

Целью изучения дисциплин учебного плана по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа», является формирование результатов обучения, обеспечивающих достижение планируемых результатов освоения образовательной программы.

	Наименование дисциплины	Аннотации дисциплин
Б1. О.1	История (история России, всеобщая история)	<p>Дисциплина «История (история России, всеобщая история)» входит в обязательную часть образовательной программы бакалавриата. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-1, УК-5.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: событийный ряд и периодизацию наиболее важных исторических процессов; методологию истории и методiku исторических исследований; исторические закономерности; взаимосвязь российской и мировой истории; экономические, политические, социальные и культурные компоненты исторического развития России;</p> <p>Уметь: применять знание и понимание исторического материала, делать необходимые выводы по российской и мировой истории; оценивать качество и содержание исторической информации; уважительно и бережно относиться к историческому наследию и культурным традициям народов России и зарубежья, толерантно воспринимать социальные и культурные различия для стремления к самообразованию, повышению квалификации и творческого мастерства; выносить суждения о наиболее существенных исторических фактах и процессах, давать им собственную оценку; в том числе с осознанием значения гуманистических ценностей для сохранения и развития современной цивилизации, с уважительным и бережным отношением к историко-культурному наследию, оформлять результаты самостоятельной учебно-исследовательской работы в виде докладов, рефератов, работы на семинарских занятиях.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений в профессиональной деятельности, применяя методы и методики работы с источниками исторического исследования; владея современной терминологией исторической науки; базовыми навыками самостоятельного поиска исторической информации в печатных и электронных источниках.</p>

Б1.О.2	Иностранный язык	<p>Дисциплина «Иностранный язык» входит в обязательную часть образовательной программы бакалавриата. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-4.</p> <p>В результате изучения данной дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: иностранный (е) язык (и), язык делового документа</p> <p>Уметь: составлять пояснительные записки к проекту на иностранном языке, передавать идеи и проектные предложения средствами устной и письменной речи на иностранном языке.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и навыков при осуществлении профессиональной деятельности.</p>
Б1.О.3	Философия	<p>Дисциплина «Философия» входит в обязательную часть образовательной программы бакалавриата. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-1, УК-5.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: целостное, системное представление о мире, о месте человека в нем, отношении человека к миру, его ценностных ориентирах; специфику философского осмысления жизни; смысложизненные вопросы бытия.</p> <p>Уметь: обосновывать личную позицию по отношению к явлениям социокультурной действительности; определять и ранжировать информацию, требуемую для решения поставленной задачи; формировать и аргументировано отстаивать собственные мнения и суждения при решении поставленных задач; выносить суждения о роли и назначении философии в жизни человека и общества, о процессах взаимодействия и межкультурном разнообразии общества, его этнокультурных и конфессиональных особенностях; осуществлять межкультурный диалог с представителями разных культур; проявлять межкультурную толерантность как этическую норму поведения в социуме.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при осуществлении преподавательской деятельности в области художественного образования, в соответствии с целями и задачами профессионального обучения.</p>

Б1.О.4	Безопасность жизнедеятельности	<p>Дисциплина «Безопасность жизнедеятельности» входит в обязательную часть образовательной программы бакалавриата. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-8.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: природу возникновения изучаемых опасностей; факторы вредного влияния на жизнедеятельность элементов урбанизированной среды; принципы организации безопасности труда на предприятии, технические средства защиты людей в условиях чрезвычайной ситуации.</p> <p>Уметь: применять знания для создания комфортных или допустимых состояний среды обитания; выносить суждения о появлении, развитии или прекращении действия изучаемых опасностей.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при моделировании изучаемых опасных ситуаций.</p>
Б1.О.5	Физическая культура и спорт	<p>Дисциплина «Физическая культура и спорт» входит в обязательную часть образовательной программы бакалавриата. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-7.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся студент должен:</p> <p>Знать и понимать: социальную роль физической культуры в развитии личности; влияние оздоровительных систем физического воспитания на укрепление здоровья, профилактику профессиональных заболеваний и вредных привычек; способы контроля и оценки физического развития и физической подготовленности; правила и способы планирования индивидуальных занятий различной целевой подготовленности.</p> <p>Уметь: применять систему практических умений и навыков для развития физических качеств; применять знание и понимание при выполнении индивидуально подобранных комплексов оздоровительной и адаптивной (лечебной) физической культуры; композиции гимнастических аэробных упражнений; комплексов силовых упражнений; выполнять простейшие приемы релаксации; выносить суждения о возможностях преодоления искусственных и естественных препятствий с использованием разнообразных способов передвижения; осуществлять творческое сотрудничество в коллективных формах занятий физической культуры.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием</p>

