



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

**«Дальневосточный федеральный университет»**

(ДВФУ)

Школа искусств и гуманитарных наук

УТВЕРЖДАЮ  
Директор Школы  
искусств и гуманитарных наук  
Никола  
искусств и  
гуманитарных  
наук Ф.Е. Ажимов  
25 марта 2021г.



**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

2021

## Оглавление

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Иностранный язык».....	4
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Культурные коды современности» .....	6
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Философия» .....	8
Аннотация к рабочей программе дисциплины «История».....	10
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Безопасность жизнедеятельности».....	12
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»...28	
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Digital Humanities» .....	31
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Классические языки и научный дискурс» .....	33
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Социальные и политические системы» ...36	
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Основы проектной деятельности» .....	38
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Проектирование в дизайне» .....	40
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Арт-практики» .....	47
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Цифровые технологии в дизайне».....	49
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Элективные курсы по физической культуре» .....	52
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Основы композиции (пропедевтика)».....	54
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Цветоведение» .....	57
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Основы проектной графики».....	58
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Дизайн-мышление» .....	61
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Рекламные технологии».....	64
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Шрифт» .....	67
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Техники графики» .....	70
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Иллюстрация».....	72
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Концептуализм плаката» .....	74
Аннотация к рабочей программе дисциплины «История искусства и дизайна».....	77
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Основы теории и методологии дизайна» .81	
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Брэнд-дизайн» .....	85
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Малые полиграфические формы» .....	90
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Технологии полиграфии».....	93
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Моушн-дизайн».....	96

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Компьютерная анимация».....	99
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Игровая графика» .....	103
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Программное обеспечение для производства игровой графики».....	106
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Визуальные коммуникации».....	108
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Медиа дизайн».....	112
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Маркетинг».....	116
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Брэнд-менеджмент в дизайне» .....	120
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Станковая графика» .....	123
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Типографика» .....	125
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Дизайн печатных изданий» .....	129
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Дизайн мобильных приложений».....	133
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Практикум по прикладным дизайн исследованиям» .....	134
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Дизайн технологии» .....	139
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Цифровая фотография» .....	143
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Основы технологии издательского процесса».....	145
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Управление коммуникационными проектами» .....	146
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Психология общения и социального взаимодействия».....	147
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Проектирование электронных и интернет-изданий».....	149
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Региональный маркетинг» .....	150
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Психология творчества и интеллекта» ..	152
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Креолизованный текст: основы подготовки».....	153
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Репутационный менеджмент».....	154
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Психология стресса» .....	156
Аннотация к рабочей учебной программе дисциплины «Мультимедийный сторителлинг» .....	157
Аннотация к рабочей учебной программе дисциплины «Социальные медиа в информационном обществе».....	159
Аннотация к рабочей программе дисциплины «Психологические методы управления групповыми процессами и оценки персонала».....	161
Аннотация к рабочей учебной программе дисциплины «Коммуникативная психология сетевых ресурсов и рекламных технологий».....	162
Аннотация к рабочей учебной программе дисциплины «Основы нейминга и копирайтинга».....	163
Аннотация к рабочей учебной программе дисциплины «Этническая психология» .....	167

Аннотация к рабочей учебной программе дисциплины «Технологии управления общественным мнением».....	168
Аннотация к рабочей учебной программе дисциплины «Массмедиа в формировании культурных, политических и экономических связей современного общества».....	169
Аннотация к рабочей учебной программе дисциплины «Психология воздействия».....	173
Аннотация к рабочей учебной программе дисциплины «Академические практики».....	174
Аннотация к рабочей учебной программе дисциплины «Живопись».....	175

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

Общая трудоемкость дисциплины составляет 14 зачётных единиц / 504 академических часа. Является дисциплиной обязательной части ОП, изучается на 1,2 курсе и завершается экзаменом. Учебным планом предусмотрено проведение практических занятий в объеме 288 часов, а также выделены часы на самостоятельную работу студента – 162 часа (в том числе 54 часа на контроль).

Язык реализации: русский

### **Цель:**

формирование у студентов навыков по межкультурному и межличностному общению на английском языке, которые включают в себя лексико-грамматические аспекты, основы межкультурной коммуникации, фоновые знания, стратегии общения на английском языке в устной и письменной формах.

### **Задачи:**

системное развитие у обучающихся всех видов речевой деятельности на английском языке, которые обеспечивают языковую грамотность;  
формирование средствами иностранного языка межкультурной компетенции как важного условия межличностного, межнационального и международного общения;

содействие развитию личностных качеств у обучающихся, способствующие выбору релевантных форм и средств коммуникации, которые позволяют выбрать конструктивный формат межкультурного и межличностного взаимодействия;

получение фоновых знаний, расширяющих кругозор и обеспечивающих успешному общению в интернациональной среде.

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

- уровень владения английским языком на уровне не ниже А1 международного стандарта;
- владение нормами родного языка;
- навыками самостоятельного обучения.

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

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
<b>УК-4</b>	Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)	<b>УК-4.1</b> Способность использовать изученные лексические единицы в ситуациях повседневного-бытового, социально-культурного и делового общения на английском языке
		<b>УК-4.2</b> Способность распознавать и употреблять изученные грамматические категории и конструкции для осуществления межкультурного общения на английском языке
		<b>УК-4.3</b> Способность строить высказывания, применяя изученные лексико-грамматические единицы в соответствии с правилами английского языка

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
<b>УК-4.1</b> Способность использовать изученные лексические единицы в ситуациях повседневного-бытового, социально-культурного и делового общения на английском языке	Знает основные лексические единицы
	Умеет использовать изученные лексические единицы
	Владеет навыками использования изученных лексических единиц в ситуациях повседневного-бытового, социально-культурного и делового общения на английском языке самообразования. Владение разными видами чтения (поисковое, просмотровое и т.д.)
<b>УК-4.2</b> Способность распознавать и употреблять изученные грамматические категории и конструкции для осуществления	Знает основные грамматические категории и конструкции
	Умеет распознавать изученные грамматические категории и конструкции
	Владеет навыками употребления изученных грамматических категорий и конструкций для

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
межкультурного общения на английском языке	осуществления межкультурного общения на английском языке
<b>УК-4.3</b> Способность строить высказывания, применяя изученные лексико-грамматические единицы в соответствии с правилами английского языка	Знает основные принципы построения высказываний
	Умеет строить высказывания, применяя изученные лексико-грамматические единицы
	Владеет навыками построения высказываний, применяя изученные лексико-грамматические единицы в соответствии с правилами английского языка

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Культурные коды современности»**

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зач. единицы (72 часа). Учебным планом предусмотрены лекции 18 часов, практические занятия 18 часов, самостоятельная работа студентов 36 часов. Дисциплина реализуется на 2 курсе в 4 семестре. Форма контроля – зачет.

Современное мировое искусство характеризуется разнообразными стилевыми и жанровыми тенденциями, знание и понимание которых является неотъемлемой частью гуманитарного образования. XX – XXI век в искусстве определяют как «эпоху стилей», в которой одновременно могут сочетаться этника, архаика, абстракционизм, реализм, цифровое искусство и т.д. Разные виды искусства создают свои культурные коды, которые позволяют выявлять не только их специфические черты, но и видеть общие тенденции в развитии мировой культуры и искусства.

Дисциплина «Культурные коды современности» является логичным продолжением дисциплин учебного плана студентов-гуманитариев, таких как «История», «Философия», «Психология и педагогика» и других. Дисциплина рассматривает наиболее значимые периоды в развитии мирового искусства, стилевые и жанровые особенности, формирующие культурные коды. Особое внимание уделяется знаковой и символической системе современной культуры.

Целью дисциплины – изучение основных тенденций в развитии мирового искусства XX – XXI веков в контексте постижения культурных кодов современности.

### **Задачи:**

- Изучить основные исторические этапы развития мирового искусства
- Выявить специфические стилевые и жанровые особенности наиболее значимых современных тенденций в искусстве.

- Изучить знаково-символическую основу современного искусства

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

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Межкультурное взаимодействие	УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	УК-5.7 Формирует системное представление о развитии основных исторических этапов и стилевых тенденциях мировой культуры и искусства
		УК-5.8 Понимает культуру как комплекс знаков и кодов, позволяющих выявлять и определять межкультурное разнообразие общества в социально-историческом этическом и философском контекстах

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
УК-5.7 Формирует системное представление о развитии основных исторических этапов и стилевых тенденциях мировой культуры и искусства	Знает Основные периоды развития мирового искусства, стили и жанры современного искусства культурные коды, знаки и символы, реализуемые в современной материально-художественной культуре
УК-5.8            Понимает культуру как комплекс знаков и кодов, позволяющих выявлять и определять межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	Умеет Определять стилевую и жанровую специфику в современном искусстве  Владеет Навыками анализа основных стилевых и жанровых тенденций в развитии современного мировой искусства и культуры через культурные коды.

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

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.

#### **1. Цели и задачи освоения дисциплины:**

**Цель:** развитие компетенций системного рефлексивного мышления, которое может быть применено в решении индивидуальных задач самоорганизации и саморазвития личности, процессах межкультурной коммуникации и социального взаимодействия в обществе.

#### **Задачи:**

Сформировать необходимый уровень фундаментальных знаний об истории развития рефлексивного мышления.

Обучить базовым техникам системного рефлексивного мышления, позволяющим воспринимать феномены межкультурного разнообразия.

Развить навыки ведения межкультурной коммуникации, учитывающей разность философского и этического контекстов.

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	УК-5	УК-5.4. Воспринимает межкультурное разнообразие общества и особенности взаимодействия в нем в социально-историческом, этическом и философском контекстах.
		УК-5.5. Осуществляет межкультурное взаимодействие с помощью общих и специальных философских методов построения межкультурной коммуникации с учетом поставленных целей деятельности.
		УК-5.6. Формирует и поддерживает способы интеграции участников межкультурного взаимодействия с учетом оснований их различий и общности, этического и философского контекстов.

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
УК-5.4. Воспринимает межкультурное разнообразие общества и особенности взаимодействия в нем в социально-историческом, этическом и философском контекстах.	Знает философские основания и историю становления системного рефлексивного мышления, позволяющего воспринимать межкультурное разнообразие общества.
	Умеет использовать техники системного рефлексивного мышления для восприятия и описания межкультурного разнообразия общества.
	Владеет навыками для восприятия социально-исторического, этического и философского контекста ситуации межкультурного взаимодействия.
УК-5.5. Осуществляет межкультурное взаимодействие с помощью общих и специальных философских методов	Знает принципы общих и специальных философских методов построения межкультурной коммуникации на основании рефлексивного мышления.

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
построения межкультурной коммуникации с учетом поставленных целей деятельности.	Умеет применять общие и специальные философские методы для построения межкультурной коммуникации в рамках современного общества.
	Владеет навыками межкультурной коммуникации с позиции философского знания, общих и специальных методов восприятия иного культурного опыта.
УК-5.6. Формирует и поддерживает способы интеграции участников межкультурного взаимодействия с учетом оснований их различий и общности, этического и философского контекстов.	Знает историю формирования различий этического и философского контекстов межкультурного взаимодействия в современном обществе.
	Умеет использовать техники построения интеграционных связей межкультурного взаимодействия.
	Владеет навыками поддержания интеграционного взаимодействия на основании техник системного рефлексивного мышления.

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

Дисциплина «История» входит в базовую часть дисциплин учебного плана, общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 часов. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов), практические занятия (36 часов), самостоятельная работа студента (54 час.). Дисциплина реализуется на 1 курсе в 2 семестре.

Дисциплина «История» базируется на совокупности исторических дисциплин, изучаемых в средней школе, логически и содержательно связана с такими курсами, как «Философия», «Культурные коды современности», «Экономическое и правовое мышление» и др.

Содержание дисциплины охватывает широкий круг вопросов об основных закономерностях и особенностях всемирно-исторического процесса, месте и своеобразии России в мировой цивилизации и предусматривает изучение студентами ключевых проблем исторического развития человечества с древнейших времен и до наших дней с учетом современных подходов и оценок. Особое внимание уделяется новейшим достижениям отечественной и зарубежной исторической науки, дискуссионным проблемам истории, роли и месту исторических личностей. Значительное место отводится сравнительно-историческому анализу сложного исторического пути России, характеристике процесса взаимовлияния Запад-Россия-Восток, выявлению особенностей

политического, экономического и социокультурного развития российского государства. Актуальной проблемой в изучении истории является объективное освещение истории XX века, который по масштабности и драматизму не имеет равных в многовековой истории России и всего человечества. В ходе изучения курса рассматриваются факторы развития мировой истории, а также особенности развития российского государства. Знание важнейших понятий и фактов всеобщей истории и истории России, а также глобальных процессов развития человечества даст возможность студентам более уверенно ориентироваться в сложных и многообразных явлениях окружающего нас мира понимать роль и значение истории в жизни человека и общества, влияние истории на социально-политические процессы, происходящие в мире.

**Цель изучения** дисциплины – формирование целостного, объективного представления о месте России в мировом историческом процессе, закономерностях исторического развития общества.

В процессе изучения данной дисциплины ставятся и решаются следующие задачи:

1. 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.
2. 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.
3. Формирование навыков выражения своих мыслей и мнения в межличностном общении; навыками публичного выступления перед аудиторией.
4. Формирование чувства гражданственности, патриотизма, бережного отношения к историческому наследию.

Дисциплина участвует в формировании у обучающихся следующих компетенций, о чем свидетельствуют соответствующие индикаторы:

Универсальные компетенции (и индикаторы их достижения):

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

Межкультурное взаимодействие	УК-5 Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия	УК-5.1 Анализирует современное состояние общества на основе научного исторического знания УК-5.2 Объясняет особенности культурного многообразия общества в соответствии с научным историческим знанием УК-5.3 Отмечает и анализирует особенности межкультурного взаимодействия в историческом контексте
------------------------------	---	---

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

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.

**Цель изучения дисциплины «Безопасность жизнедеятельности»** - формирование у будущих квалифицированных специалистов общей грамотности в области безопасности жизнедеятельности и оказания первой медицинской помощи, достижение безопасности человека в любой среде обитания; изучение опасностей в процессе жизнедеятельности человека и способов защиты от них в любых средах (производственной, бытовой, природной) и условиях (нормальной, экстремальной) среды обитания. Изучением дисциплины достигается формирование у студентов представления о неразрывном единстве эффективности профессиональной деятельности с требованиями к безопасности и защищенности человека. Реализация этих требований гарантирует сохранение здоровья и работоспособности человека, готовит его к экстремальным условиям.

**Содержание дисциплины** охватывает следующий круг вопросов: общетеоретические основы безопасности, закономерности опасных явлений, основные приемы и методы защиты производственного персонала и населения в условиях чрезвычайных ситуаций, управление и правовое регулирование ими, производственную санитарную и оказание первой медицинской помощи.

**Задачами дисциплины** является обеспечение студентов теоретическими знаниями и практическими навыками, необходимыми для:

- идентификации негативного воздействия среды обитания
- оценки возможного риска

- профилактики идентифицированных опасностей
- способности использовать приемы первой помощи, методы защиты в чрезвычайных ситуациях;
- ликвидации нежелательных последствий реализации опасностей;
- создания безопасности в системе (человек-среды обитания).

**Пререквизиты:** «Безопасность жизнедеятельности» базируется на знаниях, полученных студентами при освоении социальных и социально-экономических дисциплин.

Для успешного усвоения данной дисциплины студенты должны владеть необходимыми знаниями по физике, математике, информатике, экологии, праву и др.

**Постреквизиты:** материал, изучаемый по данной дисциплине может быть использован в курсе таких дисциплин, как «Социология», «Деловая этика», в повседневной и профессиональной деятельности.

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

Наименование категории (группы) универсальных	Код и наименование универсальной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Безопасность жизнедеятельности	УК-8 Способен создавать и поддерживать безопасные условия жизнедеятельности, в том числе при возникновении чрезвычайных ситуаций/Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов.	<b>УК-8.1.</b> Идентифицирует опасные и вредные факторы, прогнозируя возможные последствия их воздействия в повседневной жизни, в производственной деятельности, в условиях чрезвычайных ситуаций <b>УК-8.2.</b> Предлагает средства и методы профилактики опасностей и поддержания безопасных условий жизнедеятельности для сохранения природной среды и обеспечения устойчивого развития общества <b>УК-8.3.</b> Разрабатывает мероприятия по защите населения и персонала в условиях реализации опасностей, в том числе и при возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
<p>УК-8.1. Идентифицирует опасные и вредные факторы, прогнозируя возможные последствия их воздействия в повседневной жизни, в производственной деятельности, в условиях чрезвычайных ситуаций</p>	<p><b>Знает:</b> теоретические основы безопасности жизнедеятельности в системе «человек – среда обитания»; - правовые, нормативно-технические и организационные основы безопасности жизнедеятельности; - методы управления безопасностью человека и среды обитания; - основы физиологии труда и методы обеспечения комфортных условий деятельности человека; - анатомо-физиологические последствия воздействия на человека травмирующих и вредных факторов производственной среды, поражающих факторов ЧС и методы их оценки.</p>
	<p><b>Умеет:</b> оценивать параметры негативных факторов и уровень их воздействия в соответствии с нормативными требованиями; - эффективно применять средства индивидуальной и коллективной защиты от негативных воздействий;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- планировать и осуществлять мероприятия по повышению устойчивости производственных систем и объектов;</li> <li>- управлять действиями подчиненного персонала при ЧС.</li> <li>- оценить состояние пострадавшего при ЧС.</li> </ul>
	<p><b>Владеет:</b> правилами оказания первой доврачебной помощи при поражении током и других травмах; - измерения факторов производственной среды; - использования средств индивидуальной и коллективной защиты от негативных факторов природного и техногенного характера; - пользования приборами радиационной и химической разведки в чрезвычайных ситуациях.</p>
<p>УК-8.2. Предлагает средства и методы профилактики опасностей и поддержания безопасных условий жизнедеятельности для сохранения природной среды и обеспечения устойчивого развития общества</p>	<p><b>Знает:</b> методы и средства повышения безопасности и экологичности технических систем;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основы безопасности жизнедеятельности в условиях производства;</li> <li>- основные направления и способы повышения устойчивости функционирования объектов транспорта в ЧС;</li> </ul>
	<p><b>Умеет:</b> выбирать и применять конкретные средства и методы защиты для обеспечения безопасности в различных заданных ситуациях</p> <p><b>Владеет:</b> использованием приборов радиационной и химической защиты в чрезвычайных ситуациях.</p>

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
	- использования средств индивидуальной и коллективной защиты от негативных факторов природного и техногенного характера;
УК-8.3. Разрабатывает мероприятия по защите населения и персонала в условиях реализации опасностей, в том числе и при возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов	<b>Знает:</b> основные мероприятия, необходимые для защиты человека от опасных и вредных производственных факторов, а также при возникновении чрезвычайных ситуаций природного, техногенного характера и военных конфликтов
	<b>Умеет:</b> разрабатывать мероприятия, необходимые для обеспечения безопасности объекта защиты в условиях реализации опасностей.
	<b>Владеет:</b> способностью обосновать мероприятия для защиты человека в конкретных условиях реализации опасностей, в том числе и при возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов; - оценивать параметры негативных факторов и уровень их воздействия в соответствии с нормативными требованиями; - эффективно применять средства индивидуальной и коллективной защиты от негативных воздействий.;

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

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.

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

Задачи:

1. Формирование знаний, умений и навыков в реализации средств базовых видов двигательной деятельности (легкая атлетика, общая физическая подготовка), эстетическое и духовное развитие студентов.

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

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

В результате изучения данной дисциплины у студентов 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	УК-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.
		УК-7.2 Использует методику самоконтроля для определения уровня здоровья и физической подготовленности в соответствии с нормативными требованиями и условиями будущей профессиональной деятельности.
		УК-7.3 Поддерживает должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности, регулярно занимаясь физическими упражнениями.

