p>
<p>УПК-1 способность использовать методы социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности</p>	Знает	<p>что такое интеллект и креативность субъекта, методы диагностики, развития и стимуляции креативности как методов социогуманитарных наук.</p>
	Умеет	<p>применять знания о креативности и интеллекте на практике для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности.</p>
	Владеет	<p>навыками диагностики интеллекта, тренировки своего интеллекта и креативности, что является основой для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности.</p>

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Психология творчества и интеллекта» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: мозговой штурм, ТРИЗ, семинар-дискуссия, лекция-беседа.

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Креолизованный текст: основы подготовки»

Рабочая учебная программа дисциплины «Креолизованный текст: основы подготовки» разработана для студентов 3 курса по направлению 54.03.01 «Дизайн», образовательная программа «Дизайн».

Дисциплина «Креолизованный текст: основы подготовки» входит в базовую часть дисциплин учебного плана, общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов), практические занятия (18 часов), самостоятельная работа студента (36 час.). Дисциплина реализуется на 3 курсе в 5 семестре.

Дисциплина «Креолизованный текст: основы подготовки» логически и содержательно связана с такими курсами, как «Социальные медиа в информационном обществе», «Психология воздействия».

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: Понятие категории «текста», виды текста. Креолизованный текст, рекламный текст: видовые особенности. Специфика редакционно-издательской обработки креолизованного текста. Критерии оценки.

Целью преподавания дисциплины является знакомство студентов с основными понятиями и элементами креолизованного текста и рекламного текста, особенностями работы с ними с точки зрения дизайнера и художника.

Задачи:

- знать и уметь определять составляющие креолизованного текста, идентифицировать их, устанавливать взаимосвязь.
- владеть методикой обработки и редактирования креолизованного текста и рекламного текста.

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

УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач.

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Репутационный менеджмент»

Рабочая программа дисциплины «Репутационный менеджмент» разработана для студентов 3 курса по направлению 54.03.01 Дизайн.

Дисциплина «Репутационный менеджмент» входит в обязательную часть дисциплин учебного плана, общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единиц, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов), практические занятия (18 часов), самостоятельная работа студента (36 час.).

Дисциплина реализуется на 3 курсе в 5 семестре.

Дисциплина «Репутационный менеджмент» логически и содержательно связана с такими курсами, как «Региональный маркетинг», «Проектирование электронных и интернет-изданий». Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: аспекты управления репутацией, механизм капитализации бизнеса путем использования новейших технологий репутационного менеджмента, позиционирование и повышение узнаваемости бренда, концептуальные и прикладные аспекты брендинга, коммуникационная эффективность репутационного менеджмента.

Цель изучения дисциплины – концептуальное осмысление современных рекламных технологий управления потребительскими, идеологическими и мировоззренческими установками в контексте происходящих трансформаций массового сознания и социальных, культурных динамик.

В процессе изучения данной дисциплины ставятся и решаются следующие задачи:

1. Формирование у студентов представлений о современном состоянии коммуникационных процессов в политической, социальной, культурной, образовательной и научной сферах;
2. Формирование у студентов представление об управление брендом как об одной из технологий пропаганды конкурентных свойств товаров, услуг, коммерческих компаний, некоммерческих и общественных организаций, государственных учреждений и органов, их позиционирования в рыночной среде;
3. Обоснование социально-экономической природы управления брендингом;
4. Формирование навыка организации систем внутреннего и внешнего коммуникационного аудита существующего или проектируемого бренда;

5. Овладение навыками в разработке традиционных ситуационных и креативных концепций бренда, оценки качества и эффективности разработки продвижения бренда и поддержки репутации бренда.

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

способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач (УК-1);

способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде (УК-3).

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Психология стресса»

Рабочая программа дисциплины «Психология стресса» разработана для студентов 3 курса по направлению 37.03.02 «Конфликтология», образовательная программа «Конфликтология», в соответствии с требованиями образовательного стандарта, самостоятельно устанавливаемого ДВФУ, утвержденного приказом ректора от 18.02.2016 № 12-13-235.