		полученных знаний и умений для обеспечения общей и профессиональной физической подготовленности к социальной и профессиональной деятельности.
Б1.О.6	Культурология	<p>Дисциплина «Культурология» входит в обязательную часть образовательной программы бакалавриата. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-5, ОПК-1, ОПК-2.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: закономерности и особенности социально-исторического развития различных культур в этическом и философском контекстах; основы этики межкультурной коммуникации; особенности восприятия межкультурного разнообразия общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах; основы истории и теории искусства, истории и теории дизайна; основные течения, направления и стили в искусстве и дизайне; современные тенденции развития искусства, дизайна и техники; методику подбора научной литературы по теме научно-исследовательской работы; особенности и принципы организации научно-исследовательской работы;</p> <p>Уметь: учитывать в процессе взаимодействия межкультурное разнообразие общества, его этнокультурные и конфессиональные особенности; осуществлять межкультурный диалог с представителями разных культур; проявлять межкультурную толерантность как этическую норму поведения в социуме; анализировать произведения искусства и дизайна в культурно-историческом контексте; ориентироваться в художественных направлениях, стилях, явлениях мировой художественной культуры и искусства; применять в профессиональной деятельности знания по истории и теории искусства и дизайна; выбирать методы и способы обработки собранной информации по теме научного исследования; обосновывать актуальность и практическую значимость научного исследования; систематизировать, обобщать и представлять результаты исследования в виде научной статьи или научного доклада.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при осуществлении профессиональной деятельности.</p>
Б1.О.7	Экономика	Дисциплина «Экономика» входит в обязательную часть образовательной

		<p>программы бакалавриата. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-10.</p> <p>В результате изучения данной дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: базовые экономические категории, понятийный аппарат, уровни исследования и предмет экономической теории; принципы и законы функционирования рыночной экономики на микроуровне (домохозяйств, фирм, отдельных рынков) и на макроуровне (национальной экономики в целом); основные этапы жизненного цикла индивида, специфику краткосрочных и долгосрочных финансовых задач на каждом этапе цикла, альтернативность текущего потребления и сбережения и целесообразность личного экономического и финансового планирования.</p> <p>Уметь: использовать базовые концепции экономической грамотности для анализа экономического поведения субъектов рыночной экономики на микроуровне; применять основные экономические теории при решении задач, возникающих в профессиональной деятельности, уметь обобщать полученную информацию; самостоятельно анализировать конкретные макроэкономические проблемы; оценивать результативность и социально-экономические последствия конкретных правительственных мер, используемых при проведении экономической политики государства; применять методы личного экономического и финансового планирования для достижения текущих и долгосрочных финансовых целей; использовать финансовые инструменты для управления личными финансами (личным бюджетом), контролировать собственные экономические и финансовые риски.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при решении экономических задач рационализации личного потребительского поведения, а также при решении задач, возникающих в профессиональной деятельности.</p>
Б1.О.8	Правоведение	<p>Дисциплина «Правоведение» входит в обязательную часть образовательной программы бакалавриата. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-2, УК-11, ОПК-8</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: виды ресурсов и ограничений, действующие правовые нормы для решения задач в рамках поставленной цели; действующие правовые нормы, обеспечивающие борьбу с коррупцией; основы и</p>