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
УК-7.1 Понимает роль физической культуры и спорта в современном обществе, в жизни человека, подготовке его к социальной и профессиональной деятельности	Знает: значение роли физической культуры и спорта в современном обществе, в жизни человека, подготовке его к социальной и профессиональной деятельности, значение физкультурно-спортивной активности в структуре

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
профессиональной деятельности, значение физкультурно-спортивной активности в структуре здорового образа жизни и особенности планирования оптимального двигательного режима с учетом условий будущей профессиональной деятельности.	здорового образа жизни и особенности планирования оптимального двигательного режима с учетом условий будущей профессиональной деятельности.
	Умеет: организовать самостоятельные занятия по физической культуре.
	Владеет: навыками планирования двигательного режима с учетом профессиональной деятельности
УК-7.2 Использует методику самоконтроля для определения уровня здоровья и физической подготовленности в соответствии с нормативными требованиями и условиями будущей профессиональной деятельности.	Знает: средства и методы самоконтроля для определения уровня здоровья и физической подготовленности
	Умеет: применять основные методы самоконтроля в процессе занятий физической культурой и спортом
	Владеет: способностью определять самочувствие, уровень развития физических качеств и двигательных навыков
УК-7.3 Поддерживает должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности, регулярно занимаясь физическими упражнениями.	Знает: основные положения теории и методики физической культуры и спорта
	Умеет: обеспечивать сохранение и укрепление индивидуального здоровья с помощью основных двигательных действий и базовых видов спорта
	Владеет: технологиями планирования физического совершенствования и способами занятий разнообразными видами двигательной деятельности

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

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачётных единицы (72 академических часа). Является дисциплиной обязательной части ОП, изучается на 1 курсе (1 семестр) и завершается зачетом (1 семестр). Учебным планом предусмотрено проведение лекционных занятий в объеме 00 часов (в том числе интерактивных/электронных 00 часов), практических занятий в объеме 36 часов (в том числе интерактивных/электронных 18 часов), лабораторных занятий в объеме 00 часов (в том числе интерактивных/электронных 00 часов), а также выделены часы на самостоятельную работу студента – 36 часов.

**Язык реализации: русский.**

Цель: 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.

Задачи:

- формирование навыков использования стратегий, тактик и приёмов 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.

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Коммуникация	УК-4. Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)	УК-4.4. Способность составлять и представлять в письменной форме в соответствии с требованиями к оформлению официально-деловые и академические тексты на русском языке: реферат, аннотацию, эссе, резюме, заявление, деловое письмо УК-4.5. Способность на основе полученных знаний и умений участвовать в дискуссии, создавать и представлять аудитории публичные устные выступления разных жанров

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
УК-4.4. Способность составлять и представлять в письменной форме в соответствии с требованиями к оформлению официально-деловые и академические тексты на русском языке: реферат, аннотацию, эссе, резюме, заявление, деловое письмо	Знает основные принципы составления и оформления академических текстов и официальных документов
	Умеет создавать письменный текст в соответствии с коммуникативными целями и задачами, оформлять его в соответствии с нормами современного русского литературного языка, формальными требованиями к структуре и жанру
	Владет навыками составления письменных текстов различных жанров: реферата, аннотации, эссе, резюме, заявления, делового письма
УК-4.5. Способность на основе полученных знаний и умений участвовать в дискуссии, создавать и представлять аудитории публичные устные выступления разных жанров	Знает основные положения риторики и правила подготовки устного выступления, основные принципы и законы эффективной коммуникации
	Умеет оформлять устный текст в соответствии с нормами современного русского литературного языка, формальными требованиями и риторическими принципами, свободно пользоваться речевыми средствами книжных стилей современного русского языка
	Владет основными навыками ораторского мастерства: подготовки и осуществления устных публичных выступлений различных типов и жанров (информирующее, убеждающее, протоколно-этикетное и т.д.), ведения конструктивной дискуссии

## Аннотация к рабочей программе дисциплины «Психология»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачётных единицы / 72 академических часа. Учебным планом предусмотрены лекционные (18 часов) и практические занятия (18 часов), самостоятельная работа студента (9 часа), в том числе подготовка к экзамену (27 часов). Дисциплина реализуется на 1 курсе в 1 семестре.

**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.

#### Результаты освоения дисциплины:

Наименование категории универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции выпускника	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Командная работа и лидерство	УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	УК-3.1. Знает основные принципы эффективного взаимодействия и командной работы УК-3.2. Умеет определять подходящую стратегию поведения для достижения поставленной цели УК-3.3. Владеет навыками взаимодействия с другими членами команды для достижения поставленной задачи
Самоорганизация и саморазвитие (в том числе здоровьесбережение)	УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	УК-6.1. Знает основные принципы самоорганизации и саморазвития УК-6.2. Умеет эффективно планировать собственное время УК-6.3 Владеет навыками планирование собственной траектории личностного и профессионального развития
Инклюзивная компетентность	УК-9 Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах	УК-9.1. Анализирует нормативно-правовые документы для работы с лицами с особыми образовательными потребностями; определяет методы и приемы взаимодействия с лицами с особыми образовательными потребностями; выделяет специфику дефектологического знания

		<p>УК-9.2. Использует базовые дефектологические знания для организации взаимодействия с лицами с особыми образовательными потребностями; создает индивидуальную траекторию развития</p> <p>УК-9.3. Устанавливает контакт и организует эффективное взаимодействие с лицами с особыми образовательными потребностями в социальной и профессиональной сферах</p>
--	--	---

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
УК-3.1. Знает основные принципы эффективного взаимодействия и командной работы	Знает сущность общения, деятельности и взаимодействия, характеристику группы и команды, правила командообразования; социальные роли
	Умеет выстраивать общение и взаимодействие с другими людьми с учетом общей цели и деятельности
	Владеет навыками распределения ролей в группе и команде
УК-3.2. Умеет определять подходящую стратегию поведения для достижения поставленной цели	Знает механизм целеполагания, стратегии поведения, личностные качества и характеристики лидера
	Умеет выбирать подходящую стратегию поведения для достижения поставленной цели и занимать позицию лидера
	Владеет навыками планирования процесса совместного взаимодействия
УК-3.3. Владеет навыками взаимодействия с другими членами команды для достижения поставленной задачи	Знает особенности установления контакта, правила взаимодействия в группе и команде; алгоритм анализа деятельности
	Умеет устанавливать контакт; ставить задачи для совместной деятельности
	Владеет навыками организации взаимодействия; навыками анализа достоинств и недостатков совместной работы
УК-6.1. Знает основные принципы самоорганизации и саморазвития	Знает особенности самоорганизации и саморазвития личности; сущность образовательной деятельности
	Умеет определять основные принципы самоорганизации и саморазвития
	Владеет навыками формулировки этапов своей образовательной деятельности
УК-6.2. Умеет эффективно планировать собственное время	Знает особенности стратегических, тактических и оперативных задач; специфику программы образовательной деятельности
	Умеет планировать собственное время

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
	Владеет навыками создания программы образовательной деятельности
УК-6.3 Владеет навыками планирование собственной траектории личностного и профессионального развития	Знает особенности личностного и профессионального развития; сущность траектории развития личности
	Умеет выделять этапы личностного и профессионального развития
	Владеет навыками проектирования личностного и профессионального развития
УК-9.1. Анализирует нормативно-правовые документы для работы с лицами с особыми образовательными потребностями; определяет методы и приемы взаимодействия с лицами с особыми образовательными потребностями; выделяет специфику дефектологического знания	Знает специфику дефектологического знания; основные нормативно-правовые документы для работы с лицами с особыми образовательными потребностями; методы и приемы взаимодействия с лицами с особыми образовательными потребностями
	Умеет анализировать основные нормативно-правовые документы для работы с лицами с особыми образовательными потребностями
	Владеет навыками определения методов и приемов взаимодействия с лицами с особыми образовательными потребностями
УК-9.2. Использует базовые дефектологические знания для организации взаимодействия с лицами с особыми образовательными потребностями; создает индивидуальную траекторию развития	Знает базовые дефектологические знания для организации взаимодействия с лицами с особыми образовательными потребностями; сущность индивидуальной траектории развития
	Умеет организовать взаимодействие с лицами с особыми образовательными потребностями
	Владеет навыками создания индивидуальной траектории развития
УК-9.3. Устанавливает контакт и организует эффективное взаимодействие с лицами с особыми образовательными потребностями в социальной и профессиональной сферах	Знает правила установления контакта с лицами с особыми образовательными потребностями;
	Умеет определять особенности взаимодействия в социальной и профессиональной сферах для лиц с особыми образовательными потребностями
	Владеет навыками установления контакта и организации эффективного взаимодействие с лицами с особыми образовательными потребностями в социальной и профессиональной сферах

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Логика и критическое мышление»**

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.

### **1. Цели и задачи освоения дисциплины.**

[Оглавление](#)

**Цель** изучения дисциплины заключается в теоретическом и практическом освоении студентами культуры рационального мышления

**Задачи:**

– Владение студентами устойчивым навыком рассуждать точно, непротиворечиво, последовательно и доказательно.

– Приобретение практического умения осуществлять различные логические операции для выявления и/или уточнения высказанной мысли, что достигается усвоением основных логических форм, технологий анализа и вывода, а также решением задач и упражнений.

– Развитие аналитического мышления, включающего способность анализировать и выстраивать логическую последовательность, оценивать и проверять фактическую истинность мыслительных актов.

– Формирование умения проводить мыслительные эксперименты, решать вопросы о логической взаимосвязи информации об объектах исследования, активно оперировать понятийным логическим аппаратом в ситуациях с заданной или ограниченной информацией.

– 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.

– Закрепление практики использования 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.

<b>Код и наименование универсальной компетенции (результат освоения)</b>	<b>Код и наименование индикатора достижения компетенции</b>
УК-1 - Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК 1.1. - Выявляет проблему, осуществляет поиск информации, анализирует и интерпретирует ее на основании методов логики и критического мышления для решения поставленных задач в рамках системного подхода
	УК 1.2. - Осуществляет синтез полученной информации на основании принципов логики, критического подхода и системной организации данных
	УК 1.3. - Формирует обоснованную и логически последовательную позицию, аргументирует свою

<b>Код и наименование универсальной компетенции (результат освоения)</b>	<b>Код и наименование индикатора достижения компетенции</b>
	точку зрения на основе системного подхода и критического анализа, предлагает возможные варианты решения поставленной задачи с учетом возможной критики и ограничений

<b>Код и наименование индикатора достижения компетенции</b>	<b>Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)</b>
УК 1.1. - Выявляет проблему, осуществляет поиск информации, анализирует и интерпретирует ее на основании методов логики и критического мышления для решения поставленных задач в рамках системного подхода	Знает философские основания логического и критического мышления, позволяющие выявлять и анализировать проблему в рамках системного подхода.
	Умеет использовать техники логического и критического мышления для решения поставленных задач в рамках системного подхода.
	Владеет навыками применения методов логики и критического мышления для анализа и интерпретации проблемы.
УК 1.2. - Осуществляет синтез полученной информации на основании принципов логики, критического подхода и системной организации данных	Знает базовые принципы логики и критического мышления для осуществления синтеза полученной информации.
	Умеет осуществлять синтез информации в рамках системной организации данных в соответствии с логическим и критическим подходами.
	Владеет навыками организации данных в соответствии с требованиями логики.
УК 1.3. - Формирует обоснованную и логически последовательную позицию, аргументирует свою точку зрения на основе системного подхода и критического анализа, предлагает возможные варианты решения поставленной задачи с учетом возможной критики и ограничений	Знает принципы формирования логически последовательной и обоснованной позиции.
	Умеет аргументировать свою точку зрения на основе системного подхода и критического анализа.
	Владеет навыками поиска и логического сопоставления вариантов решения поставленной задачи с учетом возможной критики и ограничений.

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Педагогика и образовательные технологии»**

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.

**Цель** освоения дисциплины: повышение общекультурного уровня студентов через приобщение к педагогическому знанию, формирование умения анализировать и решать задачи и проблемы разного вида и уровня, формирование умений по самосовершенствованию и саморазвитию в личностно-профессиональной сфере.

Дисциплина «Педагогика и образовательные технологии» призвана решать следующие **задачи**:

1. Раскрыть теоретические основания воспитания и обучения в контексте целостного педагогического процесса.
2. Обосновать многоаспектный характер современного образования.
3. Раскрыть сущность, функции и принципы управления образовательными системами и роль педагогической науки в развитии личности, общества, государства, цивилизации.
4. Ознакомить с сущностью технологического подхода в образовании.
5. Сформировать представления об основных образовательных технологиях, их целях, возможностях в образовательном процессе.
6. Способствовать пробуждению у студентов потребности в самообразовательной деятельности, направленной на самоизменение в личностно-профессиональной сфере.
7. Содействовать развитию рефлексивного мышления.

Изучение дисциплины должно обеспечить приобретение студентами следующих компетенций и элементов компетенций:

Наименование категории универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции выпускника	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
		УК-6.1. Формулирует основные принципы самоорганизации и саморазвития; выделяет основные этапы своей образовательной деятельности

Самоорганизация и саморазвитие (в том числе здоровьесбережение)	УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	УК-6.2. Планирует собственное время; определяет стратегические, тактические и оперативные задачи; создает программу образовательной деятельности
		УК-6.3 Проектирует траекторию личностного и профессионального развития
Инклюзивная компетентность	УК-9 Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах	УК-9.1 Анализирует нормативно-правовые документы для работы с лицами с особыми образовательными потребностями; определяет методы и приемы взаимодействия с лицами с особыми образовательными потребностями; выделяет специфику
		УК-9.2 Использует базовые дефектологические знания для организации взаимодействия с лицами с особыми образовательными потребностями; создает индивидуальную траекторию развития
		УК-9.3 Устанавливает контакт и организует эффективное взаимодействие с лицами с особыми образовательными потребностями в социальной и профессиональной сферах

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
УК-6.1 Формулирует основные принципы	Знает основные принципы самоорганизации и саморазвития; как выделять основные этапы своей образовательной деятельности

самоорганизации и саморазвития; выделяет основные этапы своей образовательной деятельности	Умеет применять основные принципы самоорганизации и саморазвития и выделять основные этапы своей образовательной деятельности
	Владеет основными принципами самоорганизации и саморазвития и способами выделения основных этапов своей образовательной деятельности
УК-6.2 Планирует собственное время; определяет стратегические, тактические и оперативные задачи; создает программу образовательной деятельности	Знает как планировать собственное время, определять стратегические, тактические и оперативные задачи; как создать программу образовательной деятельности
	Умеет планировать собственное время; определять стратегические, тактические и оперативные задачи; умеет создавать программу образовательной деятельности
	Владеет способностью планировать собственное время; определять стратегические, тактические и оперативные задачи; создавать программу образовательной деятельности
УК-6.3 Проектирует траекторию личностного и профессионального развития	Знает как проектировать траекторию личностного и профессионального развития
	Умеет проектировать траекторию личностного и профессионального развития
	Владеет способностью проектировать траекторию личностного и профессионального развития
УК-9.1 Анализирует нормативно-правовые документы для работы с лицами с особыми образовательными потребностями; определяет методы и приемы взаимодействия с лицами с особыми образовательными потребностями; выделяет специфику	Знает как анализировать нормативно-правовые документы для работы с лицами с особыми образовательными потребностями; как определять методы и приемы взаимодействия с лицами с особыми образовательными потребностями; выделяет специфику
	Умеет анализировать нормативно-правовые документы для работы с лицами с особыми образовательными потребностями; определять методы и приемы взаимодействия с лицами с особыми образовательными потребностями; выделяет специфику
	Владеет способами анализировать нормативно-правовые документы для работы с лицами с особыми образовательными потребностями; способами определения методов и приемов взаимодействия с лицами с особыми образовательными потребностями; выделяет специфику
УК-9.2 Использует базовые дефектологические знания для организации	Знает как использовать базовые дефектологические знания для организации взаимодействия с лицами с особыми образовательными потребностями; как создать индивидуальную траекторию развития
	Умеет использовать базовые дефектологические знания для

взаимодействия с лицами с особыми образовательными потребностями; создает индивидуальную траекторию развития	организации взаимодействия с лицами с особыми образовательными потребностями; создавать индивидуальную траекторию развития
	Владеет способами применения базовых дефектологических знаний для организации взаимодействия с лицами с особыми образовательными потребностями; способами создания индивидуальной траектории развития
УК-9.3 Устанавливает контакт и организует эффективное взаимодействие с лицами с особыми образовательными потребностями в социальной и профессиональной сферах	Знает как устанавливать контакт и организует эффективное взаимодействие с лицами с особыми образовательными потребностями в социальной и профессиональной сферах
	Умеет устанавливать контакт и организует эффективное взаимодействие с лицами с особыми образовательными потребностями в социальной и профессиональной сферах
	Владеет способами устанавливать контакт и организует эффективное взаимодействие с лицами с особыми образовательными потребностями в социальной и профессиональной сферах

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Экономическое и правовое мышление»**

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.

**1. Цель изучения курса «Экономическое и правовое мышление»** состоит в формировании представления о предмете экономической науки, основах правовой культуры и правосознания, об открытых вопросах, стоящих перед экономической наукой, а также формировании у студентов умений ориентироваться в жизненных и профессиональных ситуациях с позиций закона и права. Дисциплина будет способствовать развитию культуры экономико-правового мышления, позволяющего анализировать социально-экономические явления и процессы, принимать оптимальные решения и обеспечивать их реализацию на инновационной основе.

### **Задачи освоения дисциплины:**

- формировать представления об основных истоках, ключевых векторах развития и основных типах экономического и правового мышления за рубежом и в России необходимые для формирования умения определять,

предлагать и планировать задачи в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений;

- формировать знания о принципах экономической и правовой организации современного общества, современной цифровой трансформации экономики и права, необходимые для выполнения задач в зоне своей ответственности в соответствии с запланированными результатами и точками контроля, при необходимости корректировать способы решения задач;
- формировать представления о принципах принятия обоснованных экономических решений в различных областях жизнедеятельности;
- формировать нетерпимое отношение к коррупционному поведению.

В результате изучения данной дисциплины у студентов формируются следующие компетенции

Результаты освоения (формирование компетенций):

Тип задач	Код и наименование универсальной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Разработка и реализация проектов	УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	Выбирает и предлагает оптимальные способы решения задач, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений.
Экономическая культура, в том числе финансовая грамотность	УК-10 Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности	Понимает базовые принципы функционирования экономики и экономического развития
		Принимает обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности
Гражданская позиция	УК-11 Способен формировать нетерпимое отношение к коррупционному поведению	Соблюдает правила общественного взаимодействия на основе нетерпимого отношения к коррупции
		Осуществляет социальную и профессиональную деятельность на основе развитого правосознания и сформированной правовой культуры

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
УК2.1 Выбирает и предлагает оптимальные способы решения задач, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений.	Знает как определить круг задач в рамках поставленной цели, определяет связи между ними;
	Умеет предложить способы решения поставленных задач и ожидаемые результаты; оценивает предложенные способы с точки зрения соответствия цели проекта;
	Планирует и реализует задачи в зоне своей ответственности с учетом имеющихся ресурсов и ограничений, действующих правовых норм;
УК10.1 Понимает базовые принципы функционирования экономики и экономического развития	Знает как определить круг базовых принципов функционирования экономики
	Умеет характеризовать принципы экономического развития
	Владеет базовые принципы функционирования экономики и экономического развития
УК 10.2 Принимает обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности	Определяет круг базовых принципов обоснования экономических решений
	Умеет планировать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности
	Владеет навыками принятия обоснованных экономических решения в различных областях жизнедеятельности
УК 11.1 Соблюдает правила общественного взаимодействия на основе нетерпимого отношения к коррупции	Знает правила общественного взаимодействия
	Умеет определять круг базовых принципов взаимодействия на основе нетерпимого отношения к коррупции
	Владеет и соблюдает правила общественного взаимодействия на основе нетерпимого отношения к коррупции
УК 11.2 Осуществляет социальную и профессиональную деятельность на основе развитого правосознания и сформированной правовой культуры	Знает базовых принципов развитого правосознания и сформированной правовой культуры
	Умеет определить круг базовых принципов развитого правосознания и сформированной правовой культуры
	Владеет навыками планирования и реализации социальную и профессиональную деятельность на основе развитого правосознания и сформированной правовой культуры

## Аннотация к рабочей программе дисциплины «Digital Humanities»

**Цель курса** - познакомить студентов с новыми исследовательскими подходами и задачами в философии, литературоведении, истории, культурологии, социологии и других науках гуманитарного цикла, базирующимися на применении методов компьютерной обработки текста, анализа и визуализации данных в гуманитарных областях. Эти методы включают в себя создание и анализ корпусов текстов, построение статистических моделей, работу с большими данными, формализацию параметров текста, электронное картографирование и т.п.