Дисциплина «Психология стресса» входит в вариативную часть дисциплин учебного плана, общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов), практические занятия (18 часов), самостоятельная работа студента (36 час.). Дисциплина реализуется на 3 курсе в 5 семестре.

Дисциплина «Психология стресса» логически и содержательно связана с такими курсами, как «Педагогика и образовательные технологии», «Психология», «Психология воздействия» «Психология творчества и интеллекта».

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: сущность, содержание и особенности стресса, условия его возникновения и способы профилактики в деятельности человека.

Цель **изучения** дисциплины: сформировать целостное представление о психологии стресса, его значении в жизни человека.

Задачи:

1. Раскрыть природу психологического и физиологического стресса.
2. Рассмотреть условия протекания и факторы, способствующие появлению стресса.
3. Определить способы профилактики стресса для человека.
4. Уточнить влияние стрессовых реакций человека на разрешение конфликтных ситуаций.

В результате изучения данной дисциплины у студентов формируется следующие универсальные компетенции

- способность использовать методы социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности (УПК-1);

- способность формировать умения и навыки неконфронтационного поведения в конфликтных ситуациях, предотвращения и конструктивного разрешения конфликтов (ПК-10).

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде (формируются элементы компетенций)	Знает	основные теоретические психологические и психофизиологические концепции стресса, виды стресса, этапы развития стрессовой реакции
	Умеет	использовать категориальный аппарат психологической науки в части знаний о стрессе для формирования визуальных сообщений в профессиональной деятельности
	Владеет	системными знаниями в области психологии стресса в контексте дизайнерской работы
УПК-1 Способность использовать методы социо-гуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности (формируются элементы компетенций)	Знает	методы профилактики стресса и методы коррекции психического напряжения при стрессе
	Умеет	выявить и описать изменения психологических состояний при стрессе; выбрать адекватные способы диагностики
	Владеет	навыками составления рекомендаций по коррекции реакций на стресс и коррекции последствий неадаптивного переживания стресса

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Психология стресса» применяются следующие методы активного/интерактивного обучения: лекция-беседа, групповая дискуссия.

Аннотация к рабочей учебной программе дисциплины «Мультимедийный сторителлинг»

Рабочая учебная программа дисциплины «Мультимедийный сторителлинг» разработана для студентов 3 курса по направлению 54.03.01 Дизайн, образовательная программа «Дизайн».

Дисциплина «Мультимедийный сторителлинг» входит в обязательную часть дисциплин учебного плана, общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единиц, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов), практические занятия (18 часов), самостоятельная работа студента (36 час.). Дисциплина реализуется на 3 курсе в 6 семестре.

Дисциплина «Мультимедийный сторителлинг» логически и содержательно связана с такими курсами, как «Основы нейминга и копирайтинга», «Технологии управления общественным мнением».

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: предмет, объект, функции, проблемы мультимедийного сторителлинга. Теория монтажа к мультимедийному сторителлингу. Баланс формы и содержания мультимедийной публикации. Закономерности, принципы и методы создания мультимедийного контента. Понятие авторского подхода к выбору мультимедийного формата. Место личности в концепции «Маэстро». Алгоритм, список вопросов для структуризации работы мультимедийного режиссёра. Матрица подходов к мультимедийному монтажу и четыре типа мультимедийных проектов. Особенности, техника, подход к режиссуре материала.

Цель изучения дисциплины – формирование у студентов систематизированного теоретического знания в области мультимедийного сторителлинга и практических навыков по его использованию в будущей профессиональной деятельности журналиста.

В процессе изучения данной дисциплины ставятся и решаются следующие задачи:

1. Формирование у студентов понимания взаимосвязи журналистики и теории и практики новых медиа.
2. Формирование у обучающихся представления о концепциях содержания, принципов, закономерностей, форм и методов создания современных медиапродуктов.
3. Ознакомление студентов с концепцией, политикой и стратегией подготовки мультимедийного контента.
4. Систематизация знаний студентов о теоретических и практических основах мультимедийного сторителлинга.
5. Ознакомление студентов с технологией создания мультимедийного контента, закрепление их знаний о социальной значимости каждой конкретной технологии.

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

способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач (УК-1);

способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде (УК-3).