		<p>принципы государственной культурной политики Российской Федерации;</p> <p>Уметь: применять знание и понимание для анализа правовых социально-значимых процессов и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений;</p> <p>выносить суждения и демонстрировать правила общественного взаимодействия на основе нетерпимого отношения к коррупции;</p> <p>профессиональные знания в проблематике современной культурной политики Российской Федерации; комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений в процессе профессиональной деятельности, для защиты своих профессиональных и гражданских прав в судах РФ.</p>
Б1.О.9	Русский язык и культура речи	<p>Дисциплина «Русский язык и культура речи» входит в обязательную часть образовательной программы бакалавриата. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК- 4.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: основные понятия культуры речи, функции и уровни языка, различия между языком и речью; нормы государственного языка РФ; особенности работы с различными словарями; характерные черты стилей государственного языка РФ; специфику ведения деловой переписки; правила ведения академической и профессиональной дискуссии.</p> <p>Уметь: применять знание и понимание особенностей стилей государственного языка РФ, специфики работы с лингвистическими словарями; применять знание и понимание языковых норм в построении грамотной письменной или устной речи при осуществлении профессиональной деятельности; представлять свою точку зрения при деловом общении и в публичных выступлениях, выбирать стиль общения на государственном языке РФ в зависимости от цели и условий партнерства; вести деловую переписку на государственном языке РФ; участвовать в академической и профессиональной дискуссии; уметь грамотно формулировать на русском языке перевод с иностранного;</p> <p>выносить суждения о правильности, уместности, грамотности своей или чужой письменной или устной речи; комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения, коллегам и преподавателю.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при выполнении контрольных работ и</p>

		самостоятельных заданий, в профессиональной деятельности.
Б1.О.10	История изобразительных искусств	<p>Дисциплина «История изобразительных искусств» входит в обязательную часть образовательной программы бакалавриата. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-5, ОПК-1.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: историю изобразительных искусств и архитектуры; классификацию видов искусств; тенденции развития мирового искусства, направления и теории в истории искусств.</p> <p>Уметь: применять знания и понимание в процессе искусствоведческого анализа памятников архитектуры, изобразительного искусства и материально-предметного мира; уметь творчески использовать формы и стили прошлого в современной практической деятельности; обобщать, анализировать и критически оценивать художественные решения; выносить суждения об истории архитектуры и изобразительного искусства в контексте развития мировой культуры, о региональных и местных архитектурных и художественных традициях, проблемах сохранения исторического наследия, культурного разнообразия среды.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений в профессиональной деятельности, уважительно относиться к архитектурному и историческому наследию, культурным традициям.</p>
Б1.О.11	История дизайна	<p>Дисциплина «История дизайна» входит в обязательную часть образовательной программы бакалавриата. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-5, ОПК-1.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: историю дизайна, тенденции развития зарубежного и отечественного дизайна, направления и теории в области дизайна.</p> <p>Уметь: применять знания и понимание в процессе искусствоведческого анализа материально-предметного мира и творческого использования форм и стилей прошлого в современной практической деятельности; выносить суждения об истории дизайна в контексте развития мировой культуры, о региональных и местных художественных традициях, проблемах сохранения исторического наследия.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием</p>

		полученных знаний и умений при осуществлении профессиональной деятельности дизайнера.
Б1.О.12	PR-технологии в творческой деятельности	<p>Дисциплина «PR-технологии в творческой деятельности» входит в обязательную часть образовательной программы бакалавриата. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-3, ОПК-2, ОПК-5.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: правила командной работы, специфику работы над творческими проектами; основные приемы и нормы социального взаимодействия, технологии межличностной и групповой коммуникации в творческом и деловом взаимодействии; методику подбора научной литературы по теме научно-исследовательской работы; принципы организации творческих мероприятий, способы участия и организации выставок, конкурсов, фестивалей и других творческих мероприятий в сфере искусства и дизайна.</p> <p>Уметь: определять свою роль в команде, исходя их стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели; осуществлять обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды при работе над проектом; оценивать творческие идеи других членов команды для достижения поставленной цели; соблюдать установленные нормы и правила командной работы, нести личную ответственность за общий результат; выбирать методы и способы обработки собранной информации по теме научного исследования; обосновывать актуальность и практическую значимость научного исследования; систематизировать, обобщать и представлять результаты исследования в виде научной статьи или научного доклада; оформлять и предоставлять необходимую информацию для участия в творческих мероприятиях, проводить выставки, конкурсы, фестивали и др. творческие мероприятия, участвовать в них</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при осуществлении профессиональной деятельности.</p>
Б1.О.13	Академический рисунок	<p>Дисциплина «Академический рисунок» входит в обязательную часть образовательной программы бакалавриата. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: ОПК-3.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p>