### Задачи:

- изучить потенциал цифровых методов в гуманитарных исследованиях;
- изучить различные методы цифрового сохранения и репрезентации культурных объектов в современной медиа-среде;
- познакомиться с возможностями цифровой публикации культурно-значимых текстов, теорией и практикой электронных семантических изданий, аудиовизуальных технологий;
- познакомиться с применением 3D технологий в гуманитарных исследованиях.

В результате изучения дисциплины формируются следующие универсальные компетенции выпускников и индикаторы их достижения

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Системное и критическое мышление	УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.4 Выявляет проблему, осуществляет поиск информации, анализирует и интерпретирует ее на основании методов логики и критического мышления для решения поставленных задач в рамках системного подхода с учетом принципов современных цифровых технологий и сервисов

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
		<p>УК-1.5 Осуществляет синтез полученной информации на основании принципов логики, критического подхода и системной организации данных с учетом принципов современных цифровых технологий и сервисов</p> <p>УК-1.6 Формирует обоснованную и логически последовательную позицию, аргументирует свою точку зрения на основе системного подхода и критического анализа, предлагает возможные варианты решения поставленной задачи с учетом возможной критики и ограничений с учетом принципов современных цифровых технологий и сервисов</p>

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
УК-1.4 Выявляет проблему, осуществляет поиск информации, анализирует и интерпретирует ее на основании методов логики и критического мышления для решения поставленных задач в рамках системного подхода с учетом	Знает основные методы логики и критического мышления
	Умеет выявлять проблему, осуществлять поиск информации
	Владеет навыками анализа и интерпретации информации на основании методов логики и критического мышления для решения поставленных задач в рамках системного

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
принципов современных цифровых технологий и сервисов	подхода с учетом принципов современных цифровых технологий и сервисов
УК-1.5 Осуществляет синтез полученной информации на основании принципов логики, критического подхода и системной организации данных с учетом принципов современных цифровых технологий и сервисов	Знает основные методы логики и критического мышления
	Умеет осуществлять синтез полученной информации на основании принципов логики, критического подхода и системной организации данных с учетом принципов современных цифровых технологий и сервисов
УК-1.6 Формирует обоснованную и логически последовательную позицию, аргументирует свою точку зрения на основе системного подхода и критического анализа, предлагает возможные варианты решения поставленной задачи с учетом возможной критики и ограничений с учетом принципов современных цифровых технологий и сервисов	Знает основные методы логики и критического мышления
	Умеет сформировать обоснованную и логически последовательную позицию
	Владеет навыками аргументации на основе системного подхода и критического анализа, предлагает возможные варианты решения поставленной задачи с учетом возможной критики и ограничений с учетом принципов современных цифровых технологий и сервисов

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

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.

### 1. Цели и задачи освоения дисциплины:

Цель: заложить основы терминологической, библиографической и научно-исследовательской компетентности бакалавра-гуманитария.

#### Задачи:

1. 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 научиться переводить латинские тексты с помощью словаря.

2. 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.

3. 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.

4. Познакомить студентов с основными стандартами классификации научной информации, межгосударственным стандартами оформления библиографических ссылок и научно-исследовательских отчетов.

#### Универсальные компетенции (и индикаторы их достижения):

Код и наименование универсальной компетенции выпускника	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1 Выявляет проблему, осуществляет поиск информации, анализирует и интерпретирует ее на основании методов логики и критического мышления для решения поставленных задач в рамках системного подхода УК-1.2 Осуществляет синтез полученной информации на основании принципов логики, критического подхода и системной организации данных УК-1.3 Формирует обоснованную и логически последовательную позицию, аргументирует свою точку зрения на основе системного подхода и критического анализа, предлагает возможные варианты решения поставленной задачи с учетом возможной критики и ограничений
УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их	УК-2.1 Выявляет и классифицирует задачи, решение которых необходимо для достижения поставленной

решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	<p>научной цели, устанавливает приоритеты и ограничения в их решении</p> <p>УК-2.2 Осуществляет выбор оптимальных способов решения поставленных задач, учитывая контекст ситуации, норм научного дискурса и действующих правовых норм</p> <p>УК-2.3 Формирует последовательную стратегию реализации способов и применения средств в решении поставленных научных задач</p>
--	--

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
УК-1.1 Выявляет проблему, осуществляет поиск информации, анализирует и интерпретирует ее на основании методов логики и критического мышления для решения поставленных задач в рамках системного подхода	Знает основные методы социально-гуманитарного познания, позволяющие выявлять и анализировать проблему в рамках системного подхода.
	Умеет использовать методы социально-гуманитарного познания для решения поставленных задач в рамках системного подхода.
	Владеет навыками применения методов социально-гуманитарного познания для анализа и интерпретации проблемы.
УК-1.2 Осуществляет синтез полученной информации на основании принципов логики, критического подхода и системной организации данных	Знает базовые принципы научного мышления для осуществления синтеза полученной информации.
	Умеет осуществлять синтез информации в рамках системной организации данных в соответствии с требованиями научной доказательности и новизны.
	Владеет навыками организации данных в соответствии с требованиями научной доказательности и новизны.
УК-1.3 Формирует обоснованную и логически последовательную позицию, аргументирует свою точку зрения на основе системного подхода и критического анализа, предлагает возможные варианты решения поставленной задачи с учетом возможной критики и ограничений	Знает принципы формирования логически последовательной и научно обоснованной позиции.
	Умеет аргументировать свою точку зрения на основе системного подхода и критического анализа.
	Владеет навыками поиска и логического сопоставления вариантов решения поставленной научной задачи с учетом возможной критики и ограничений.
УК-2.1 Выявляет и классифицирует задачи, решение которых необходимо	Знает принципы выявления и классификации задач, решение которых необходимо для достижения поставленной научной цели.

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
для достижения поставленной научной цели, устанавливает приоритеты и ограничения в их решении	Умеет устанавливать приоритеты и ограничения в решении научных задач проводимого социально-гуманитарного исследования.
	Владеет навыками выявления и классификации задач, решение которых необходимо для достижения поставленной научной цели.
УК-2.2 Осуществляет выбор оптимальных способов решения поставленных задач, учитывая контекст ситуации, норм научного дискурса и действующих правовых норм	Знает нормы научного дискурса и действующие правовые нормы в сфере научной деятельности.
	Умеет осуществлять выбор оптимальных способов решения задач социально-гуманитарного познания.
	Владеет навыками выбора оптимальных способов решения поставленных задач в контексте проводимого социально-гуманитарного исследования
УК-2.3 Формирует последовательную стратегию реализации способов и применения средств в решении поставленных научных задач	Знает принципы формирования стратегии реализации способов и применения средств в решении поставленных научных задач
	Умеет формировать последовательную стратегию реализации способов и применения средств в решении поставленных научных задач
	Владеет приемами формирования последовательной стратегии реализации способов и применения средств в решении поставленных научных задач

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Социальные и политические системы»**

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.

**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 студентов формируются следующие компетенции:

Результаты освоения (формирование компетенций):

Тип задач	Код и наименование универсальной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Развитие системного мышления	УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды
		Оценивает идеи других членов команды для достижения поставленной цели

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

УК3.1 Выбирает и предлагает оптимальные способы решения задач, исходя из системы сложившихся социальных отношений, действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений.	Знает как определить круг задач в рамках поставленной цели, определяет связи между ними;
	Умеет предложить способы решения поставленных задач и ожидаемые результаты; оценивает предложенные способы с точки зрения соответствия цели проекта;
	Планирует и реализует задачи в зоне своей ответственности с учетом имеющихся ресурсов и ограничений, действующих правовых норм;
УК3.2 Понимает базовые принципы функционирования социальных и политических систем	Знает как определить круг базовых принципов развития общества в части системного подхода
	Умеет характеризовать принципы функционирования социальных и политических систем
	Владеет базовыми навыками анализа состояния социальных и политических систем

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

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.

Цели и задачи освоения дисциплины:

**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 деятельностью.

Наименование категории (группы) универсальных	Код и наименование универсальной компетенции выпускника	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Разработка и реализация проектов	УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК 2.1 Выполняет задачи в зоне своей ответственности в соответствии с запланированными результатами и точками контроля, при необходимости корректирует способы решения задач;
		УК 2.2 Представляет результаты проекта, предлагает возможности их использования и/или совершенствования
Командная работа и лидерство	УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	УК 3.1 Осуществляет социальное взаимодействие с членами команды, соблюдая установленные нормы и правила командной работы.
		УК 3.2 Несет личную ответственность за результат командной работы.
Самоорганизация и саморазвитие (в том числе здоровьесбережение)	УК-6 Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки и образования в течение всей жизни	УК 6.1 Использует инструменты и методы управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей;

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
УК 2.1 Выполняет задачи в зоне своей ответственности в соответствии с запланированными результатами и точками контроля, при необходимости корректирует способы решения задач;	Знает: требования к реализации задач в зоне своей ответственности в соответствии с запланированными результатами и точками контроля, при необходимости корректирует способы решения задач
	Умеет: планировать реализацию задач в зоне своей ответственности в соответствии с запланированными результатами и точками контроля, при необходимости корректирует способы решения задач
	Владеет: навыками планирования реализации задач в зоне своей ответственности в соответствии с запланированными результатами и точками контроля, при необходимости корректирует способы решения задач
УК 2.2 Представляет результаты проекта, предлагает возможности их использования и/или совершенствования	Знает: основные требования предъявляемые к результатам проекта, предлагает возможности их использования и/или совершенствования
	Умеет: правильно намечать возможности по достижению результатов проекта, предлагать возможности их совершенствования

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
	Владеет: навыками выделения результатов проекта, предлагает возможности их использования и/или совершенствования
УК 3.1 Осуществляет социальное взаимодействие с членами команды, соблюдая установленные нормы и правила командной работы.	Знает: правила социального взаимодействия с членами команды, установленные нормы и правила командной работы.
	Умеет: осуществлять социальное взаимодействие с членами команды, соблюдая установленные нормы и правила командной работы.
	Владеет: навыками социального взаимодействия с членами команды, соблюдая установленные нормы и правила командной работы.
УК 3.2 Несет личную ответственность за результат командной работы.	Знает: о границах личной ответственности за результат командной работы.
	Умеет: определять границы личной ответственности и за результат командной работы.
	Владеет: навыками позволяющими нести личную ответственность за результат командной работы.
УК 6.1 Использует инструменты и методы управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей;	Знает: основные инструменты и методы управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей;
	Умеет: применять основные инструменты и методы управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей;
	Владеет: навыками применять инструменты и методы управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей;

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

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет – 31 зачетные единицы, 1116 часа. Лабораторные работы – 590 часа, в том числе с использованием методов активного обучения 202 часа, самостоятельная работа – 283 часов, на подготовку к экзамену 243 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 особенностей цифровой и аналоговой информационной среды в рамках проектируемой визуальной коммуникации, с учетом наполнения ее 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 в аналоговой и цифровой среде с акцентом на функции в отношении потребителя и значимости информативности формы.

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 цифрового 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;
- формирование навыков владения коммуникационным инструментарием при формировании тексто-графического сообщения;
- 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 анализировать большой объем визуальной и текстовой информации, оптимизировать информационную среду;
- овладение методиками разнообразных подходов при поиске выразительности и эффективности графического языка;
- формирование умения логически мыслить, вести дискуссии, отстаивать свою точку зрения;
- формирование мышления дизайнера: концептуального, художественного, проектного, визуального;
- формирование визуального мышления, умения мыслить с позиции пользователя и создания коммуникации с ним;
- формирование творческого мышления, самостоятельности суждений, интереса к отечественному и мировому культурному наследию;
- разработка авторских проектов по темам:
  - «Комбинаторика. Системы знаков визуальной коммуникации. Графические элементы паттерна» – 1 семестр.
  - «Оригинальная потребительская упаковка» – 2 семестр.
  - «Концептуальная графическая серия для печатного или электронного издания» – 3 семестр.
  - «Печатные издания. Буклет. Брошюра» – 4 семестр.
  - «Комплексное проектирование фирменного стиля» – 5 семестр.
  - «Дизайн многостраничного печатного и электронного издания» – 6 семестр.
  - «Разработка концепции и решения информационно-выставочного пространства. Кураторский проект выставки» – 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.

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

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Профессиональная ориентация	ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях	ОПК-2.2 Анализирует и обобщает результаты научных исследований; оценивает и применяет полученную информацию в решении проектных задач; строит рассуждения на основании проведенной научно-исследовательской работы; участвует в научно-практических конференциях
Методы творческого процесса дизайнеров	ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	ОПК-3.3 Отслеживает тенденции и направления в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации проводит самостоятельный поиск проектных разработок по похожей проблематике, основанный на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; уточняет проблематику проекта и обосновывает актуальность проектного решения с учетом удовлетворения утилитарных и эстетических потребностей человека.
Научные исследования	ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и	ОПК-4.1 "Производит предпроектный и проектный анализ; формулирует цели и задачи исследования; применяет известные методы разработки проектных идей; представляет результаты существующих проектных решений

	сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	по изучаемой проблеме, научных исследований на их основе, применяет творческий подход к решению проектных задач. "
		ОПК-4.4 Владеет пониманием пластики и ритма шрифтовых композиций; использует особенности свойств шрифта в наборе; анализирует основные аспекты визуальной коммуникации для распределения визуальных акцентов. Владеет инструментами и основными принципами типографики, использует законы, правила и нормы оформления текста при создании макетов в графических редакторах.
Информационно-коммуникационные технологии	ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.3 Использует современные информационные технологии с учетом задач дизайн-деятельности

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ОПК-2.2 Анализирует и обобщает результаты научных исследований; оценивает и применяет полученную информацию в решении проектных задач; строит рассуждения на основании проведенной научно-исследовательской работы; участвует в научно-практических конференциях	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 Владеет высоким уровнем самостоятельного освоения новых программ и технологий, анализа информации в области профессиональной деятельности
ОПК-3.3 Отслеживает тенденции и направления в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и	Знает Основные типы проектов, требования к качеству Основные наработки теоретиков и практиков в области своей профессиональной деятельности

<p>коммуникации проводит самостоятельный поиск проектных разработок по похожей проблематике, основанный на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; уточняет проблематику проекта и обосновывает актуальность проектного решения с учетом удовлетворения утилитарных и эстетических потребностей человека.</p>	<p>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</p>
<p>ОПК-4.1 "Производит предпроектный и проектный анализ; формулирует цели и задачи исследования; применяет известные методы разработки проектных идей; представляет результаты существующих проектных решений по изучаемой проблеме, научных исследований на их основе, применяет творческий подход к решению проектных задач. "</p>	<p>Знает 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.</p>
<p>ОПК-4.4 Владеет пониманием пластики и ритма шрифтовых композиций; использует особенности свойств шрифта в наборе; анализирует основные аспекты визуальной коммуникации для распределения визуальных акцентов. Владеет инструментами и основными принципами типографики, использует законы, правила и нормы оформления</p>	<p>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;</p>

<p>текста при создании макетов в графических редакторах.</p>	<p>формировать проектную идею и аргументировать значимость темы;          производить предпроектный и проектный анализ;          выразить замыслы и идеи графическим методом с применением различных проектно-художественных техник;          оформлять проектные материалы средствами дизайна;          Владеет навыками комбинаторного мышления и умением генерировать множество творческих идей;          навыками критического мышления с целью переработки содержательного наполнения создаваемых информационных сред и публикаций в логически выстроенный визуальный ряд.</p>
<p>ОПК-6.3 Использует современные информационные технологии с учетом задач дизайн-деятельности</p>	<p>Основные направления поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных при проведении научных исследований. Форматы представления информации.          Основы информационных, компьютерных и сетевых технологий          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          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</p>

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

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

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

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет – 10 зачетных единицы, 360 часов. Учебным планом предусмотрены лабораторные работы – 128 часа, в том числе с использованием МАО 48 часов, самостоятельная работа – 169 часов. Дисциплина реализуется на 2,3 курсе в 3,4,5,6 семестрах.

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

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

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

Задачи:

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

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
	ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	ОПК-3.1 Определяет выбор графических приемов, обосновывает целесообразность использования выбранной графической техники и разрабатывает поисковые эскизы с учетом основных законов восприятия визуальной информации пользователем.
	ОПК-5 Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	ОПК-5.2 Выполняет творческие работы в рамках поиска свежего визуального языка, экспериментальной типографики, эмоциональной наполненности визуальных сообщений, с отражением высокого профессионального мастерства.

**Аннотация к рабочей программе дисциплины «Цифровые технологии в дизайне»**

Общая трудоемкость дисциплины составляет 15 зачетных единиц, 540 часов. Учебным планом предусмотрены практические работы 114 часов, из них с использованием МАО 42 часов самостоятельная работа студента 246 часов, подготовка к экзамену 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.

**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.

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

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Информационно-коммуникационные технологии	ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.3 Использует современные информационные технологии с учетом задач дизайн-деятельности

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ОПК-6.3 Использует современные информационные технологии с учетом задач дизайн-деятельности	<p>Знает Требования, предъявляемые к цифровым изображениям в индустрии дизайна, Сильные и слабые стороны, особенности современных графических редакторов</p> <p>Умеет анализировать свойства рекламных полиграфических конструкций и материалов с учётом эксплуатационно-технических, эстетических и экологических требований к продуктам графического дизайна</p> <p>Ставить перед собой нестандартные задачи и находить их решения. Выбирать подходящее программное обеспечения для решения конкретных графических задач</p> <p>Владеет приемами и навыками современной графической культуры на всех этапах проектирования в графическом дизайне (бумажный и виртуальный цифровой формат), разработки видеопрезентации проекта, включая анимацию, верстке портфолио и компоновке итоговой графической проектной подачи</p> <p>Профессиональной терминологией, навыками презентации своих идей, методами работы с графическими редакторами</p> <p>Навыками использования графических пакетов для создания объектов среды</p>

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

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

•

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

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 7 зачетных единиц, 252 часа. Лекции 18 часов, лабораторные работы 68 часа, из них с использованием МАО 36 часов, самостоятельная работа 130 часов, на подготовку к экзамену 36 часов. 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», «этюды», «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.

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

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Методы творческого процесса дизайнеров	ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	ОПК-3.1 Определяет выбор графических приемов, обосновывает целесообразность использования выбранной графической техники и разрабатывает поисковые эскизы с учетом основных законов восприятия визуальной информации пользователем.
Создание авторского дизайн-проекта	ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя	ОПК-4.2 Логически последовательно изображает форму на плоскости листа с использованием линейно-конструктивного построения; обосновывает цветовое решение проектной работы и применяет методы работы с цветом и цветовыми отношениями;

	линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	определяет композиционное решение.
--	--	------------------------------------

•

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
<p>ОПК-3.1                      Определяет выбор графических приемов, обосновывает целесообразность использования выбранной графической техники и разрабатывает поисковые эскизы с учетом основных законов восприятия визуальной информации пользователем.</p>	<p>Знает основы академического рисунка и принципы линейно-конструктивного построения формы; принципы графического представления информации на различных объектах-носителях, основы цветовосприятия и составления колористических композиций.</p> <p>Умеет применять теоретические знания основ композиции и колористики для создания образно-выразительной художественной формы; синтезировать набор возможных стилистических приёмов организации проектного материала при выполнении дизайн-проекта.</p> <p>Владеет концептуальным творческим подходом к формированию объектов предметно-пространственной среды, навыками создания колористических композиций, приёмами объёмного и графического моделирования формы объекта и соответствующей организации проектного материала для передачи творческого художественного замысла; приемами макетирования и художественного моделирования пространственных форм.</p>
<p>ОПК-4.2                      Логически последовательно изображает форму на плоскости листа с использованием линейно-конструктивного построения; обосновывает цветовое решение проектной работы и применяет методы работы с цветом и цветовыми отношениями; определяет композиционное решение.</p>	<p>Знает основные виды графических элементов и их формально-композиционные характеристики; художественно-выразительные средства линейной и тональной графики.</p> <p>Умеет выражать физические и пространственные характеристики предмета средствами графики; вариативно осуществлять подход к выбору материала и техники исполнения графических композиций.</p> <p>составлять колористические композиции; работать цветом и цветовыми отношениями; применять теоретические знания основ пропедевтики и колористики для создания образно-выразительной художественной формы.</p>

	<p>Владеет навыками рисунка и линейно-конструктивного построения пространственно-развитых объектов;</p> <p>методами построения композиций, с использованием линейной и тоновой графики;</p> <p>принципами работы с линией, пятном, графическими текстурами;</p> <p>навыками создания композиционного наброска в карандаше и разработки основной композиционной идеи для последующего воплощения ее в материале.</p> <p>практическими навыками построения абстрактных колористических композиций принципами построения цветовых гармоний и организации колористического строя художественной формы,</p> <p>навыками работы с художественными материалами, методами поэтапного ведения работы от простого к сложному, от эскиза к проекту.</p>
--	--

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

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 6 зачётных единиц, 216 часа. Учебным планом предусмотрено лабораторных работ 50 часов, из них с использованием МАО 18 часов; лекций 18 часов, самостоятельная работа студентов 112 час, подготовка к экзамену 36 часов. Дисциплина реализуется на 1 -2 курсе, в 1-3 семестре.