Аннотация к рабочей учебной программе дисциплины «Социальные медиа в информационном обществе»

Рабочая программа дисциплины «Социальные медиа в информационном обществе» разработана для студентов 3 курса по направлению 54.03.01 Дизайн.

Дисциплина «Социальные медиа в информационном обществе» входит в обязательную часть дисциплин учебного плана, общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единиц, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов), практические занятия (18 часов), самостоятельная работа студента (36 час.).

Дисциплина реализуется на 3 курсе в 6 семестре.

Дисциплина «Социальные медиа в информационном обществе» логически и содержательно связана с такими курсами «Коммуникативная психология сетевых ресурсов и рекламных технологий», «Психологические методы управления групповыми процессами и оценки персонала».

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: теоретические основы социальных медиа, типология социальных платформ и особенности организации коммуникаций, особенности продвижения в социальных медиа, принципы и формы организации SMM (SocialMediaMarketing) и рекламы, организация специальных событий через социальные сети.

Цель изучения дисциплины – является формирование комплекса базовых знаний и навыков использования социальных сетей и социальных медиа в профессиональных коммуникациях.

В процессе изучения данной дисциплины ставятся и решаются следующие задачи:

1. Формирование у студента комплекса знаний о феномене социальных медиа;
2. Внедрение комплекса знаний относительно места социальных медиа в современном информационном обществе и их роли в функционировании этого общества;
3. Создание представлений о практических особенностях работы с различными социальными медиа;

4. Формирование у студента представлений о социально-экономических особенностях работы с различными видами социальных медиа.

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

способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач (УК-1);

способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде (УК-3).

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Психологические методы управления групповыми процессами и оценки персонала»

Рабочая программа дисциплины «Психологические методы управления групповыми процессами и оценки персонала» разработана для студентов 3 курса по направлению 54.03.01 Дизайн.

Дисциплина «Психологические методы управления групповыми процессами и оценки персонала» входит в вариативную часть дисциплин учебного плана, общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов), практические занятия (18 часов), самостоятельная работа студента (36 час.). Дисциплина реализуется на 3 курсе в 5 семестре.

Дисциплина «Психологические методы управления групповыми процессами и оценки персонала» логически и содержательно связана с такими курсами, как «Педагогика и образовательные технологии», «Психология», «Психология воздействия» «Психология творчества и интеллекта».

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: понятие группы; сущность и виды психологических методов управления групповыми процессами; характеристика способов оценки персонала.

Цель изучения дисциплины: сформировать целостное представление о психологических методах управления групповыми процессами и оценки персонала.

Задачи:

1. Раскрыть природу группы, психологических методов управления групповыми процессами; способов оценки персонала.
2. Рассмотреть условия управления групповыми процессами.
3. Уточнить влияние использования методов управления групповыми процессами и способов оценки персонала человека на разрешение конфликтных ситуаций.

В результате изучения данной дисциплины у студентов формируется следующие универсальные компетенции

- способность использовать методы социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности (УПК-1);
- способность формировать умения и навыки неконфронтационного поведения в конфликтных ситуациях, предотвращения и конструктивного разрешения конфликтов (ПК-10).

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде (формируются элементы компетенции)	Знает	Базовую информацию о теоретических основах групповой работы и оценки персонала.
	Умеет	учитывать при решении профессиональных задач специфику методов оценки персонала, историей их создания и практикой использования.
	Владеет	общенаучными методами анализа информации, методами оценки факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде, используя представления о различных формах групповой работы.
УПК- 1 способность использовать методы социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности	Знает	методы социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности
	Умеет	ориентироваться в методах социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности
	Владеет	навыками использования методов социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Психологические методы управления групповыми процессами и оценки персонала» применяются следующие методы интерактивного обучения: интерактивная лекция, решение творческих заданий и кейс-задач, доклады.

Аннотация к рабочей учебной программе дисциплины «Коммуникативная психология сетевых ресурсов и рекламных технологий»

Рабочая программа дисциплины «Коммуникативная психология сетевых ресурсов и рекламных технологий» разработана для студентов 3 курса по направлению 54.03.01 Дизайн.