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.

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

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 72 часов, 2 зачетные единицы. Учебным планом предусмотрены практические занятия (16 часа), самостоятельная работа студента (56 часов). Дисциплина реализуется на 2 курсе в 4 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 умении, 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.

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

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Методы творческого процесса дизайнеров	ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности	ОПК-3.1 Определяет выбор графических приемов, обосновывает целесообразность использования выбранной графической техники и разрабатывает поисковые эскизы с учетом основных законов восприятия визуальной информации пользователем.

	человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	
Создание авторского дизайн-проекта	ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ОПК-4.2 Логически последовательно изображает форму на плоскости листа с использованием линейно-конструктивного построения; обосновывает цветовое решение проектной работы и применяет методы работы с цветом и цветовыми отношениями; определяет композиционное решение.

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ОПК-3.1 Определяет выбор графических приемов, обосновывает целесообразность использования выбранной графической техники и разрабатывает поисковые эскизы с учетом основных законов восприятия визуальной информации пользователем.	знает Основные законы композиции графических работ. Принципы линейно-конструктивного построения рисунка. Принципы выбора графических техник при выполнении задания умеет вносить изменения в творческий замысел, наглядно показывать особенности конструкции нового объекта, его художественно-эстетические качества, моделировать любые проектные ситуации владеет всеми видами проектной графики, основой которой является учебный рисунок, включающий в себя: набросок, эскиз, зарисовку, кратковременный и длительный рисунок; методами анализа и техниками использования графических приемов и стилей,
ОПК-4.2 Логически последовательно изображает форму на плоскости листа с использованием линейно-конструктивного построения; обосновывает цветовое решение проектной работы и применяет методы работы с цветом и цветовыми отношениями; определяет композиционное решение.	знает вопросы содержания художественной деятельности дизайнера, формирования специфического художественного и проектного мышления, связанного с осознанием ограничений, накладываемых на творческий поиск со стороны потребительского рынка умеет вырабатывать собственную графическую манеру, развивать навыки отбора приемов, наиболее ярко подчеркивающие художественные достоинства проектируемого объекта

	<p>владеет            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>
--	--

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

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет - 3 зачетные единицы, 108 часов. Учебным планом предусмотрены лабораторные работы- 46 часов, в том числе с использованием МАО – 30 часов, самостоятельная работа – 35 часа, на подготовку к экзамену 27 часов. Дисциплина реализуется на 3 курсе в 6 семестре.

**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):

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Научные исследования	ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях	ОПК-2.2 Анализирует и обобщает результаты научных исследований; оценивает и применяет полученную информацию в решении проектных задач; строит рассуждения на основании проведенной научно-исследовательской работы; участвует в научно-практических конференциях
Создание авторского дизайн-проекта	ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ОПК-4.1 "Производит предпроектный и проектный анализ; формулирует цели и задачи исследования; применяет известные методы разработки проектных идей; представляет результаты существующих проектных решений по изучаемой проблеме, научных исследований на их основе, применяет творческий подход к решению проектных задач." "

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
<p>ОПК-2.2                      Анализирует и обобщает результаты научных исследований; оценивает и применяет полученную информацию в решении проектных задач; строит рассуждения на основании проведенной научно-исследовательской работы; участвует в научно-практических конференциях</p>	<p>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.</p>
	<p>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.</p>
	<p>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</p>

<p>ОПК-4.1                      "Производит предпроектный и проектный анализ; формулирует цели и задачи исследования; применяет известные методы разработки проектных идей; представляет результаты существующих проектных решений по изучаемой проблеме, научных исследований на их основе, применяет творческий подход к решению проектных задач.</p>	<p>Знает 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. форматы представления информации; основы информационных, компьютерных и сетевых технологий для реализации проекта на их базе.</p>
	<p>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.</p>

--	--

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Рекламные технологии»**

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет - 6 зачетных единиц, 216 часа. Лекции - 26 часов, практические работы - 42 часов, самостоятельная работа – 121 часа, контроль 27 часов. Дисциплина реализуется на 4 курсе зачет 7 семестр, экзамен в 8 семестре.

Дисциплина 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:

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

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

- готовность интегрироваться в научное, образовательное, экономическое, политическое и культурное пространство России и АТР;

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

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

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

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Методы творческого процесса дизайнеров	ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	ОПК-3.3 Отслеживает тенденции и направления в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации проводит самостоятельный поиск проектных разработок по похожей проблематике, основанный на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; уточняет проблематику проекта и обосновывает актуальность проектного решения с учетом удовлетворения утилитарных и эстетических потребностей человека.
		ОПК-3.2 Владеет приемами и инструментами создания логически верной формы макета объекта; самостоятельно выполняет макеты с учетом особенностей сред проектирования и проблемного поля; представляет набор возможных решений и обосновывает свои предложения, опираясь на результаты научно-исследовательских изысканий.

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ОПК-3.2 Владеет приемами и инструментами создания логически верной формы макета объекта; самостоятельно выполняет макеты с учетом особенностей сред	Знает особенности рекламных носителей и используемых материалов в данной сфере; формообразующие свойства, продиктованные готовым рекламным продуктом (особенности

<p>проектирования и проблемного поля; представляет набор возможных решений и обосновывает свои предложения, опираясь на результаты научно-исследовательских изысканий.</p>	<p>восприятия образов в зависимости от площади носителя и т.д.);  способы адаптации материала под заданные параметры проектной ситуации.  Умеет применять уместные программные пакеты, оптимизирующие работу над визуальной рекламной коммуникацией;  использовать компьютерные технологии в дизайн-проектировании, отражая рекламную концепцию;  ориентироваться в современных тенденциях обновления софтов, применять мировой и отечественный опыт.  Владеет навыками в сфере современной технической эстетики дизайна и культурой компьютерных технологий, применяемых в формировании рекламного сообщения;  навыками неординарных и вариативных решений рекламного сообщения с применением компьютерных программ.</p>
<p>ОПК-3.3 Отслеживает тенденции и направления в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации проводит самостоятельный поиск проектных разработок по похожей проблематике, основанный на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; уточняет проблематику проекта и обосновывает актуальность проектного решения с учетом удовлетворения утилитарных и эстетических потребностей человека.</p>	<p>Знает методы анализа семантики и контекста визуальной коммуникации в предметно-пространственной среде;  закономерности применения социальных и психологических паттернов восприятия для раскрытия в графическом решении рекламного сообщения;  Умеет внедрять концептуальное теоретическое решения рекламы в поле графических образов: согласовывать наполнение визуальных носителей рекламной кампании с учетом баланса разнообразия и целостности;  определять и задавать логику для построения эффективной визуальной коммуникации в контексте рекламных бизнес-проектов.  Владеет инструментами и методами применения социальных и психологических паттернов восприятия для раскрытия в графическом решении; способностью обоснования эффективности выбранной визуальной коммуникации для бизнес-проектов.</p>

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

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 2 зачётных единиц, 72 часов. Лекций 16 часов (из них использованием МАО 8), лабораторных работ 32 часа (в том числе с использованием МАО 16 часов), самостоятельная работа студентов 24 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.

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

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Создание авторского дизайн-проекта	ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные	ОПК-4.4 Владеет пониманием пластики и ритма шрифтовых композиций; использует особенности свойств шрифта в наборе; анализирует основные аспекты визуальной

	<p>комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики</p>	<p>коммуникации для распределения визуальных акцентов. Владеет инструментами и основными принципами типографики, использует законы, правила и нормы оформления текста при создании макетов в графических редакторах.</p>
--	---	--

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
<p>ОПК-4.4 Владеет пониманием пластики и ритма шрифтовых композиций; использует особенности свойств шрифта в наборе; анализирует основные аспекты визуальной коммуникации для распределения визуальных акцентов. Владеет инструментами и основными принципами типографики, использует законы, правила и нормы оформления текста при создании макетов в графических редакторах.</p>	<p>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</p> <p>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.</p> <p>Строение шрифта, роль кернинга и интерлиньяжа при создании текстовых блоков</p> <p>Умеет , Определять инструменты при написании и построении различных видов шрифтовых форм; угол наклона инструмента при создании линий различных толщин;</p> <p>осмысливать конструкцию знака для его воспроизведения. подготавливать инструменты для выполнения шрифтовых форм</p> <p>Находить адекватные решения художественного замысла дизайн-проектов</p> <p>Владеет Каллиграфией и приёмами построения шрифтовых форм и композиций.</p> <p>Приемами работы остроконечным и ширококонечным пером, специфическими правилами начертания различных знаков и их элементов с последующей компьютерной обработкой.</p>

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

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 72 часов, 2 зачетные единицы. Учебным планом предусмотрены практические занятия (16 часа), из них с использованием МАО (8 часов), самостоятельная работа студента (29 часов), контроль (27 часов). Дисциплина реализуется на 2 курсе в 3 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.

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

Тип задач проф. деятельности:	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
художественный	ПК-2 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя с учетом образной выразительности при проектировании объектов дизайна	ПК-2.2 Формирует у потребителя требуемую эмоциональную реакцию средствами дизайна при проектировании объектов предметно-пространственной среды
проектный	ПК-3 способность проектировать объекты с преобладанием задач передачи визуальных сообщений, с акцентом на функции в отношении потребителя и с учетом значимости информативности формы сообщения	ПК-3.3 Пользуется навыками художественного конструирования и технического моделирования; использует академические практики в составлении композиции при проектировании дизайн-объекта

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ПК-2.2 Адаптирует информацию в требуемый формат с целью достижения эффективной коммуникации; создает визуальную форму с учетом принципов целостности восприятия сообщения потребителем.	<p>Знает законы изобразительной грамоты, композиции. законы линейной, воздушной перспективы, принципы цветовых отношений, цветовое воздействие</p> <p>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</p> <p>Владеет навыками изображения предметного мира средствами графики. Навыками создания цветового решения графической работы. Приемами и инструментами создания объемной и логически верной формы макета объекта.</p>

<p>ПК-3.3           Использует требуемое для решения задач дизайн-проектирования компьютерное программное обеспечение.</p>	<p>Знает Основные свойства материалов и их особенности;          Принципы выбора графических техник и программ при выполнении задания          Влияние выбранных материалов на художественный замысел.          Умеет подбирать редакторы в соответствии с поставленной целью и задачами.          Выбирать и использовать принципы линейно-конструктивного и композиционного построения графических работ          Владеет Инструментами, программным обеспечением и основными принципами создания графических работ,          методами анализа и техниками использования графических приемов и стилей в редакторах, основными принципами анализа визуальной информации и методиками переработки их при проектировании дизайн-объекта</p>
--	--

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

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 5 зачетных единиц, 180 часов. Учебным планом предусмотрены лабораторные работы 64 часа из них с использованием МАО 18 часов, самостоятельная работа 53 часов, в том числе на подготовку к экзамену 63 часов. Дисциплина реализуется на 3-4 курсе экзамен 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.

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

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Методы творческого процесса дизайнеров	ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению	ОПК-3.1 Определяет выбор графических приемов, обосновывает целесообразность использования выбранной графической техники и разрабатывает поисковые эскизы с учетом основных законов

	дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	восприятия визуальной информации пользователем.
--	--	---

•

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ОПК-3.1 Определяет выбор графических приемов, обосновывает целесообразность использования выбранной графической техники и разрабатывает поисковые эскизы с учетом основных законов восприятия визуальной информации пользователем.	<p>Знает Основы художественной передачи формы и сути объекта; Основные художественно-пластические признаки объектов, такие как цвет, графика, объем, пространство конструкция, материал, ритм, контрасты. принципы создания рисованных изображений для различного типа изданий; вопросы содержания художественной деятельности дизайнера.</p> <p>Умеет работать с натуры и по представлению; самостоятельно определять технику рисунка и стиль изображения. 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. навыками создания новых зрительно воспринимаемых и предметно осязаемых форм на основе представления об особенностях изучаемого объекта. художественной деятельности.</p>

### **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Концептуализм плаката»**

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 3 зачётных единиц, 108 часов. Учебным планом предусмотрено лабораторных работ 32 часа, самостоятельная работа студентов 76 час. Дисциплина реализуется на 4 курсе, в 7 семестре.

[Оглавление](#)

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.

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

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
--	--	--

Организаторская деятельность	ОПК-5 Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	ОПК-5.1 Представляет результаты проектной и творческой деятельности на выставках, конкурсах, фестивалях; оформляет логически выстроенные и обоснованные презентации проектов и творческих работ; организует, проводит и участвует в творческих выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях профессиональной направленности.
Методы творческого процесса дизайнеров	ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	ОПК-3.1 Определяет выбор графических приемов, обосновывает целесообразность использования выбранной графической техники и разрабатывает поисковые эскизы с учетом основных законов восприятия визуальной информации пользователем.

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ОПК-3.1 Определяет выбор графических приемов, обосновывает целесообразность использования выбранной графической техники и разрабатывает поисковые эскизы с учетом основных законов восприятия визуальной информации пользователем.	знает Методы визуального анализа; Формы познавательной деятельности - анализ, синтез, обобщение, сравнение, и их особенности, применительно к профессиональным задачам. умеет 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 Абстрактным мышлением, способностью анализа и синтеза при решении творческих задач. навыками постановки цели визуального

	исследования; способностью логически оформить результаты мышления; навыками визуализации абстрактных представлений и идей; навыками самостоятельного мышления, отстаивания своей точки зрения.
ОПК-5.1 Представляет результаты проектной и творческой деятельности на выставках, конкурсах, фестивалях; оформляет логически выстроенные и обоснованные презентации проектов и творческих работ; организует, проводит и участвует в творческих выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях профессиональной направленности.	Знает Основополагающие принципы постановки и критерии творческих задач, и способы их решения. Принципы построения композиции плаката, критерии выбора изобразительных средств. начальные методы и принципы проектирования объектов с коммуникативной функцией умеет Проводить разработку конструкции в соответствии с задачей передачи сообщений, определять логику конструктивного решения для формирования сообщения Находить адекватные решения и выразительные средства в осуществлении художественного замысла дизайн-проектов. владеет Различными техниками исполнения, арсеналом выразительных средств и композиционных приёмов, соответствующих художественному замыслу дизайн-проекта. Инструментами и методами передачи сообщений на различных объектах, их проектирования в предметно-пространственной среде

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «История искусства и дизайна»**

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 7 зачетные единицы, 252 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия 32 часов, из них с использованием МАО 16 часов, самостоятельная работа студента 85 час, в том числе на подготовку к экзамену 27 час. Дисциплина реализуется на 3 курсе экзамен в 4 и зачет в 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 связана 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 понятием, 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.

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

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Профессиональная ориентация	ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	ОПК-1.1 Анализирует произведения искусства, дизайна и техники с учетом культурно-исторического контекста.

		ОПК-1.2 Выделяет и объясняет особенности произведения искусства, дизайна и техники в связи с политическими, философскими, эстетическими идеями конкретного исторического периода.
--	--	--

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ОПК-1.1 Анализирует произведения искусства, дизайна и техники с учетом культурно-исторического контекста.	<p>знает значение художественного наследия для профессионального самосовершенствования и саморазвития</p> <p>исторические школы мирового искусства, основных европейских и отечественных мастеров живописи и скульптуры и их работы, основы искусствоведческой терминологии в области живописи и скульптуры</p> <p>умеет демонстрировать уровень владения историей художественной культуры</p> <p>владеет навыками анализа произведений искусства, определения стилевой, жанровой национальной и региональной специфики, использования основных искусствоведческих терминов;</p> <p>пониманием процессов развития художественной культуры необходимым для решения стоящих профессиональных задач и раскрытия собственного творческого потенциала</p>
ОПК-1.2 Выделяет и объясняет особенности произведения искусства, дизайна и техники в связи с политическими, философскими, эстетическими идеями конкретного исторического периода.	<p>знает исторические особенности отечественного и зарубежного изобразительного искусства, общие тенденции его развития, периодизацию и особенности каждого из выделенных периодов</p> <p>умеет различать формирование направлений, влияний, стилей, художественных школ изобразительного искусства; определять автора и название работы на основании визуального анализа, давать краткую стилистическую характеристику изучаемых эпох, определять жанр, стиль и эпоху</p> <p>владеет системой знаний о закономерностях развития видов отечественного и зарубежного изобразительных искусства, явлений художественной жизни и художественных процессов</p>

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

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 часа. Лекции 40 часов, практические занятия 20 часов, самостоятельная работа 48 часа. Дисциплина реализуется на 4 курсе в 8 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.

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

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Профессиональная ориентация	ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ОПК-4.1 "Производит предпроектный и проектный анализ; формулирует цели и задачи исследования; применяет известные методы разработки проектных идей; представляет результаты существующих проектных решений по изучаемой проблеме, научных исследований на их основе, применяет творческий подход к решению проектных задач."
	ОПК-7 Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования,	ОПК-7.1 Владеет терминологией и основными понятиями предметной области знаний; формулирует цели и задачи курса дисциплин, последовательно излагает материал

	профессионального обучения и дополнительного образования	
--	---	--

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
<p>ОПК-4.1 "Производит предпроектный и проектный анализ; формулирует цели и задачи исследования; применяет известные методы разработки проектных идей; представляет результаты существующих проектных решений по изучаемой проблеме, научных исследований на их основе, применяет творческий подход к решению проектных задач.</p> <p>"</p>	<p>Знает предмет, категории и принципы проектной деятельности;</p> <p>основные элементарные понятия профессиональной деятельности («проблема», «задача», «предмет», «объект», «вариант», «решение»).</p> <p>Умеет 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> <p>Владеет самостоятельностью в суждениях, аналитическими, исследовательскими навыками, навыками практического и творческого мышления; навыками осмысления процессов, событий и явлений в их динамике и взаимосвязи.</p>
<p>ОПК-7.1 Владеет терминологией и основными понятиями предметной области знаний; формулирует цели и задачи курса дисциплин, последовательно излагает материал</p>	<p>Знает 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> <p>Умеет 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> <p>получать, системно анализировать и обобщать информацию, работать с разноплановыми источниками;</p> <p>использовать в профессиональной деятельности разнообразные ресурсы.</p> <p>Владеет приемами методологического анализа и оптимизации дизайн-деятельности.</p> <p>инструментами и методами анализа и определения требований к дизайн-проекту, основными методами формирования набора различных подходов к выполнению дизайн-проекта;</p>

	навыками составления результат-ориентированных планов выполнения различных видов профессиональных задач; способами самоконтроля, приемами развития познавательной активности.
--	---

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

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа. Лекции 16 часов, лабораторные работы 30 часов, самостоятельная работа 26 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.

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

Наименование категории (группы) общепрофес-	Код и наименование общепрофессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции

<b>СИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ</b>		
Создание авторского дизайн-проекта	ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ОПК-4.3 Обосновывает объективность применения приемов моделирования и конструирования дизайн-объектов в качестве доказательства целесообразного выбора средств проектирования.
Методы творческого процесса дизайнеров	ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	ОПК-3.3 Отслеживает тенденции и направления в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации проводит самостоятельный поиск проектных разработок по похожей проблематике, основанный на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; уточняет проблематику проекта и обосновывает актуальность проектного решения с учетом удовлетворения утилитарных и эстетических потребностей человека.

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ОПК-3.3 Отслеживает тенденции и направления в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации проводит самостоятельный поиск проектных разработок по похожей проблематике, основанный на концептуальном, творческом подходе к решению	знает Основные принципы применения стратегии позиционирования, уникальности торгового предложения, метафоры, инсайты и другие теоретические компоненты для решения визуальной концепции брэнда; основы методики конструирования брэнда на основе анализа аналогов и прототипов; закономерности влияния брэнд-коммуникаций в среде конкурентного рынка;



	<p>влияние компонентов и характеристик композиции на психоэмоциональное сознательное и подсознательное восприятие аудитории (с применением теории архетипов, теории психогеометрии).</p> <p>умеет</p> <p>Разрабатывать системы дизайн-коммуникации для брэнда, учитывая формируемое впечатление, роль символизации, цветовое решение в соответствии с поставленной целью и задачами;</p> <p>комплексно вести проект, контролируя соответствие всех составляющих коммуникационной платформы брэнда;</p> <p>учитывать базовые уровни стратегий в теории построения брэнда для выбора уместных инструментов.</p> <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 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> <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> <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>
--	--

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

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единицы, 72 часа. Лекции 16 часов, с учетом МАО 16 часов, лабораторные работы 16 часов, самостоятельная работа 13 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.

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;

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

Тип задач проф. деятельности:	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
научно-исследовательский	ПК-1 способность использовать систематизированные теоретические и практические знания для определения и решения исследовательских задач, в том числе с учетом специфики регионального развития	ПК-1.1 Проводит комплексные дизайн исследования, в том числе в научном коллективе, применяя технологии сбора и анализа информации .
художественный	ПК-2 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя с учетом образной выразительности при проектировании объектов дизайна	ПК-2.1 Определяет совокупность необходимых элементов, отражающих оригинальные потребительские характеристики дизайн продукта; оперирует методиками управления сознанием потребителей, вызывая положительные либо негативные

		реакции средствами дизайна; оперирует принципами создания графических систем в зависимости от носителей.
--	--	--

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
<p>ПК-1.1 Проводит комплексные дизайн исследования, в том числе в научном коллективе, применяя технологии сбора и анализа информации .</p>	<p>Знает эстетические принципы выбора и применения шрифтов для печатной продукции; правила и тонкости профессиональной верстки, отвечающей современным стандартам; технику и технологию полиграфического производства.</p> <p>Умеет оформлять печатный текст посредством набора и верстки (монтажа), проектировать или моделировать облик печатного издания; формировать структуру документа и средства навигации в нём;</p> <p>выбирать шрифты для верстки, оперируя основными характеристиками наборных шрифтов; анализировать эффективность использования цифровых и аналоговых технологий при выборе техники исполнения задачи.</p> <p>Владеет способами синтезирования возможных решений задач и подходов при формировании структуры документа; представлениями о спектре возможностей создания печатных изданий в рамках изучаемых технологий; современными методиками конструирования макетов полиграфии;</p> <p>методиками придания формы существующему содержанию, сокращения или дополнения содержания с целью создания объекта полиграфии; терминологическим аппаратом;</p> <p>навыками анализа и многовариантности решения задач.</p>
<p>ПК-2.1 Определяет совокупность необходимых элементов, отражающих оригинальные потребительские характеристики дизайн продукта; оперирует методиками управления сознанием потребителей, вызывая положительные либо негативные реакции средствами дизайна; оперирует принципами создания графических систем в зависимости от носителей.</p>	<p>Знает базовые и профессионально профилированные основы создания изображений в различных графических редакторах;</p> <p>основные принципы выбора технологии в зависимости от типа издания;</p> <p>Умеет 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> <p>Владеет 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>
--	--

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

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единицы, 72 часа. Лекции 16 часов, с учетом МАО 16 часов, лабораторные работы 16 часов, самостоятельная работа 13 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;

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

Тип задач проф. деятельности:	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
научно-исследовательский	ПК-1 способность использовать систематизированные теоретические и практические знания для определения и решения исследовательских задач, в том числе с учетом специфики регионального развития	ПК-1.1 Проводит комплексные дизайн исследования, в том числе в научном коллективе, применяя технологии сбора и анализа информации .
художественный	ПК-2 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя с учетом образной выразительности при проектировании объектов дизайна	ПК-2.1 Определяет совокупность необходимых элементов, отражающих оригинальные потребительские характеристики дизайн продукта; оперирует методиками управления сознанием потребителей, вызывая положительные либо негативные

		реакции средствами дизайна; оперирует принципами создания графических систем в зависимости от носителей.
--	--	--

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
<p>ПК-1.1 Проводит комплексные дизайн исследования, в том числе в научном коллективе, применяя технологии сбора и анализа информации .</p>	<p>Знает эстетические принципы выбора и применения шрифтов для печатной продукции; правила и тонкости профессиональной верстки, отвечающей современным стандартам; технику и технологию полиграфического производства.</p> <p>Умеет оформлять печатный текст посредством набора и верстки (монтажа), проектировать или моделировать облик печатного издания; формировать структуру документа и средства навигации в нём;</p> <p>выбирать шрифты для верстки, оперируя основными характеристиками наборных шрифтов; анализировать эффективность использования цифровых и аналоговых технологий при выборе техники исполнения задачи.</p> <p>Владеет способами синтезирования возможных решений задач и подходов при формировании структуры документа; представлениями о спектре возможностей создания печатных изданий в рамках изучаемых технологий; современными методиками конструирования макетов полиграфии;</p> <p>методиками придания формы существующему содержанию, сокращения или дополнения содержания с целью создания объекта полиграфии; терминологическим аппаратом;</p> <p>навыками анализа и многовариантности решения задач.</p>
<p>ПК-2.1 Определяет совокупность необходимых элементов, отражающих оригинальные потребительские характеристики дизайн продукта; оперирует методиками управления сознанием потребителей, вызывая положительные либо негативные реакции средствами дизайна; оперирует принципами создания графических систем в зависимости от носителей.</p>	<p>Знает базовые и профессионально профилированные основы создания изображений в различных графических редакторах;</p> <p>основные принципы выбора технологии в зависимости от типа издания;</p> <p>Умеет 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> <p>Владеет 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>
--	--

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

Трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единицы, 144 академических часа. Лекций – 16 часов, практическая работа – 32 часов, самостоятельная работа студента – 33 часа, на подготовку к экзамену – 63 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:

способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу

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

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

Тип задач проф. деятельности:	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
научно-исследовательский	ПК-1 способность использовать систематизированные теоретические и практические знания для определения и решения исследовательских задач, в том числе с учетом специфики регионального развития	ПК-1.2 Определяет круг задач дизайн деятельности в рамках поставленной цели, подбирает оптимальные способы их решения, исходя из имеющихся ресурсов и ограничений.
художественный	ПК-2 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя с учетом образной выразительности при проектировании объектов дизайна	ПК-2.3 Адаптирует информацию в требуемый формат с целью достижения эффективной коммуникации; создает визуальную форму с учетом принципов целостности восприятия сообщения потребителем.
проектный	ПК-3 способность проектировать объекты с преобладанием задач передачи визуальных сообщений, с акцентом на функции в отношении потребителя и с учетом	ПК-3.4 Использует требуемое для решения задач дизайн-проектирования компьютерное программное обеспечение.

	значимости информативности формы сообщения	
--	---	--

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
<p>ПК-1.2 Определяет круг задач дизайн деятельности в рамках поставленной цели, подбирает оптимальные способы их решения, исходя из имеющихся ресурсов и ограничений.</p>	<p>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</p> <p>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</p> <p>Владеет графическими материалами и приемами освоения формы в рисунке; навыками соподчинения композиционных составляющих единому замыслу;</p> <p>навыками выявления оптимальных решений графического облика проекта моушн-дизайна; навыками связывать графическое содержание и сюжетосложение в моушн -дизайне;</p>
<p>ПК-2.3 Адаптирует информацию в требуемый формат с целью достижения эффективной коммуникации; создает визуальную форму с учетом принципов целостности восприятия сообщения потребителем.</p>	<p>Знает теоретические основы современного искусства, принципы создания художественной и научной иллюстрации; принципы транслирования концептуальных идей, основанных на предпроектных исследованиях.</p> <p>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</p> <p>Владеет основами техники передачи физических взаимодействий объектов в процессе анимации; навыками адаптации графического материала к актуальным практическим задачам моушн-дизайна</p>
<p>ПК-3.4 Использует требуемое для решения задач дизайн-</p>	<p>Знает специфику программ, их инструментов, плагинов, спецэффектов, определяющих решение задач анимации разного плана;</p>

<p>проектирования компьютерное программное обеспечение.</p>	<p>особенности разных видов проектов в моушн-дизайне и программных требований к их разработке; содержание и формообразующие свойства анимационного ролика, технические параметры видео с учетом требований проекта</p> <p>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</p> <p>Умеет создавать и в дальнейшем применять объекты 2D графики и простые объекты 3D, составлять спецификацию технических требований к дизайн-проектам; средствами компьютерной графики и спецэффектов предавать эмоциональную окраску и концентрировать внимание зрителя в ходе восприятия продукта моушн-дизайна; учитывать и уместно применять элементы, составляющие эталонный образец анимированной графики; 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</p> <p>Владеет навыками решения идейной и технической задачи в проектировании продукта моушн-дизайна;</p> <p>приемами компоновки основных и дополнительных рядов информации в кинокадре; способностью выходить на конкурентоспособный результат с учетом актуальных тенденций, а также современных технологий.</p> <p>навыками разработки сториборда, раскадровки, работы с аниматиком, 2D трекингом, кернингом, ротоскопингом, принципами моделирования и анимации</p>
---	--

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

Трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единицы, 144 академических часа. Лекций – 16 часов, практическая работа – 32 часов, самостоятельная работа студента – 33 часа, на подготовку к экзамену – 63 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

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

Тип задач проф. деятельности:	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
научно-исследовательский	ПК-1 способность использовать систематизированные теоретические и практические знания для определения и решения исследовательских задач, в том числе с учетом специфики регионального развития	ПК-1.2 Определяет круг задач дизайн деятельности в рамках поставленной цели, подбирает оптимальные способы их решения, исходя из имеющихся ресурсов и ограничений.
художественный	ПК-2 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя с учетом образной выразительности при проектировании объектов дизайна	ПК-2.3 Адаптирует информацию в требуемый формат с целью достижения эффективной коммуникации; создает визуальную форму с учетом принципов целостности восприятия сообщения потребителем.
проектный	ПК-3 способность проектировать объекты с преобладанием задач передачи визуальных сообщений, с акцентом на функции в отношении потребителя и с учетом значимости информативности формы сообщения	ПК-3.4 Использует требуемое для решения задач дизайн-проектирования компьютерное программное обеспечение.

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ПК-1.2 Определяет круг задач дизайн деятельности в рамках поставленной цели, подбирает оптимальные способы их решения, исходя из имеющихся ресурсов и ограничений.	Знает особенности применения современной культуры рисунка для емкого раскрытия ключевых идей моушн-проекта; 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 моушн-дизайна; ориентироваться в актуальных тенденциях в сфере рисунка; применять мировой и отечественный опыт художественной культуры рисунка в проектах

	<p>Владеет графическими материалами и приемами освоения формы в рисунке; навыками соподчинения композиционных составляющих единому замыслу;</p> <p>навыками выявления оптимальных решений графического облика проекта моушн-дизайна;</p> <p>навыками связывать графическое содержание и сюжетосложение в моушн -дизайне;</p>
<p>ПК-2.3 Адаптирует информацию в требуемый формат с целью достижения эффективной коммуникации; создает визуальную форму с учетом принципов целостности восприятия сообщения потребителем.</p>	<p>Знает теоретические основы современного искусства, принципы создания художественной и научной иллюстрации; принципы транслирования концептуальных идей, основанных на предпроектных исследованиях.</p> <p>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</p> <p>Владеет основами техники передачи физических взаимодействий объектов в процессе анимации; навыками адаптации графического материала к актуальным практическим задачам моушн-дизайна</p>
<p>ПК-3.4 Использует требуемое для решения задач дизайн-проектирования компьютерное программное обеспечение.</p>	<p>Знает специфику программ, их инструментов, плагинов, спецэффектов, определяющих решение задач анимации разного плана;</p> <p>особенности разных видов проектов в моушн-дизайне и программных требований к их разработке;</p> <p>содержание и формообразующие свойства анимационного ролика, технические параметры видео с учетом требований проекта</p> <p>основные виды проектов моушн-дизайна, их составляющие компоненты; мировые образцы в сфере анимационной графики как эталонные ориентиры для собственных решений;</p> <p>технические особенности программного обеспечения, позволяющие достижение необходимого результата в дизайн-проекте;</p> <p>правила и инструменты анимации</p> <p>Умеет создавать и в дальнейшем применять объекты 2D графики и простые объекты 3D, составлять спецификацию технических требований к дизайн-проектам;</p> <p>средствами компьютерной графики и спецэффектов предавать эмоциональную окраску и концентрировать внимание зрителя в ходе восприятия продукта моушн-дизайна;</p> <p>учитывать и уместно применять элементы, составляющие эталонный образец анимированной графики;</p>

	<p>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</p> <p>Владеет навыками решения идейной и технической задачи в проектировании продукта моушн- дизайна;</p> <p>приемами компоновки основных и дополнительных рядов информации в кинокадре; способностью выходить на конкурентоспособный результат с учетом актуальных тенденций, а также современных технологий.</p> <p>навыками разработки сториборда, раскадровки, работы с аниматиком, 2D трекингом, кернингом, ротоскопингом, принципами моделирования и анимации</p>
--	---

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

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 4 зачетные единицы, 144 часов. практические занятия - 20 часов, самостоятельная работа – 16 часов, онлайн курс 108 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

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

Тип задач проф. деятельности:	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
научно-исследовательский	ПК-1 способность использовать систематизированные теоретические и практические знания для определения и решения исследовательских задач, в том числе с учетом специфики регионального развития	ПК-1.2 Определяет круг задач дизайн деятельности в рамках поставленной цели, подбирает оптимальные способы их решения, исходя из имеющихся ресурсов и ограничений.
проектный	ПК-3 способность проектировать объекты с преобладанием задач передачи визуальных сообщений, с акцентом на функции в отношении потребителя и с учетом значимости информативности формы сообщения	ПК-3.4 Использует требуемое для решения задач дизайн-проектирования компьютерное программное обеспечение.

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ПК-1.2 Определяет круг задач дизайн деятельности в рамках	Знает Игровые жанры, геймдизайн, геймплей их составляющие и компоненты;

<p>поставленной цели, подбирает оптимальные способы их решения, исходя из имеющихся ресурсов и ограничений.</p>	<p>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</p> <p>Умеет обосновывать выбор использования определенных техник графической подачи при проектировании трёхмерных моделей, осуществлять подбор цветowych моделей как составляющих проекта игровой графики в дизайне уровней;</p> <p>разрабатывать рисунок для создания сложных анимационных заготовок для разработки игр и мультимедиа</p> <p>распределять выполнение дизайн-проекта на этапы для оптимизации процесса;</p> <p>обрабатывать решение в программах для создания игровой графики;</p> <p>синтезировать все полученные знания для решения творческой задачи</p> <p>Владеет Навыками создания низко-полигональной модели, создания анимированного персонажа в игровом движке с настроенными материалами, оружием и эффектами, основами техники передачи физических взаимодействий объектов для игровой графики; навыками адаптации графического материала к актуальным практическим задачам игровой графики</p>
<p>ПК-3.4 Использует требуемое для решения задач дизайн-проектирования компьютерное программное обеспечение.</p>	<p>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</p> <p>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;</p> <p>Владеет навыками решения идейной и технической задачи в проектировании продукта игровой графики;</p> <p>способностью создавать конкурентоспособный продукт с учетом актуальных тенденций и современных технологий.</p>

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

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 4 зачетные единицы, 144 часов. практические занятия - 20 часов, самостоятельная работа – 16 часов, онлайн курс 108 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

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

Тип задач проф. деятельности:	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
научно-исследовательский	ПК-1 способность использовать систематизированные теоретические и практические знания для определения и решения исследовательских задач, в том числе с учетом специфики регионального развития	ПК-1.2 Определяет круг задач дизайн деятельности в рамках поставленной цели, подбирает оптимальные способы их решения, исходя из имеющихся ресурсов и ограничений.
проектный	ПК-3 способность проектировать объекты с преобладанием задач передачи визуальных сообщений, с акцентом на функции в отношении потребителя и с учетом значимости информативности формы сообщения	ПК-3.4 Использует требуемое для решения задач дизайн-проектирования компьютерное программное обеспечение.

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ПК-1.2 Определяет круг задач дизайн деятельности в рамках поставленной цели, подбирает оптимальные способы их решения, исходя из имеющихся ресурсов и ограничений.	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 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

	<p>распределять выполнение дизайн-проекта на этапы для оптимизации процесса;</p> <p>обрабатывать решение в программах для создания игровой графики;</p> <p>синтезировать все полученные знания для решения творческой задачи</p> <p>Владеет Навыками создания низко-полигональной модели, создания анимированного персонажа в игровом движке с настроенными материалами, оружием и эффектами, основами техники передачи физических взаимодействий объектов для игровой графики;</p> <p>навыками адаптации графического материала к актуальным практическим задачам игровой графики</p>
<p>ПК-3.4 Использует требуемое для решения задач дизайн-проектирования компьютерное программное обеспечение.</p>	<p>Знает специфику программ, их инструментов, плагинов, спецэффектов, определяющих решение задач разработки игровой графики;</p> <p>особенности игр и графики и программных требований к их разработке;</p> <p>технические параметры графики с учетом требований проекта</p> <p>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;</p> <p>Владеет навыками решения идейной и технической задачи в проектировании продукта игровой графики;</p> <p>способностью создавать конкурентоспособный продукт с учетом актуальных тенденций и современных технологий.</p>

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

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет - 7 зачетных единиц, 252 часа. Учебным планом предусмотрены лекции – 32 часов, лабораторные работы–64 часов, самостоятельная работа – 93 часов, на подготовку к экзамену 63 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.

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

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Создание авторского дизайн-проекта	ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и	ОПК-4.3 Обосновывает объективность применения приемов моделирования и конструирования

	коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	дизайн-объектов в качестве доказательства целесообразного выбора средств проектирования.
Методы творческого процесса дизайнеров	ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	ОПК-3.2 Владеет приемами и инструментами создания логически верной формы макета объекта; самостоятельно выполняет макеты с учетом особенностей сред проектирования и проблемного поля; представляет набор возможных решений и обосновывает свои предложения, опираясь на результаты научно-исследовательских изысканий.

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ОПК-3.2 Владеет приемами и инструментами создания логически верной формы макета объекта; самостоятельно выполняет макеты с учетом особенностей сред проектирования и проблемного поля; представляет набор возможных решений и обосновывает свои предложения, опираясь на результаты научно-исследовательских изысканий.	Знает принципы типологизации информации при определении требований к дизайн-проекту, методики анализа, организации и структурирования информации; основные законы восприятия визуальной информации пользователем; основные ресурсы, позволяющие оптимизировать работу при создании визуальной коммуникации; ресурсы позволяющие самостоятельно анализировать аналоговое поле при решении профессиональных задач; Умеет работать с непрявленными и неосознанными проблемами, а также с непараметризуемыми данными, где требуется интуитивное «схватывание», а не

	<p>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.  Создавать оригинальные технологически грамотные патентоспособные разработки на уровне промышленного образца;  пользоваться современными информационными базами и графическими редакторами.  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.  навыками коммуникации в профессиональной среде;  навыками решения конкретных задач проекта заявленного качества за установленное время.</p>
<p>ОПК-4.3                      Обосновывает объективность применения приемов моделирования и конструирования дизайн-объектов в качестве доказательства целесообразного выбора средств проектирования.</p>	<p>Знает Факторы, влияющие на эффективность воздействия рекламного сообщения;  формы влияния цветового восприятия на потребительский выбор;  принципы целостности восприятия сообщения.  умеет  определять совокупность необходимых элементов, отражающих оригинальные потребительские характеристики данного продукта, получившие признание и пользующиеся спросом;  выделять главное и второстепенное на различных уровнях визуальной коммуникации;  формировать образное решение графических символов, позволяющее мгновенно считать информацию.  Владеет методами определения ключевых уникальных характеристик сообщения, отвечающих определенным требованиям потребителей;  способностью структурирования информации.</p>

## Аннотация к рабочей программе дисциплины «Медиа дизайн»

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет - 7 зачетных единиц, 252 часа. Учебным планом предусмотрены Лабораторные работы 80 час, в том числе 50 с использованием МАО, самостоятельная работа – 172 часа, в том числе на подготовку к экзамену 27 часов. Дисциплина реализуется в 3,5,7 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.