Дисциплина «Коммуникативная психология сетевых ресурсов и рекламных технологий» входит в обязательную часть дисциплин учебного

плана, общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единиц, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов), практические занятия (18 часов), самостоятельная работа студента (36 час.).

Дисциплина реализуется на 3 курсе в 5 семестре.

Дисциплина «Коммуникативная психология сетевых ресурсов и рекламных технологий» логически и содержательно связана с такими курсами, как «Социальные медиа в информационном обществе», «Психология воздействия». Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: изучение функционирования СМК в современном социуме, ознакомление с психологическими методами изучения их функционирования, теоретический фундамент коммуникативной психологии, психология массового сознания и сетевая коммуникация, психологические характеристики СМК и их влияние на массовое поведение

Цель изучения дисциплины – формирование системного комплекса знаний о коммуникативной психологии сетевых ресурсов в системе современного гуманитарного знания.

В процессе изучения данной дисциплины ставятся и решаются следующие задачи:

1. Формирование представления об СМК в сетевом пространстве;
2. Получение системного комплекса знаний об информационной индустрии;
3. Изучение влияния СМК на индивида, социум, общественное мнение;
4. Изучение психологических исследований в области функционирования СМК.

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

способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач (УК-1);

способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде (УК-3).

Аннотация к рабочей учебной программе дисциплины «Основы нейминга и копирайтинга»

Рабочая программа дисциплины «Основы нейминга и копирайтинга» разработана для студентов 3 курса по направлению 54.03.01 Дизайн, образовательная программа «Дизайн».

Дисциплина «Основы нейминга и копирайтинга» Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 час.), практические занятия (18 час),

и самостоятельная работа студента (36 ч.). Дисциплина реализуется на 3 курсе в 6 семестре.

Дисциплина «Основы нейминга и копирайтинга» логически и содержательно связана с такими курсами, как «Мультимедийный сторителлинг», «Технологии управления общественным мнением».

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: предмет, объект, функции, проблемы нейминга и копирайтинга. Теория нейминга и копирайтинга. Бриф нейминга, аудит рынка, генерация идей, отсев названий, содержание профессиональной разработки названия. Закономерности, принципы и методы создания современного контента, понятие авторского подхода к выбору формата. Алгоритм, список вопросов для структуризации работы специалиста по неймингу и копирайтингу. Матрица подходов, виды контента для новых медиа.

Цель курса «Основы нейминга и копирайтинга» - формирование у студентов систематизированного теоретического знания в области нейминга и копирайтинга и практических навыков по его использованию в будущей профессиональной деятельности журналиста и специалиста по связям с общественностью. Также подготовка специалиста, знакомого с теорией нейминга и копирайтинга и владеющего первичными практическими навыками работы с текстами коммерческих коммуникаций, а именно навыков сбора информации, разработки темы, написания различных видов рекламных текстов и текстов внутреннего сопровождения рекламной кампании.

В процессе изучения данной дисциплины ставятся и решаются **следующие задачи:**

- Формирование у студентов понимания взаимосвязи журналистики, новых медиа и связей с общественностью;
- Формирование у обучающихся представления о концепциях содержания, принципов, закономерностей и методов создания современных медиапродуктов;
- Дать представление о сущности нейминга и копирайтинга, его месте и роли в системе рекламного бизнеса;
- Ознакомление студентов с концепцией, политикой и стратегией подготовки мультимедийного контента для новых медиа и рекламы и связей с общественностью;
- Определить основные категории, понятия, термины, которыми оперируют профессиональные нейминги и копирайтеры;
- Познакомить с основными формами и типами рекламных текстов, законами их составления;

- Сформировать представление о классификации стилей рекламных текстов и различных подходах, используемых при их создании;
- Познакомить с мировым и отечественным опытом работы в области копирайтинга, с перспективными тенденциями развития этой части рекламного дела.
- Научить анализировать рекламные тексты, появляющиеся в новых медиа.

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

способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач (УК-1);

способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде (УК-3).