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

Тип задач проф. деятельности:	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
художественный	ПК-2 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя с учетом образной выразительности при проектировании объектов дизайна	ПК-2.2 Формирует у потребителя требуемую эмоциональную реакцию средствами дизайна при проектировании объектов предметно-пространственной среды

проектный	ПК-3 проектировать объекты с преобладанием задач передачи визуальных сообщений, с акцентом на функции в отношении потребителя и с учетом значимости информативности формы сообщения	способность	ПК-3.3 Пользуется навыками художественного конструирования и технического моделирования; использует академические практики в составлении композиции при проектировании дизайн-объекта
-----------	--	-------------	--

○

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ПК-2.2 Адаптирует информацию в требуемый формат с целью достижения эффективной коммуникации; создает визуальную форму с учетом принципов целостности восприятия сообщения потребителем.	<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 – Sublime) и один из веб-клиентов (Chrome, Safari или FireFox).</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 – Google fonts 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 (Open Type, True Type, WOFF) в контексте использования их в веб-клиенте на разных платформах.</p> <p>Умеет 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. Умеет подключать шрифты к интернет странице, включая как полностью, так и только необходимую часть гарнитуры.</p> <p>Умеет подключать ресурсы-агрегаторы (такие как Google fonts 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 – Open Type, True Type, WOFF), с учетом особенностей их рендера в веб-клиенте на разных платформах и физического размера.</p> <p>Владеет      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 Google fonts или fontstorage.com) для обеспечения доступности и совместимости необходимых шрифтов с различным веб-окружением.</p> <p>Владеет навыками использования шрифтов различных форматов (например – Open Type, True Type, WOFF) с учетом особенностей их рендера в веб-клиенте на разных платформах и физического размера</p>
<p>ПК-3.3 Использует требуемое для решения задач дизайн-проектирования компьютерное программное обеспечение.</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 – <a href="http://www.tilda.cc">www.tilda.cc</a>)</p> <p>Знает возможности различных сервисов для работы с интерактивной инфографикой (например <a href="http://infogr.am">infogr.am</a>)</p>

	<p>Знает способы работы над дизайн-проектом в команде с помощью облачных сервисов (например – <a href="#">trello</a>)</p>
	<p>Умеет находить векторную масштабируемую графику на сервисах-агрегаторах (например – <a href="#">flaticon</a>) для быстрого создания прототипов.</p> <p>Умеет работать с сервисами, помогающими быстро опубликовать презентацию дизайн-концепции (например – <a href="#">www.tilda.cc</a>).</p> <p>Умеет работать с различными сервисами по созданию интерактивной инфографики (например <a href="#">infogr.am</a>)</p> <p>Умеет работать в команде над дизайн проектом, используя специализированное программное обеспечение (например – <a href="#">trello</a>)</p>
	<p>Владеет собственной подборкой информационных ресурсов для решения нестандартных задач в области создания интерактивного контента для сети интернет (например – <a href="#">toster.ru</a>, <a href="#">medium.com</a> (en)).</p> <p>Владеет навыками работы с сайтами-агрегаторами, собирающими и структурирующими масштабируемую редактируемую векторную графику для быстрого проектирования мобильных приложений и интернет-сервисов (например – <a href="#">flaticon</a>).</p> <p>Владеет навыками работы с интернет сервисами, позволяющими в короткий срок создать и опубликовать в сети интернет презентацию проекта или мобильного приложения (например – <a href="#">www.tilda.cc</a>).</p> <p>Владеет навыками создания интерактивной инфографики в том числе с помощью интернет сервисов (например <a href="#">infogr.am</a>)</p> <p>Владеет навыками работы с сервисами, специализирующимися на организации командной работы над интернет проектами (например – <a href="#">trello</a>)</p>

## Аннотация к рабочей программе дисциплины «Маркетинг»

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 4 зачетных единицы, 144 часов. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия 16 часов, практическая работа 16 часов, самостоятельная работа – 40 часа, онлайн курс 72 часа. Дисциплина реализуется на 4 курсе, 7 семестр.

[Оглавление](#)

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

Тип задач проф. деятельности:	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
научно-исследовательский	ПК-1 способность использовать систематизированные теоретические и практические знания для определения и решения исследовательских задач, в том числе с учетом специфики регионального развития	ПК-1.1 Проводит комплексные дизайн исследования, в том числе в научном коллективе, применяя технологии сбора и анализа информации
художественный	ПК-2 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя с учетом образной выразительности при проектировании объектов дизайна	ПК-2.1 Определяет совокупность необходимых элементов, отражающих оригинальные потребительские характеристики дизайн продукта; оперирует методиками управления сознанием потребителей, вызывая положительные либо негативные реакции средствами дизайна; оперирует принципами создания графических систем в зависимости от носителей.

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ПК-1.1 Проводит комплексные дизайн исследования, в том числе в научном коллективе, применяя технологии сбора и анализа информации	Знает логику принятия решений относительно выбора уместных методов и технологий в сфере бренд-менеджмента; специфику применения современных методов управления брендом с использованием информационно-коммуникационных технологий; роль дизайнера в управлении жизненными циклами бренда основные виды, структурные элементы визуальных сообщений в бренд-дизайне, методы анализа целевой аудитории для прогнозирования реакций потребителя;

	<p>критерии оценки факторов «попадания» сообщения в ядро целевой аудитории</p> <p>Умеет находить разные пути решения одной задачи бренд-менеджмента в дизайне;</p> <p>применять уместные методы, приемы в решении стандартных задач профессиональной деятельности;</p> <p>выстраивать структурные связи между дизайн-мышлением, дизайном, технологией, бренд-менеджментом, маркетингом и корпоративным управлением на основе методов и технологий (в том числе информационных)</p> <p>организовывать выполнение проекта по бренд-дизайну, согласно исследованиям целевой аудитории ее архетипов, геометрических типов и других типологических характеристик;</p> <p>анализировать тренды в сфере концептуального дизайн-проектирования, применять полученные выводы для внедрения в бренд-менеджменте</p> <p>Владеет навыками разработки научно обоснованного дизайн-проекта с учетом отношений, ощущений и реакций потребителя;</p> <p>навыками выявления актуальных потребительских тенденций в сфере дизайна</p> <p>навыками прогнозирования продуктивности визуального сообщения по достижению целевой аудитории</p> <p>навыками методологического построения стратегий бренда на разных уровнях; умением выявления оптимальных решений и разработки индивидуальности, ценностей, ассоциаций, мифологии, идентичности и атрибутов бренда на основе современных информационных технологий</p>
<p>ПК-2.1 Определяет совокупность необходимых элементов, отражающих оригинальные потребительские характеристики дизайн продукта; оперирует методиками управления сознанием потребителей, вызывая положительные либо негативные реакции средствами дизайна; оперирует принципами создания графических систем в зависимости от носителей.</p>	<p>Знает основы социальных и этических норм в сфере бренд-менеджмента;</p> <p>технология управления этапами жизненного цикла бренда ;</p> <p>алгоритмы работы с источниками данных для внедрения в проекты по бренд-дизайну;</p> <p>методы и подходы комплексного решения задач по управлению и развитию бренда на основе теоретических источников и анализа аналогов;</p> <p>особенности регионального развития брендов;</p> <p>факторы, влияющие на эффективность стратегического управления брендом</p> <p>основные пути, методы и технологии, применяемые для управления брендом с учетом изменчивости рынка и нестандартного поведения конкурентов;</p> <p>способы транслирования концептуальных идей, отстраивающих бренд от конкурентов</p>

	<p>Умеет применять уместные источники теоретических и практических знаний, позволяющих достигать рациональных решений в бренд-менеджменте;</p> <p>использовать ключевые понятия, идеи и основные концепции менеджмента для управления брендом</p> <p>решать нестандартные задачи, возникающие в работе, работать на управленческих должностях требующих аналитического подхода и форсированных действий; обосновывать выбор определенных стратегий с учетом социальных и этических норм; поддерживать высокую осведомленность о тенденциях и инновациях в профессиональной сфере</p> <p>Владеет навыками построения стратегий бренда на разных уровнях; умением выявления оптимальных решений и разработки индивидуальности, ценностей, ассоциаций, мифологии, идентичности, атрибутов бренда.</p> <p>навыками структурного анализа сложившейся ситуации на основе аналогов в сфере бренд-менеджмента;</p> <p>методиками генерирования нестандартных идей развития бренда, реализуемых средствами менеджмента и дизайна</p>
--	---

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

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 4 зачетных единицы, 144 часов. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия 16 часов, практическая работа 16 часов, самостоятельная работа – 40 часа, онлайн курс 72 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 брэндинга, анализа рынка, разработки стратегии и организация рекламных кампаний.

**Цель:** формирование у студентов представления о бренд-менеджменте, его принципах, функциях и методах, формирование навыков практической

деятельности и управленческого мышления, необходимых для принятия дизайнером организационно-управленческих решений по развитию бренда.

**Задачи:**

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

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

Тип задач проф. деятельности:	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
научно-исследовательский	ПК-1 способность использовать систематизированные теоретические и практические знания для определения и решения исследовательских задач, в том числе с учетом специфики регионального развития	ПК-1.1 Проводит комплексные дизайн исследования, в том числе в научном коллективе, применяя технологии сбора и анализа информации
художественный	ПК-2 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя с учетом образной выразительности при проектировании объектов дизайна	ПК-2.1 Определяет совокупность необходимых элементов, отражающих оригинальные потребительские характеристики дизайн продукта; оперирует методиками управления сознанием потребителей, вызывая положительные либо негативные реакции средствами дизайна;

		оперирует принципами создания графических систем в зависимости от носителей.
--	--	--

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
<p>ПК-1.1 Проводит комплексные дизайн исследования, в том числе в научном коллективе, применяя технологии сбора и анализа информации</p>	<p>Знает основные направления использования информационно-коммуникационных технологий при проведении проектных и предпроектных исследований;</p> <p>источники правового регулирования;</p> <p>основы ограничения доступности данных и авторского права на всех этапах формирования и реализации проекта;</p> <p>начальные средства и методы защиты информации от несанкционированного доступа, изменения или уничтожения;</p> <p>основы библиографического описания документов при оформлении информационных источников проекта.</p> <p>Умеет решать текущие задачи реализации проекта на основе информационной и библиографической культуры;</p> <p>определять основные средства и методы защиты информации от несанкционированного доступа, изменения или уничтожения при описании результатов проекта.</p> <p>Владеет информационно-коммуникационными технологиями при разработке, планировании, реализации проекта (MSProject); начальными средствами и методами защиты информации от несанкционированного доступа, изменения или уничтожения;</p> <p>основными знаниями о правовом регулировании в отношении прав на результаты интеллектуальной деятельности и средства индивидуализации на всех этапах формирования и реализации проекта;</p>
<p>ПК-2.1 Определяет совокупность необходимых элементов, отражающих оригинальные потребительские характеристики дизайн продукта; оперирует методиками управления сознанием потребителей, вызывая положительные либо негативные реакции средствами дизайна; оперирует принципами создания графических систем в зависимости от носителей.</p>	<p>Знает основные типы интервью пользователя, эксперта, методы наблюдения в контексте и этнографию; методы исследования аналогов;</p> <p>принципы составления карты стейкхолдеров, карты эмпатии;</p> <p>требования к качеству «продукта» проекта в соответствии с его полезностью потребителю, возможностями современных технологий и интересами бизнеса.</p>

	<p>Умеет определять основные направления исследования пути пользователя;  формулировать точку зрения и фокусироваться на инсайте с целью формирования проблематики проекта;  собирать информацию для диаграммы Венна, Productevolutioncanvas.  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.</p>
--	---

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

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 72 часов, 2 зачетные единицы. Учебным планом предусмотрены практические занятия (16 часа), из них с использованием МАО (8 часов), самостоятельная работа студента (29 часов), контроль (27 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.
- Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы, характеризуют формирование следующих компетенций:

Тип задач проф. деятельности:	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
художественный	ПК-2 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя с учетом образной выразительности при проектировании объектов дизайна	ПК-2.2 Формирует у потребителя требуемую эмоциональную реакцию средствами дизайна при проектировании объектов предметно-пространственной среды
проектный	ПК-3 способность проектировать объекты с преобладанием задач передачи визуальных сообщений, с акцентом на функции в отношении потребителя и с учетом значимости информативности формы сообщения	ПК-3.3 Пользуется навыками художественного конструирования и технического моделирования; использует академические практики в составлении композиции при проектировании дизайн-объекта

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
<p>ПК-2.2 Адаптирует информацию в требуемый формат с целью достижения эффективной коммуникации; создает визуальную форму с учетом принципов целостности восприятия сообщения потребителем.</p>	<p>Знает основы изобразительной грамоты, законы линейной, воздушной перспективы, законы композиции, тонального и линейно-конструктивного рисунка, графические материалы и техники.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
<p>ПК-3.3 Использует требуемое для решения задач дизайн-проектирования компьютерное программное обеспечение.</p>	<p>Знает Основные свойства материалов и их особенности;</p> <p>Принципы выбора графических техник и программ при выполнении задания</p> <p>Влияние выбранных материалов на художественный замысел и применение аналоговых образцов в цифровом пространстве</p> <p>Умеет подбирать редакторы для обработки изображений в соответствии с поставленной целью и задачами.</p> <p>Выбирать и использовать принципы линейно-конструктивного и композиционного построения графических работ</p> <p>Владеет Инструментами, программным обеспечением и основными принципами создания графических работ, методами анализа и техниками использования графических приемов и стилей в редакторах, основными принципами анализа визуальной информации и методиками переработки их при проектировании дизайн-объекта</p>

## 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 - 32 часа , практические занятия - 32 часа, самостоятельная работа – 26 часов, контроль 54 часа, Дисциплина реализуется на 3 курсе в 5 семестре.

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

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

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

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

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

пластику и ритм шрифта, оперировать профессиональным терминологическим аппаратом.

**Задачи:**

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

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

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

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

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Создание авторского дизайн-проекта	ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и	ОПК-4.4 Владеет пониманием пластики и ритма шрифтовых композиций; использует особенности свойств шрифта в наборе; анализирует основные аспекты визуальной коммуникации для распределения

	сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	визуальных акцентов. Владеет инструментами и основными принципами типографики, использует законы, правила и нормы оформления текста при создании макетов в графических редакторах.

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
<p>ОПК-4.4 Владеет пониманием пластики и ритма шрифтовых композиций; использует особенности свойств шрифта в наборе; анализирует основные аспекты визуальной коммуникации для распределения визуальных акцентов. Владеет инструментами и основными принципами типографики, использует законы, правила и нормы оформления текста при создании макетов в графических редакторах.</p>	<p>Знает основные роли текстовых сообщений в коммуникации; средства анализа, организации и представления текстовой информации на различных носителях; основные законы функционирования визуальных сообщений; 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 определять образ информации, помещая ее в визуальный контекст; использовать текст с дополнительной, уточняющей целью; 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 средствами поиска нестандартного решения задач типографики; методами анализа и представления текстовой информации в предметно-пространственной среде; методами формирования целостности восприятия текста и графических образов; 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;</p>

	современной методикой конструирования макетов полиграфии; терминологическим аппаратом; навыками анализа и использования базовых основ типографики.

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

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет - 4 зачетных единицы, 144 часа. практические занятия - 16 часа, в том числе с использованием МАО 16 часов, самостоятельная работа – 56 час, онлайн курс 72 часа. 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)

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

Тип задач проф. деятельности:	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
художественный	ПК-2 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя с учетом образной выразительности при проектировании объектов дизайна	ПК-2.3 Адаптирует информацию в требуемый формат с целью достижения эффективной коммуникации; создает визуальную форму с учетом принципов целостности восприятия сообщения потребителем.
проектный	ПК-3 способность проектировать объекты с преобладанием задач передачи визуальных сообщений, с акцентом на функции в отношении потребителя и с учетом значимости информативности формы сообщения	ПК-3.1 Проектирует объекты визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ПК-2.3 Адаптирует информацию в требуемый формат с целью достижения эффективной коммуникации; создает визуальную форму с учетом принципов целостности восприятия сообщения потребителем.	<p>Знает Знает особенности проектирования основных функциональных групп изданий, а именно:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• агитационных изданий,</li> <li>• изданий научного направления,</li> <li>• учебных изданий,</li> <li>• справочно-информационных,</li> <li>• художественной литературы,</li> <li>• детско-юношеской;</li> <li>• изданий, построенных преимущественно на изобразительной информации.</li> </ul> <p>Знает специфические требования различных жанров поэтических и прозаических произведений художественной литературы к организации книжной формы.</p> <p>Умеет Умеет учитывать специфические требования различных жанров поэтических и прозаических произведений художественной литературы к организации книжной формы.</p>

	<p>Умеет оформлять художественную литературу с учетом эмоциональной окраски восприятия, а также с возрастных категорий.</p> <p>Умеет учитывать возрастные категории в изданиях детских изданий – книг для чтения и книг для рассматривания, книг-игрушек для младшего возраста.</p> <p>Владеет      Владеет навыками проектирования основных функциональных групп изданий, таких как:</p> <p>агитационные издания, издания научного направления, учебные издания, справочно-информационные и т.д.</p> <p>Владеет 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>Владеет навыками проектирования книг различных поэтических и прозаических произведений художественной литературы с учетом специфических требований жанра.</p>
<p>ПК-3.1      Проектирует объекты визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории</p>	<p>Знает      Знает как оформлять художественную литературу с учетом эмоциональной окраски восприятия, а также с возрастных категорий.</p> <p>Знает особенности детских изданий – книг для чтения и книг для рассматривания, книг-игрушек для младшего возраста.</p> <p>Знает различные факторы, определяющие тип издания и методику его проектирования. (Такие как содержание издания, его социальная направленность и предполагаемый характер воздействия на читателя; специфические требования читателей, уровень их образованности, особенности восприятия; материально-технические и экономические ресурсы для выпуска издания.)</p> <p>Знает классификацию изданий по функциональным группам согласно основным видам деятельности человека: агитационно-пропагандистские издания (ценностно-ориентационная деятельность); научные и научно-популярные издания (познавательная деятельность); учебные или дидактические издания (учебная или дидактическая деятельность); справочно-информационные, инструктивные, производственные, нормативные издания (практическая деятельность); и т.д.</p> <p>Знает особенности технической базы и цифровых</p>

	<p>технологий, применяемых в современном издательском деле.</p> <p>Знает тонкости подготовки к печати многополосных изданий, многостраничных брошюр-каталогов, книг и др. печатные изданий.</p> <p>Умеет Умеет учитывать возрастные категории в изданиях детских изданий – книг для чтения и книг для рассматривания, книг-игрушек для младшего возраста.</p> <p>Умеет работать в программах Adobe InDesign CC и Adobe Acrobat DC.</p> <p>Умеет верстать многополосные издания со сложной модульной сеткой, многостраничные брошюры-каталоги, книги и др. печатные издания.</p> <p>Владеет Владеет навыками оформления художественной литературы с учетом эмоциональной окраски восприятия, а также с учетом возрастных категорий.</p> <p>Владеет навыками проектирования детских изданий – книг для чтения и книг для рассматривания, книг-игрушек и т.д., с учетом возрастной категории.</p> <p>Владеет навыками работы с факторами, определяющими тип издания и методику его проектирования. (Такими как содержание издания, его социальная направленность и предполагаемый характер воздействия на читателя; специфические требования читателей, уровень их образованности, особенности восприятия; материально-технические и экономические ресурсы для выпуска издания и т.д.)</p> <p>Владеет навыками классификации изданий по функциональным группам согласно основным видам деятельности человека: агитационно-пропагандистские издания (ценностно-ориентационная деятельность); научные и научно-популярные издания (познавательная деятельность); учебные или дидактические издания (учебная или дидактическая деятельность); и тд.</p> <p>Владеет различными техниками работы в программе Adobe InDesign CC.</p> <p>Владеет навыками работы с предпечатным инструментарием программы Adobe Acrobat DC.</p> <p>Владеет навыками подготовки к печати различных многополосных изданий, многостраничных брошюр-каталогов, книг др. изданий.</p>

## Аннотация к рабочей программе дисциплины «Дизайн мобильных приложений»

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет - 4 зачетных единицы, 144 часа. практические занятия - 16 часа, в том числе с использованием МАО 16 часов, самостоятельная работа – 56 час, онлайн курс 72 часа. Дисциплина реализуется на 4 курсе в 7-ом семестре.