Аннотация к рабочей учебной программе дисциплины «Этническая психология»

Рабочая программа дисциплины «Этническая психология» разработана для студентов 3 курса по направлению 37.03.02 «Конфликтология», образовательная программа «Конфликтология», в соответствии с требованиями образовательного стандарта, самостоятельно устанавливаемого ДВФУ, утвержденного приказом ректора от 18.02.2016 № 12-13-235.

Дисциплина «Этническая психология» входит в вариативную часть дисциплин учебного плана, общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов), практические занятия (18 часов), самостоятельная работа студента (36 час.). Дисциплина реализуется на 3 курсе в 5 семестре.

Дисциплина «Этническая психология» логически и содержательно связана с такими курсами, как «Психология стресса», «Психология», «Психология воздействия» «Психология творчества и интеллекта».

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: понятие группы, этноса, нации; виды этнических групп; характеристика способов взаимодействия разных этнических групп; этнические стереотипы и установки.

Цель изучения дисциплины: сформировать целостное представление об особенностях взаимодействия разных этнических групп.

Задачи:

1. Раскрыть природу группы и этнической группы.

2. Рассмотреть условия взаимодействия между группами разных этносов.
3. Уточнить влияние этнических особенностей и стереотипов для человека на разрешение конфликтных ситуаций.

В результате изучения данной дисциплины у студентов формируется следующие универсальные компетенции:

- способность использовать методы социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности (УПК-1);
- способность формировать умения и навыки неконфронтационного поведения в конфликтных ситуациях, предотвращения и конструктивного разрешения конфликтов (ПК-10).

Аннотация к рабочей учебной программе дисциплины «Технологии управления общественным мнением»

Рабочая программа дисциплины «Технологии управления общественным мнением» разработана для студентов 3 курса по направлению 54.03.01 Дизайн.

Дисциплина «Технологии управления общественным мнением» входит в обязательную часть дисциплин учебного плана, общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единиц, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов), практические занятия (18 часов), самостоятельная работа студента (36 час.).

Дисциплина реализуется на 3 курсе в 6 семестре.

Дисциплина «Технологии управления общественным мнением» логически и содержательно связана с такими курсами, «Социальные медиа в информационном обществе», «Психология воздействия».

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: сущность общественности и общественного мнения, управление общественным мнением, формирование общественного мнения. Теоретико-прикладные проблемы формирования общественного мнения, применение структурного подхода как методологии определения и анализа свойств общественного мнения. Методики влияния на общественное мнение в рамках паблик рилейшнз, влияние рекламы на общественное мнение.

Цель изучения дисциплины – является ознакомление студентов с основными технологиями управления общественным мнением в рамках демократического государства.

В процессе изучения данной дисциплины ставятся и решаются следующие задачи:

1. Формирование у студентов теоретического и практического представления о сущности общественности и общественного мнения;
2. Формирование у студентов навыков сегментирования групп общественного мнения, определения приоритетных и целевых групп общественности;
3. Рассмотрение аспектов влияния на общественное мнение;
4. Изучение технологий управления общественным мнением, в том числе, рекламных технологий, паблик рилейшнз.

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

способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач (УК-1);

способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде (УК-3).

Аннотация к рабочей учебной программе дисциплины «Массмедиа в формировании культурных, политических и экономических связей современного общества»

Рабочая учебная программа дисциплины «Массмедиа в формировании культурных, политических и экономических связей современного общества» разработана для студентов 3 курса по 54.03.01 Дизайн, образовательная программа «Дизайн».

Дисциплина «Массмедиа в формировании культурных, политических и экономических связей современного общества» входит в обязательную часть дисциплин учебного плана, общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единиц, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов), практические занятия (18 часов), самостоятельная работа студента (36 час.). Дисциплина реализуется на 3 курсе в 6 семестре.

Дисциплина «Массмедиа в формировании культурных, политических и экономических связей современного общества» логически и содержательно связана с такими курсами, как «Мультимедийный сторителлинг», «Технологии управления общественным мнением».

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: предмет, объект, функции, проблемы массмедиа в формировании культурных, политических и экономических связей современного общества. Теория новых медиа в формировании культурных, политических и экономических связей

современного общества. Баланс формы и содержания новых медиа. Закономерности, принципы и методы создания мультимедийного контента для формирования культурных, политических и экономических связей современного общества. Понятие авторского подхода к выбору массмедийного формата. Место личности в концепции «Маэстро». Алгоритм, список вопросов для структуризации работы массмедийного специалиста. Матрица подходов к массмедийному монтажу контента и три типа массмедийных связей. Особенности, техника, подход к режиссуре материала при формировании культурных, политических и экономических связей современного общества.

Цель изучения дисциплины – формирование у студентов систематизированного теоретического знания в области формирования культурных, политических и экономических связей с помощью массмедиа и практических навыков по его использованию в будущей профессиональной деятельности журналиста.

В процессе изучения данной дисциплины ставятся и решаются следующие задачи:

1. Формирование у студентов понимания взаимосвязи журналистики и теории и практики новых медиа.
2. Формирование у обучающихся представления о концепциях содержания, принципов, закономерностей, форм и методов создания современных медиапродуктов.
3. Ознакомление студентов с концепцией, политикой и стратегией подготовки массмедийного контента.
4. Систематизация знаний студентов о теоретических и практических основах формирования культурных, политических и экономических связей современного общества.
5. Ознакомление студентов с технологией создания массмедийного контента, закрепление их знаний о социальной значимости каждой конкретной технологии.

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

способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач (УК-1);

способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде (УК-3).

Аннотация к рабочей учебной программе дисциплины «Психология воздействия»

Дисциплина «Психология воздействия» разработана для студентов, обучающихся на гуманитарных специальностях по образовательным стандартам, самостоятельно установленным ДВФУ, утвержденным приказом ректора от 18.02.2016 № 12-13-235.

Дисциплина «Психология воздействия» входит в блок майнора по психологии – т.е. относится к дисциплинам выбора. Структурно в учебном плане это в Блок Б1 вариативной части.

Дисциплина реализуется на 3 курсе в 6 семестре. Общая трудоёмкость дисциплины составляет 2 зачётных единицы / 72 часа. Учебным планом предусмотрено 36 часов аудиторных занятий (18 час. лекций, 18 час. практика), 36 час. самостоятельной работы студента. Форма промежуточной аттестации – зачёт.

Дисциплина «Психология воздействия» реализуется для непсихологических направлений наряду с такими дисциплинами, как: психология общения и социального взаимодействия, психология творчества и интеллекта, психология стресса, психологические методы управления групповыми процессами и оценки персонала, этническая психология. Эти дисциплины дают знания в социально-психологической сфере и подготавливают к эффективному цивилизованному общению с одной стороны, с другой, - выполняют профилактическую роль, вооружая умением сохранять внутреннюю устойчивость в сложных стрессовых ситуациях, во взаимодействии в межкультурной среде, в случае попыток скрытого управления извне.

Содержательно дисциплина охватывает следующий круг вопросов: психологическое влияние и психологическое воздействие как предмет изучения; общие характеристики психологического воздействия; характеристика средств психологического воздействия; воздействие на фоновые состояния; манипуляции как метод психологического воздействия; гипнотические практики как метод воздействия; защита от риска нарушения психологической безопасности.

Цель дисциплины – сформировать представление о психологии влияния, основных теориях, механизмах воздействия применительно к реалиям каждодневного делового и личностного общения, т.е. реализации знания в прикладном аспекте.

Задачи реализации дисциплины:

– рассмотреть явления влияния и воздействия, основные области их проявления,

– описать наиболее распространенные методы психологического воздействия,

– познакомить с действием механизмов психологической защиты и приемами противостояния манипуляции.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие компетенции:

способность использовать методы социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности (УПК-1);

- способность формировать умения и навыки неконфронтационного поведения в конфликтных ситуациях, предотвращения и конструктивного разрешения конфликтов (ПК-10).

Аннотация к рабочей учебной программе дисциплины «Академические практики»

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

Задачи дисциплины:

- ознакомить студентов с основами изобразительной грамоты;
- научить студентов правильному видению объёмной формы предмета и умению логически последовательно изображать её на плоскости листа;
- ознакомить студентов с законами рисунка;
- научить студентов приёмам и методам учебного рисунка;
- научить студентов рисованию с натуры: развить у студентов способность наблюдать и анализировать окружающую действительность;
- ознакомить студентов с работой различными материалами рисунка и научить правильно ими пользоваться;
- научить студентов использовать полученные знания и умения на практике системно и последовательно с целью трансляции полученных знаний и опыта.