**Цель** – сформировать у обучающихся представление об основных существующих способах создания интерактивных приложений, научить разрабатывать правильный интерфейс и архитектуру приложения. Раскрыть специфические возможности и характер используемых на практике инструментов разработки интерфейса приложений, ознакомиться с инструментами современных способов разработки мобильных приложений для операционной системы Android, оперировать профессиональным терминологическим аппаратом.

### **Задачи:**

- Формирование культуры визуального мышления в области проектирования интерфейса и архитектуры приложения,
- использование профессиональных приемов управления навигацией между различными активностями приложения; использовать фрагменты;
- ознакомление с языком программирования Java и связанными с ним технологиями;
- расширить свои знания и практические навыки для разработки мобильных приложений в среде Android Studio.

Для успешного изучения дисциплины 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;

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

Тип задач проф. деятельности:	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
художественный	ПК-2 способность формировать визуальное	ПК-2.3 Адаптирует информацию в требуемый формат с

	сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя с учетом образной выразительности при проектировании объектов дизайна	целью достижения эффективной коммуникации; создает визуальную форму с учетом принципов целостности восприятия сообщения потребителем.
проектный	ПК-3 способность проектировать объекты с преобладанием задач передачи визуальных сообщений, с акцентом на функции в отношении потребителя и с учетом значимости информативности формы сообщения	ПК-3.1 Проектирует объекты визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ПК-2.3 Адаптирует информацию в требуемый формат с целью достижения эффективной коммуникации; создает визуальную форму с учетом принципов целостности восприятия сообщения потребителем.	Знает Сущность мобильной разработки; Стадии цифровой революции, прорывные технологии в области цифровизации, мобильная разработка; Сущность и понятие системы мобильной разработки; Существующие платформы в мобильной среде; Умеет Оперировать понятийным аппаратом в сфере программирования; Определять перспективные рыночные ниши для реализации проектов мобильной разработки;
ПК-3.1 Проектирует объекты визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории	Умеет анализировать перспективные рыночные ниши для реализации проектов в области мобильной разработки; самостоятельно разрабатывать проектные решения в области мобильной разработки; Владеет Умение спроектировать интерфейс мобильного приложения средствами онлайн-инструментов

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

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 3 зачетных единиц, 108 часов. Лекции 10 часов, практические занятия 20 часа, в том числе с использованием МАО 10 часов, самостоятельная работа 42 часов, контроль 36 часов. Реализуется на 4 курсе в 8 семестре.

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

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

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

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

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

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

- показать взаимодействие методологии дизайна со смежными дисциплинами;

- выработать навыки получения, анализа и обобщения информации.

**Задачи:**

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

- определить алгоритмы работы с первичными материалами, данными и результатами исследования, включая задачи контроля качества и презентации результатов;

- провести ревизию накопленных знаний и навыков в области современных технологий дизайн исследования, по возможности сформировать целостную картину методических возможностей проектной области и практической применимости известных исследовательских методик;

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

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

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

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

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

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

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

Наименование категории (группы) общепрофес-	Код и наименование общепрофессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
---	--	--

<b>СИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ</b>		
	ОПК-2                      Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно- исследовательскую работу; участвовать в научно- практических конференциях	ОПК-2.1                      Определяет направления поиска основной литературы и дополнительных источников в рамках поставленной цели с учетом проектных задач.
	ОПК-6                      Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.1                      Использует современные информационные технологии с учетом задач дизайн- деятельности

<b>Код и наименование индикатора достижения компетенции</b>	<b>Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)</b>
ОПК-2.1                      Определяет направления поиска основной литературы и дополнительных источников в рамках поставленной цели с учетом проектных задач.	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;

	<p>основными методами формирования набора различных подходов к выполнению дизайн исследований.</p> <p>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.</p>
<p>ОПК-6.1                      Использует современные информационные технологии с учетом задач дизайн-деятельности</p>	<p>Знает основы требований к проектированию, набор методов прикладных дизайн исследований, принципы подходов к выбору методов прикладных дизайн исследований для решения различных дизайнерских задач. предмет, категории и принципы исследовательской и проектной деятельности; общие схемы решений в области проблемного проектирования.</p> <p>Умеет осваивать и применять новые теории, модели, методы исследования, разрабатывать, оформлять, презентовать и аргументировано защищать свою концепцию. 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.</p> <p>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.</p>

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Дизайн технологии»**

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет - 7 зачетных единиц, 252 часа. Учебным планом предусмотрены Лабораторные работы 80 час, в том числе 50 с использованием МАО, самостоятельная работа – 172 часа, в том числе на подготовку к экзамену 27 часов. Дисциплина реализуется в 3,5,7 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 «Дизайн технологии» базируется на знаниях и навыках, полученных при изучении и освоении дисциплин: «Рекламные технологии», «Проектирование», «Пропедевтика» и других.

**Цель** изучения дисциплины - овладение основными мировыми стандартами управления проектами и их ключевыми особенностями в области создания эстетической среды обитания человека в рамках проектной деятельности; формирование целостного представления о роли компьютерной графики в художественном графическом проектировании.

### **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;

- Формирование представлений о роли и месте компьютерной графики в графическом дизайне;
- Формирование практических навыков в обработке цифровых изображений;
  - Сформировать навык подведения итогов, оформления результатов, последовательного выполнения графической проектной работы;
  - Сформировать навык презентации проекта.

Для успешного изучения 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

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

Тип задач проф. деятельности:	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
художественный	ПК-2 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя с учетом образной выразительности при проектировании объектов дизайна	ПК-2.2 Формирует у потребителя требуемую эмоциональную реакцию средствами дизайна при проектировании объектов предметно-пространственной среды
проектный	ПК-3 способность проектировать объекты с преобладанием задач передачи визуальных сообщений, с акцентом на функции в отношении потребителя и с учетом значимости информативности формы сообщения	ПК-3.3 Пользуется навыками художественного конструирования и технического моделирования; использует академические практики в составлении композиции при проектировании дизайн-объекта

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ПК-2.2 Адаптирует информацию в требуемый формат с целью достижения эффективной коммуникации; создает визуальную форму с учетом принципов целостности восприятия сообщения потребителем.	<p>Знает возможности и ограничения при проектировании адаптивного мультимедийного контента.</p> <p>Знает принципы построения регрессивного интернет контента, в зависимости от аппаратных ограничений среды для различных операционных систем и устройств (например – iOS, Android).</p> <p>Умеет составлять техническое задание на разработку адаптивного мультимедийного контента.</p> <p>Умеет проектировать регрессивные интернет страницы, учитывая различные аппаратные и технические ограничения устройств (например – iOS, Android).</p> <p>Владеет навыками составления технического задания для адаптивного мультимедийного контента.</p> <p>Владеет навыками проектирования регрессивной интернет страницы, учитывая различные аппаратные и технические ограничения целевых устройств (например – iOS, Android).</p>
ПК-3.3 Использует требуемое для решения задач дизайн-проектирования компьютерное программное обеспечение.	<p>Знает основные возможности программ для создания VR-контента (создание виртуальных туров. Например – <a href="#">Unity3D</a> или <a href="#">Unreal Engine</a>).</p> <p>Знает функциональные возможности различных программ для создания 360-градусных фотографий (Например <a href="#">PTGui Stitching</a>, <a href="#">Hugin</a> или <a href="#">Image Composite Editor</a>) и 360-градусного видео.</p> <p>Знает возможности программ (например – <a href="#">Adobe Animate</a> и <a href="#">Google Web Designer</a>) для создания интерактивного анимированного контента и экспорта его в интернет.</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 <a href="#">tilda.cc</a>).</p> <p>Знает, как привести контент в соответствии с требованиями доступности по <a href="#">ГОСТ Р 52872-2012</a></p>

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

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

## **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Цифровая фотография»**

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 часов. Учебным планом предусмотрены практические занятия (30 часов), самостоятельная работа студента (78 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:

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

владение иностранным языком в устной и письменной форме для осуществления межкультурной и иноязычной коммуникации;

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

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Организаторская деятельность	ОПК-5 Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	ОПК-5.2 Выполняет творческие работы в рамках поиска свежего визуального языка, экспериментальной типографики, эмоциональной наполненности визуальных сообщений, с отражением высокого профессионального мастерства.
Информационно-коммуникационные технологии	ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.3 Использует современные информационные технологии с учетом задач дизайн-деятельности

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ОПК-5.2 Выполняет творческие работы в рамках поиска свежего визуального языка, экспериментальной типографики, эмоциональной наполненности визуальных сообщений, с отражением высокого профессионального мастерства.	<p>Знает Историю развития цифровой фотографии как одного из направлений художественной культуры человечества</p> <p>Требования, предъявляемые к фотографическим изображениям в индустрии дизайна</p> <p>Умеет Получать и обрабатывать цифровые фотографические изображения</p> <p>Ставить перед собой нестандартные задачи и находить их решения.</p> <p>Владеет Навыками работы с фотооборудованием, студийным и естественным светом. Навыками критического анализа графических работ</p>
ОПК-6.3 Использует современные информационные технологии с учетом задач дизайн-деятельности	<p>Знает Роль и место цифровой фотографии в графическом дизайне. Композиционные приемы в фотографии.</p> <p>Умеет Обоснованно представить выбранную концепцию, или визуальное решение перед клиентом</p> <p>Владеет Профессиональной терминологией, навыками презентации своих идей.</p>

## **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»

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.

1. **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 компетенции:

Компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
УК-1 (УК-1.7) Выявляет проблему, осуществляет поиск информации, в том числе и междисциплинарного характера, интерпретирует ее для решения поставленных задач	Знает	как выявить проблему, осуществлять поиск информации и интерпретировать ее для решения поставленных задач
	Умеет	сравнивать возможные варианты решения, оценивать их преимущества и недостатки, формулировать собственную позицию в рамках поставленной задачи
	Владеет	навыками использования поиска, критического анализа и синтеза информации, системного подхода для

		решения поставленных задач; способностью формировать собственное мнение, аргументировать свою точку зрения на основе системного подхода и предлагает возможные варианты решения поставленной задачи
УК-1 (УК-1.8) Определяет, интерпретирует и ранжирует информацию, в том числе и междисциплинарного характера, требуемую для решения поставленной задачи	Знает	способы определения проблемы том числе и междисциплинарного характера
	Умеет	определять, интерпретировать и ранжировать информацию
	Владеет	навыками определения, интерпретирования и ранжирования информации, в том числе и междисциплинарного характера
УК-3 (УК-3.6) Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды	Знает	основные принципы и социально-этические нормы командного взаимодействия
	Умеет	анализировать и оценивать ситуацию, выбирать стратегию поведения, принимать решения, брать на себя ответственность, работая индивидуально или в команде
	Владеет	навыками разработки и реализации плана действий, необходимых для решения профессиональных задач, в том числе в условиях работы в команде
УК-3 (УК-3.7) Оценивает идеи других членов команды для достижения поставленной цели	Знает	способы командной работы для формирования перечня идей
	Умеет	формировать перечень идей команды
	Владеет	Оценивать идеи команды для достижения целей

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

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.

## 1. Цели и задачи освоения дисциплины:

**Цель** дисциплины – дать представление о психологии общения и социального взаимодействия, основных теориях, механизмах социального взаимодействия применительно к реалиям каждодневного делового и личностного общения, т.е. реализации знания в прикладном аспекте.

**Задачи** реализации дисциплины:

– рассмотреть определение психологии общения и социального взаимодействия, основные области их проявления,

– описать наиболее распространенные методы общения и социального взаимодействия,

– познакомить с этикой делового и межличностного общения, особенностями деловой риторики, необходимые специалистам разных областей.

Совокупность запланированных результатов обучения по дисциплине обеспечивает формирование у выпускника следующих компетенций, установленных ОПОП.

Результаты освоения (формирование компетенций):

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Системное критическое мышление	УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.7 Выявляет проблему, осуществляет поиск информации, в том числе и междисциплинарного характера, интерпретирует ее для решения поставленных задач
		УК-1.8 Определяет, интерпретирует и ранжирует информацию, в том числе и междисциплинарного характера, требуемую для решения поставленной задачи
Командная работа и лидерство	УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	УК-3.6 Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды
		УК-3.7 Оценивает идеи других членов команды для достижения поставленной цели
Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)	
УК-1.8 Определяет, интерпретирует и ранжирует информацию, в том	Знает способы поиска информации, необходимой для решения поставленной задачи	

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
числе и междисциплинарного характера, требуемую для решения поставленной задачи		Умеет найти информацию, необходимую для решения поставленной задачи, и выделить в ней главное
		Владеет навыками критического анализа информации
УК-1.7 Выявляет проблему, осуществляет поиск информации, в том числе и междисциплинарного характера, интерпретирует ее для решения поставленных задач		Знает теоретические основы психологического стресса
		Умеет интерпретировать информацию о стрессе в контексте выявленной проблемы
УК-3.6 Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды		Знает правила эффективного общения
		Умеет обмениваться информацией с членами команды
УК-3.7 Оценивает идеи других членов команды для достижения поставленной цели		Знает правила конструктивной критики
		Умеет дать критическую оценку идеям других членов команды

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Психология общения и социального взаимодействия» применяются следующие методы активного/интерактивного обучения: дискуссия, ролевые игры, мозговой штурм, шеринг, метод ситуационного анализа.

### **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»**

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.

2. Цели и задачи освоения дисциплины:

Цель: всестороннее знакомство и изучение технологий и инструментов разноуровневого регионального маркетинга, формирование понимания

логики, принципов и технологий современного коммуникативного процесса и бренд-коммуникаций, обеспечивающие способность эффективной профессиональной ориентации в данном проблемном поле.

Задачи:

— научиться планировать и организовывать систему рекламных и PR-коммуникаций, проводить мероприятия по формированию и коррекции имиджа территории, оценивать эффективность проведенных мероприятий;

— научиться формировать стратегии, определять цели, разрабатывать программы и проводить коммуникационные кампании и отдельные мероприятия, связанные с разработкой и управлением брендом страны и региона, оценивать их эффективность;

— научиться подготавливать обзоры и прогнозы по развитию, управлению брендом территории; составлять аналитические справки, экспертные заключения, отчеты, обзоры и прогнозы на основе анализа коммуникационной среды.

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
УК-1.7: Выявляет проблему, осуществляет поиск информации, в том числе и междисциплинарного характера, интерпретирует ее для решения поставленных задач	Знает	методы определения проблемного поля и поиска информации междисциплинарного характера
	Умеет	использовать методы социогуманитарных наук для осуществления междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности
	Владеет	навыками междисциплинарного подхода и интерпретации полученных данных в профессиональной деятельности.
УК-3.6: Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды	Знает	основные правила социального взаимодействия с членами команды, обмена информацией, знаниями и опытом
	Умеет	осуществлять продуктивную коммуникацию с членами команды, доносить имеющуюся информацию, совместно с членами команды проводить ее обсуждение
	Владеет	способностью доносить полученную информацию, знания и опыт до членов команды, а также получать информацию от одноклассников

## Аннотация к рабочей программе дисциплины «Психология творчества и интеллекта»

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.

**Цель дисциплины** – знакомство с теоретическими основами исследований в области психологии интеллекта и творчества; рассмотрение наиболее популярных методов развития и стимуляции творчества, а также диагностики креативности.

### Задачи:

- познакомить студентов с современными представлениями о мышлении и интеллекте.
- освоить общесистемный подход к творчеству,
- познакомить студентов с основными методами диагностики и развития креативности,
- сформировать фундамент для дальнейшего творческого поиска средств и способов повышения эффективности профессиональной деятельности студентов,
- развить творческий подход к делу и потребность в саморазвитии.

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

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции выпускника	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции	
Системное критическое мышление	УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.7	Определяет, интерпретирует и ранжирует информацию, в том числе и междисциплинарного характера, требуемую для решения поставленной задачи
		УК1.8	Выявляет проблему, осуществляет поиск информации, в том числе и междисциплинарного характера, интерпретирует ее для решения поставленных задач

Командная работа и лидерство	УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	УК-3.6	Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды
		УК-3.7	Оценивает идеи других членов команды для достижения поставленной цели

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
УК-1.7 Определяет, интерпретирует и ранжирует информацию, в том числе и междисциплинарного характера, требуемую для решения поставленной задачи	Знает способы поиска информации, необходимой для решения поставленной задачи
	Умеет найти информацию, необходимую для решения поставленной задачи, и выделить в ней главное
	Владеет навыками критического анализа информации
УК-1.8 Выявляет проблему, осуществляет поиск информации, в том числе и междисциплинарного характера, интерпретирует ее для решения поставленных задач	Знает теоретические основы психологического стресса
	Умеет интерпретировать информацию о стрессе в контексте выявленной проблемы
УК-3.6 Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды	Знает правила эффективного общения
	Умеет обмениваться информацией с членами команды
УК-3.7 Оценивает идеи других членов команды для достижения поставленной цели	Знает правила конструктивной критики
	Умеет дать критическую оценку идеям других членов команды

### **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»**

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.

#### **I. Цели и задачи освоения дисциплины**

**Цель** – изучение основных методов, принципов и инструментов репутационного менеджмента и специфики их использования в управлении рекламной и PR-деятельности предприятий различной формы организации.

**Задачи:**

- познакомить с основными методами, принципами, инструментами теории репутационного менеджмента, основными репутационными характеристиками, стратегиями управления репутацией, технологическими приемами и методами формирования и управления деловой репутацией предприятия и персоны, методами и инструментами оценки репутации.

- сформировать у студентов умения практического использования технологических приемов и методов формирования и управления деловой

репутацией предприятия и персоны, методов и инструментов оценки репутации;

- сформировать основные навыки управленческой деятельности, необходимые в профессиональной деятельности бакалавра рекламы и связей с общественностью в формировании, управлении и оценке деловой репутации предприятия и персоны.

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

Универсальные компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции выпускника	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Системное и критическое мышление	УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1. Знает, как выявить проблему, осуществлять поиск информации и интерпретировать ее для решения поставленных задач УК-1.2. Умеет сравнивать возможные варианты решения, оценивать их преимущества и недостатки, формулировать собственную позицию в рамках поставленной задачи. УК-1.3. Владеет навыками использования поиска, критического анализа и синтеза информации, системного подхода для решения поставленных задач; способностью формировать собственное мнение, аргументировать свою точку зрения на основе системного подхода и предлагает возможные варианты решения поставленной задачи
Командная работа и лидерство	УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	УК-3.1. Знает основные принципы и социально-этические нормы командного взаимодействия УК-3.2. Умеет анализировать и оценивать ситуацию, выбирать стратегию поведения, принимать

		решения, брать на себя ответственность, работая индивидуально или в команде УК-3.3. Владеет навыками разработки и реализации плана действий, необходимых для решения профессиональных задач, в том числе в условиях работы в команде
--	--	--

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины применяются следующие методы активного обучения: групповые дискуссии, анализ конкретных ситуаций, работа в парах или малых группах при обсуждении вопросов практических занятий, подготовка мультимедийных презентаций и другие.

#### **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Психология стресса»**

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.

##### **1.Цели и задачи освоения дисциплины:**

Цель курса - ознакомить студентов с основными направлениями современной психологии стресса и с основными подходами к изучению данного феномена в психологии, познакомить с динамикой развития стресса, видами стрессоров и изучить основные типы реагирования личности на стресс.

Задачи курса - познакомить с различными концепциями стресса; научить разграничивать стрессовые и адаптивные реакции; научить анализировать процесс патогенеза стресса.

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Системное критическое мышление	УК-1Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.7 Определяет, интерпретирует и ранжирует информацию, в том числе и междисциплинарного характера, требуемую для решения поставленной задачи
		УК-1.8 Выявляет проблему, осуществляет поиск информации, в том

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
		числе и междисциплинарного характера, интерпретирует ее для решения поставленных задач
Командная работа и лидерство	УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	УК-3.6 Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды
		УК-3.7 Оценивает идеи других членов команды для достижения поставленной цели

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
УК-1.7 Определяет, интерпретирует и ранжирует информацию, в том числе и междисциплинарного характера, требуемую для решения поставленной задачи	Знает способы поиска информации, необходимой для решения поставленной задачи
	Умеет найти информацию, необходимую для решения поставленной задачи, и выделить в ней главное
	Владеет навыками критического анализа информации
УК-1.8 Выявляет проблему, осуществляет поиск информации, в том числе и междисциплинарного характера, интерпретирует ее для решения поставленных задач	Знает теоретические основы психологического стресса
	Умеет интерпретировать информацию о стрессе в контексте выявленной проблемы
УК-3.6 Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды	Знает правила эффективного общения
	Умеет обмениваться информацией с членами команды
УК-3.7 Оценивает идеи других членов команды для достижения поставленной цели	Знает правила конструктивной критики
	Умеет дать критическую оценку идеям других членов команды

## **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»

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.

### 1. Цели и задачи освоения дисциплины:

Целью освоения дисциплины "Социальные медиа в информационном обществе" является формирование знаний о принципах функционирования социальных медиа в информационном обществе.

Задачи:

Для достижения поставленной цели выделяются следующие задачи курса:

1. сформировать базу знаний о специфике социальных медиа как нового типа средств массовой коммуникации;
2. научить теоретическим основам организации работы с социальными медиа;
3. дать основу для самообразования и профессионального совершенствования в ходе взаимодействия с социальными медиа;
4. развитие коммуникативных и профессиональных способностей студентов для более успешной работы с социальными медиа.

Компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

Универсальные компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Системное и критическое мышление	УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.7 Выявляет проблему, осуществляет поиск информации, в том числе и междисциплинарного характера, интерпретирует ее для решения поставленных задач
		УК-1.8 Определяет, интерпретирует и ранжирует информацию, в том числе и междисциплинарного характера,

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
		требуемую для решения поставленной задачи
Командная работа и лидерство	УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	УК-3.6 Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды
		УК-3.7 Оценивает идеи других членов команды для достижения поставленной цели

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
УК-1.7 Выявляет проблему, осуществляет поиск информации, в том числе и междисциплинарного характера, интерпретирует ее для решения поставленных задач	Знает методы социогуманитарных наук для организации процесса освоения теории обучения в образовании и формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности
	Умеет использовать методы социогуманитарных наук для организации образовательного процесса, осуществление междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности
УК-1.8 Определяет, интерпретирует и ранжирует информацию, в том числе и междисциплинарного характера, требуемую для решения поставленной задачи	Знает основные сферы и способы организации научно-исследовательской деятельности в области межкультурной коммуникации
	Умеет самостоятельно осуществлять научно-исследовательскую деятельность в области межкультурной коммуникации: ставить и решать задачи, выдвигать рабочие гипотезы и разрабатывать программы научных исследований
УК-3.6 Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды	Знает основные алгоритмы обмена информацией и знаниями и опытом с членами команды
	Умеет осуществлять обмен информацией и знаниями и опытом с членами команды в рамках работы в социальных медиа.
УК-3.7 Оценивает идеи других членов команды для достижения поставленной цели	Знает основные принципы и правила оценки идеи других членов команды для достижения поставленной цели
	Умеет применять принципы и правила оценки идеи других членов команды для достижения поставленной цели в рамках работы в социальных медиа.

## Аннотация к рабочей программе дисциплины «Психологические методы управления групповыми процессами и оценки персонала»

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.

### 1. Цели и задачи освоения дисциплины:

**Цель:** сформировать целостное представление о психологических методах управления групповыми процессами и оценки персонала.

#### **Задачи:**

1. сформировать систему базовых знаний о теоретических основах групповой работы и оценки персонала;
2. сформировать представление о различных формах групповой работы;
3. познакомить с многообразием методов оценки персонала, историей их создания и практикой использования;
4. познакомить с современными технологиями подбора и оценки персонала.

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

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции выпускника	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции	
Системное критическое мышление	УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК1.7.	Определяет, интерпретирует и ранжирует информацию, в том числе и междисциплинарного характера, требуемую для решения поставленной задачи
		УК1.8	Выявляет проблему, осуществляет поиск информации, в том числе и междисциплинарного характера, интерпретирует ее для решения поставленных задач
Командная работа и лидерство	УК-3 Способен осуществлять	УК3.6.	Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды

	социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	УК3.7	Оценивает идеи других членов команды для достижения поставленной цели
--	---	-------	---

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
УК-1.7. Определяет, интерпретирует и ранжирует информацию, в том числе и междисциплинарного характера, требуемую для решения поставленной задачи	Анализирует задачу, выделяя ее базовые составляющие. Осуществляет декомпозицию задачи.
	Находит и критически анализирует информацию, необходимую для решения поставленной задачи.
	Рассматривает различные варианты решения задачи, оценивая их достоинства и недостатки.
УК-1.8. Выявляет проблему, осуществляет поиск информации, в том числе и междисциплинарного характера, интерпретирует ее для решения поставленных задач	Грамотно, логично, аргументированно формирует собственные суждения и оценки.
	Отличает факты от мнений, интерпретаций, оценок и т.д. в рассуждениях других участников деятельности.
	Определяет и оценивает практические последствия возможных решений задачи.
УК-3.6. Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды	Понимает эффективность использования стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели, определяет свою роль в команде.
	Понимает особенности поведения выделенных групп людей, с которыми работает/взаимодействует, учитывает их в своей деятельности (выбор категорий групп людей осуществляется образовательной организацией в зависимости от целей подготовки – по возрастным особенностям, по этническому или религиозному признаку, социально незащищенные слои населения и т.п.).
	Предвидит результаты (последствия) личных действий и планирует последовательность шагов для достижения заданного результата.
УК-3.7. Оценивает идеи других членов команды для достижения поставленной цели	Логично, аргументированно оценивает собственные идеи для достижения поставленной цели
	Эффективно взаимодействует с другими членами команды, в т.ч. участвует в обмене информацией, знаниями, опытом и презентации результатов работы команды
	Логично, аргументированно оценивает идеи других членов команды для достижения поставленной цели

## **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:

5. Формирование представления об СМК в сетевом пространстве;
6. Получение системного комплекса знаний об информационной индустрии;
7. Изучение влияния СМК на индивида, социум, общественное мнение;
8. 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»**

общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единиц, 72 часа. 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.

Язык реализации – русский.

**Цель** курса – является подготовка специалиста, знакомого с теорией 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.

**Задачи курса:**

- Научить использовать методы социогуманитарных наук для формирования междисциплинарного подхода в профессиональной деятельности.

- Научить вести научно-исследовательскую деятельность в области межкультурной коммуникации.

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

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Самоорганизация и саморазвитие	УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	УК-3.1 Формулирует основные принципы эффективного взаимодействия и правила командообразования; распределяет роли в командной работе УК-3.2 Определяет подходящую стратегию поведения для достижения поставленной цели и занимает позицию лидера; планирует процесс совместного взаимодействия
Командная работа и лидерство	УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	УК-3.3 Устанавливает контакт и организует взаимодействие с другими членами команды для достижения поставленной задачи; анализирует достоинства и недостатки совместной работы УК-3.4 Осуществляет социальное взаимодействие с членами команды, соблюдая установленные нормы и правила командной работы

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
		УК-3.5 Несет личную ответственность за результат командной работы
Код и наименование индикатора достижения компетенции		Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
УК-3.6 Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды УК-3.7 Оценивает идеи других членов команды для достижения поставленной цели	Знать: критерии оценки идей, информации, знаний и опыта. Уметь: конструктивно оценивать идеи, информацию, знания и опыт членов команды. Владеть: способностью обмениваться идеями, информацией, знанием и опытом в командной работе.	

Профессиональные компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Авторский	УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.2 Осуществляет синтез полученной информации на основании принципов логики, критического подхода и системной организации данных. УК-1.3 Формирует обоснованную и логически последовательную позицию, аргументирует свою точку зрения на основе системного подхода и критического анализа, предлагает возможные варианты решения поставленной задачи с учетом возможной критики и ограничений.

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
<p>УК-1.4</p> <p>Выявляет проблему, осуществляет поиск информации, анализирует и интерпретирует ее на основании методов логики и критического мышления для решения поставленных задач в рамках системного подхода с учетом принципов современных цифровых технологий и сервисов.</p>	<p>Знать: основные характеристики информации и требования, предъявляемые к ней.</p> <p>основы критического анализа и синтеза информации.</p> <p>Уметь: выделять базовые составляющие поставленных задач.</p> <p>Владеть: методами анализа и синтеза в решении задач.</p>
<p>УК-1.5</p> <p>Осуществляет синтез полученной информации на основании принципов логики, критического подхода и системной организации данных с учетом принципов современных цифровых технологий и сервисов.</p>	
<p>УК-1.6</p> <p>Формирует обоснованную и логически последовательную позицию, аргументирует свою точку зрения на основе системного подхода и критического анализа, предлагает возможные варианты решения поставленной задачи с учетом возможной критики и ограничений с учетом принципов современных цифровых технологий и сервисов.</p>	<p>Знать: основные различия между фактами, мнениями, интерпретациями и оценками.</p> <p>Уметь: формировать собственное мнение о фактах, мнениях, интерпретациях и оценках информации.</p> <p>Владеть: способностью формировать и аргументировать свои выводы и суждения.</p>
<p>УК-1.7</p> <p>Выявляет проблему, осуществляет поиск информации, в том числе и междисциплинарного характера, интерпретирует ее для решения поставленных задач</p>	<p>Знать: возможные варианты решения типичных задач.</p> <p>Уметь: обосновывать варианты решений поставленных задач.</p> <p>Владеть: способностью предлагать варианты решения поставленной задачи и оценивать их достоинства и недостатки.</p>
<p>УК-1.8</p> <p>Определяет, интерпретирует и ранжирует информацию, в том числе и междисциплинарного характера, требуемую для решения поставленной задачи</p>	<p>Знать: основные характеристики информации и требования, предъявляемые к ней.</p> <p>Уметь: критически работать с информацией.</p> <p>Владеть: способностью определять, интерпретировать и ранжировать информацию.</p>

## Аннотация к рабочей учебной программе дисциплины «Этническая психология»

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.

### 2. Цели и задачи освоения дисциплины:

**Цель изучения** дисциплины: сформировать целостное представление об особенностях взаимодействия разных этнических групп.

#### Задачи:

1. Раскрыть природу группы и этнической группы.
2. изучить основные методологические подходы этнопсихологии;
3. Рассмотреть условия взаимодействия между группами разных этносов.
4. Уточнить влияние этнических особенностей и стереотипов для человека на разрешение конфликтных ситуаций.

### Результаты освоения дисциплины:

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Системное критическое мышление	УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.7 Определяет, интерпретирует и ранжирует информацию, в том числе и междисциплинарного характера, требуемую для решения поставленной задачи
		УК-1.8 Выявляет проблему, осуществляет поиск информации, в том числе и междисциплинарного характера, интерпретирует ее для решения поставленных задач
Командная работа и лидерство	УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	УК-3.6 Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды
		УК-3.7 Оценивает идеи других членов команды для достижения поставленной цели

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
УК-1.7 Определяет, интерпретирует и ранжирует информацию, в том	Знает способы поиска информации, необходимой для решения поставленной задачи

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
числе и междисциплинарного характера, требуемую для решения поставленной задачи	Умеет найти информацию, необходимую для решения поставленной задачи, и выделить в ней главное
	Владеет навыками критического анализа информации
УК-1.8 Выявляет проблему, осуществляет поиск информации, в том числе и междисциплинарного характера, интерпретирует ее для решения поставленных задач	Знает основные понятия и концепции психологии малых групп и психологии общения
	Умеет интерпретировать информацию о психологии групп в контексте выявленной проблемы
УК-3.6 Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды	Знает правила эффективного общения
	Умеет обмениваться информацией с членами команды
УК-3.7 Оценивает идеи других членов команды для достижения поставленной цели	Знает правила конструктивной критики
	Умеет дать критическую оценку идеям других членов команды

### **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 публич рилейнз, 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»**

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.

на третьем курсе на 6 семестре.

Язык реализации – русский.

**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.

**Задачи дисциплины:**

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 общекультурные и общепрофессиональные компетенции

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Самоорганизация и саморазвитие	УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	УК-3.1 Формулирует основные принципы эффективного взаимодействия и правила командообразования; распределяет роли в командной работе УК-3.2 Определяет подходящую стратегию поведения для достижения поставленной цели и занимает позицию лидера; планирует процесс совместного взаимодействия
Командная работа и лидерство	УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	УК-3.3 Устанавливает контакт и организует взаимодействие с другими членами команды для достижения поставленной задачи; анализирует достоинства и недостатки совместной работы УК-3.4 Осуществляет социальное взаимодействие с членами команды, соблюдая установленные нормы и правила командной работы УК-3.5 Несет личную ответственность за результат командной работы

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
УК-3.6 Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды УК-3.7 Оценивает идеи других членов команды для достижения поставленной цели		Знать: критерии оценки идей, информации, знаний и опыта. Уметь: конструктивно оценивать идеи, информацию, знания и опыт членов команды. Владеть: способностью обмениваться идеями, информацией, знанием и опытом в командной работе.

Профессиональные компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Авторский	УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.2 Осуществляет синтез полученной информации на основании принципов логики, критического подхода и системной организации данных. УК-1.3 Формирует обоснованную и логически последовательную позицию, аргументирует свою точку зрения на основе системного подхода и критического анализа, предлагает возможные варианты решения поставленной задачи с учетом возможной критики и ограничений.

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
УК-1.4 Выявляет проблему, осуществляет поиск информации, анализирует и интерпретирует ее на основании методов логики и критического	Знать: основные характеристики информации и требования, предъявляемые к ней. основы критического анализа и синтеза информации.

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
<p>мышления для решения поставленных задач в рамках системного подхода с учетом принципов современных цифровых технологий и сервисов.</p>	<p>Уметь: выделять базовые составляющие поставленных задач.</p> <p>Владеть: методами анализа и синтеза в решении задач.</p>
<p>УК-1.5 Осуществляет синтез полученной информации на основании принципов логики, критического подхода и системной организации данных с учетом принципов современных цифровых технологий и сервисов.</p>	
<p>УК-1.6 Формирует обоснованную и логически последовательную позицию, аргументирует свою точку зрения на основе системного подхода и критического анализа, предлагает возможные варианты решения поставленной задачи с учетом возможной критики и ограничений с учетом принципов современных цифровых технологий и сервисов.</p>	<p>Знать: основные различия между фактами, мнениями, интерпретациями и оценками.</p> <p>Уметь: формировать собственное мнение о фактах, мнениях, интерпретациях и оценках информации.</p> <p>Владеть: способностью формировать и аргументировать свои выводы и суждения.</p>
<p>УК-1.7 Выявляет проблему, осуществляет поиск информации, в том числе и междисциплинарного характера, интерпретирует ее для решения поставленных задач</p>	<p>Знать: возможные варианты решения типичных задач.</p> <p>Уметь: обосновывать варианты решений поставленных задач.</p> <p>Владеть: способностью предлагать варианты решения поставленной задачи и оценивать их достоинства и недостатки.</p>
<p>УК-1.8 Определяет, интерпретирует и ранжирует информацию, в том числе и междисциплинарного характера, требуемую для решения поставленной задачи</p>	<p>Знать: основные характеристики информации и требования, предъявляемые к ней.</p> <p>Уметь: критически работать с информацией.</p> <p>Владеть: способностью определять, интерпретировать и ранжировать информацию.</p>

## Аннотация к рабочей учебной программе дисциплины «Психология воздействия»

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.

Цель: дать представление о психологии влияния, основных теориях, механизмах воздействия применительно к реалиям каждодневного делового и личного 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.

Результаты освоения (формирование компетенций):

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции выпускника	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции	
Системное критическое мышление	УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК1.7.	Определяет, интерпретирует и ранжирует информацию, в том числе и междисциплинарного характера, требуемую для решения поставленной задачи
		УК1.8	Выявляет проблему, осуществляет поиск информации, в том числе и междисциплинарного характера, интерпретирует ее для решения поставленных задач
Командная работа и лидерство	УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать	УК3.6.	Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды
		УК3.7.	Оценивает идеи других членов команды для достижения поставленной цели

	свою роль в команде		
--	---------------------	--	--

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
УК1.7. Определяет, интерпретирует и ранжирует информацию, в том числе и междисциплинарного характера, требуемую для решения поставленной задачи	Знает основные источники информации, которая требуется для решения поставленной задачи
	Умеет верифицировать требуемую информацию и её интерпретировать
	Владеет навыками анализа полученной информации, её сравнения из разных источников для получения общих выводов
УК1.8 Выявляет проблему, осуществляет поиск информации, в том числе и междисциплинарного характера, интерпретирует ее для решения поставленных задач	Знает основные источники информации, которая требуется для решения поставленной задачи
	Умеет определить проблему исследования и способы её решения
	Владеет навыками индуктивного умозаключения для формулирования логически обоснованного вывода
УК3.6. Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды	Знает личные и профессиональные характеристики членов команды
	Умеет выделять слабые и сильные стороны компетентностных характеристик членов команды в решении конкретной задачи
	Владеет развитыми коммуникативными навыками при работе в группе, т.е. способен кратко, но без потери значимой информации поставить задачи в группе, обменяться мнением и опытом в решении подобных задач
УК3.7. Оценивает идеи других членов команды для достижения поставленной цели	Знает уровень компетентности членов команды, адекватно воспринимает профессиональную критику в свой адрес
	Умеет организовать свободный обмен мнениями в команде
	Владеет способностью оценивать и использовать идеи других членов команды для достижения поставленной цели

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Психология воздействия» применяются следующие методы активного/интерактивного обучения: дискуссия, ролевые игры, мозговой штурм, шеринг, метод ситуационного анализа.

### **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)*

<b>Код и формулировка компетенции</b>	<b>Этапы формирования компетенции</b>
ПК-3.3 Пользуется навыками художественного конструирования и технического моделирования; использует академические практики в составлении композиции при проектировании дизайн-объекта	<p>Знает законы изобразительной грамоты, композиции, основы скульптурно-пластического моделирования,</p> <p>Умеет наблюдать предмет, анализировать его объем, пропорции, форму;</p> <p>определять и использовать приемы работы с формой в рамках творческой задачи.</p> <p>правильно видеть объемную форму предмета</p> <p>Владеет приемами и инструментами создания объемной и логически верной формы макета объекта.</p> <p>различными методами и приемами пластического моделирования на примерах разных по характеру объектов</p>

#### **Аннотация к рабочей учебной программе дисциплины «Живопись»**

**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.

<b>Код и формулировка компетенции</b>	<b>Этапы формирования компетенции</b>
ПК-3.3 Пользуется навыками художественного конструирования и технического моделирования;	Знает законы изобразительной грамоты, композиции, основы скульптурно-пластического моделирования,  Умеет наблюдать предмет, анализировать его объем, пропорции, форму;

<p>использует академические практики в составлении композиции при проектировании дизайн-объекта</p>	<p>определять и использовать приемы работы с формой в рамках творческой задачи.</p> <p>правильно видеть объемную форму предмета</p> <p>Владеет приемами и инструментами создания объемной и логически верной формы макета объекта.</p> <p>различными методами и приемами пластического моделирования на примерах разных по характеру объектов</p>
---	---