Результаты освоения (формирование компетенций)

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции
--------------------------------	--------------------------------

<p>ОПК-1. Способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка.</p>	Знает	основы изобразительной грамоты, законы линейной, воздушной перспективы,
	Умеет	правильно видеть объёмную форму предмета и логически последовательно изображать её на плоскости листа.
	Владеет	навыками изображения предметного мира графическим способом, линейно-конструктивным рисунком, тональным рисунком,
<p>ОПК-2 владением основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями</p>	Знает	основы педагогики; законы изобразительной грамоты, пропорции, композиции, пластическую анатомию, приёмы стилизации, законы учебного реалистического рисунка.
	Умеет	использовать полученные знания и навыки на практике; рисовать с натуры, по памяти и воображению.
	Владеет	навыками академического рисунка, техниками и приёмами искусства графики, методами эскизирования, проектирования.
<p>ПК-1 способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями</p>	Знает	законы композиции, тонального и линейно-конструктивного рисунка.
	Умеет	рисовать с натуры,
	Владеет	различными техниками и приёмами, навыками обобщения и упрощения формы любого объекта.

Аннотация к рабочей учебной программе дисциплины «Живопись»

Рабочая программа учебной дисциплины «Живопись» разработана для студентов 3 курса по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиля «дизайн».

Дисциплина «Живопись» относится к факультативным дисциплинам блока «Дисциплины (Модули)».

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единицы, 72 часа. Лабораторные работы 36 часа, самостоятельная работа 36 часов. Дисциплина реализуется на 3 курсе в 6 семестре.

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

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

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

Задачи:

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

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

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

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

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

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>ОПК1 - способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка</p>	<p>Знает</p>	<p>законы изобразительной грамоты; конструкцию и пластику формы, анатомию, пропорции; основы линейно-конструктивного построения; принципы создания реалистических изображений</p> <p>основы линейной перспективы, законы светотени и тональных отношений, законы изображения объема на плоскости;</p> <p>технику рисунка, роль рисунка в создании живописных изображений; принципы</p>

		графического представления, согласно специфике жанров изобразительного искусства.
	Умеет	работать линией, создавать конструктивную основу изображения; передавать особенности материала, фактуры; наблюдая внешние очертания предметов, осмысливать их внутреннее строение; соблюдать пропорции; выявлять характерные особенности пластики и движения модели.
	Владеет	методами конструктивно-пространственного анализа формы и навыками линейно-конструктивного построения объектов предметного мира и живой модели; приёмами передачи объёмного - пространственных характеристик предмета.
ОПК2 - владением основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями	Знает	основы академической живописи и колористики; законы линейной и воздушной перспективы; принципы работы с цветовыми отношениями; технологию живописных материалов, принципы создания реалистических изображений средствами живописи; законы цветовосприятия и теорию составления цветовых гармоний.
	Умеет	грамотно организовать гармоничное звучание цветового пространства произведения; наблюдать предмет,

		<p>анализировать его объем, пропорции, форму, осуществлять выбор художественных средств при создании реалистичных, декоративно- плоскостных и абстрактных живописных изображений; использовать язык академической живописи для выявления материальных и пространственных характеристик предметных форм;</p> <p>умеет синтезировать набор возможных стилистических приёмов и формальных ходов при выполнении творческих задач</p>
	Владеет	<p>навыками работы цветовыми отношениями; методами цветотоновой моделировки формы; различными техническими приемами работы гуашью, акварелью, акрилом, методами художественного обобщения натурального изображения, его художественной интерпретации; методами декоративной живописи.</p>
<p>ПК-1 способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями</p>	Знает	<p>теоретические основы академической живописи и цветоведения; принципы составления цветовых гармоний; пластическую анатомию; основы линейной и воздушной перспективы; методы создания реалистичных и условно-декоративных изображений.</p>

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

Для