		<p>Знать и понимать: пластическую анатомию на примере образцов классической культуры и живой природы, основы построения геометрических предметов, основы перспективы.</p> <p>Уметь: применять знание и понимание пластической анатомии при изображении объектов предметного мира, пространства и человеческой фигуры; выносить суждения при выборе техники исполнения конкретного рисунка; комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний о методах академического рисунка и умений выполнения работы в материале в профессиональной деятельности дизайнера.</p>
Б1.О.14	Академическая живопись	<p>Дисциплина «Академическая живопись» входит в обязательную часть образовательной программы бакалавриата. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: ОПК-3.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен</p> <p>Знать и понимать: основы академической живописи, основные изобразительные возможности цвета, понятия колорита, световоздушной перспективы.</p> <p>Уметь: применять знание и понимание правил и закономерностей построения цветовой изобразительной композиции при выполнении заданий «натюрморт», «интерьер»; выносить суждения при выполнении творческих заданий и в процессе обсуждения работ.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений в дальнейшей творческой деятельности дизайнера.</p>
Б1.О.15	Скульптура и пластическое моделирование	<p>Дисциплина «Скульптура и пластическое моделирование» входит в обязательную часть образовательной программы бакалавриата. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: ОПК- 4.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: основные закономерности построения объемно-пространственной формы; методы наглядного изображения и моделирования формы средствами скульптуры.</p> <p>Уметь: применять знание и понимание при изображении объектов предметного мира, пространства и человеческой фигуры, при работе в</p>

		<p>различных пластических материалах с учетом их специфики; выносить суждения и давать оценки в отношении моделирования формы средствами скульптуры; комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при изучении последующих дисциплин и в творческой деятельности.</p>
Б1.О.16	Композиция в дизайне интерфейсов	<p>Дисциплина «Композиция в дизайне интерфейсов» входит в обязательную часть образовательной программы бакалавриата. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: ОПК-3, ОПК-4.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: основные приемы изобразительных средств рисунка, живописи и проектной графики для выражения проектной идеи; основы графической и цветовой композиции, современную шрифтовую культуру, принципы объемно-пространственного моделирования.</p> <p>Уметь: разрабатывать художественно-проектную идею с использованием поисковых эскизов, изобразительных средств; работать с цветом и цветовыми композициями, использовать методы и средства проектной и шрифтовой графики, цветовое решение композиции при проектировании, моделировании и конструировании дизайн-проекта.</p>
Б1.О.17	Информационные технологии	<p>Дисциплина «Информационные технологии» входит в обязательную часть образовательной программы бакалавриата. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: ОПК-6.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: теоретические основы компьютерной 2D-графики и анимации; аппаратное и программное обеспечение персонального компьютера для графических работ в области 2D-графики; характерные функциональные особенности основных графических 2D-редакторов; приемы художественного моделирования объектов графического дизайна для интерактивной цифровой среды; базовые методы 2D компьютерной анимации.</p> <p>Уметь: понимать и правильно использовать в своей профессиональной деятельности современную компьютерную терминологию в области 2D графики и анимации; применять знания и понимать методы и способы моделирование</p>

		<p>объектов графического дизайна для интерактивной цифровой среды; применять методы и инструментарий решения прикладных профессиональных задач с использованием средств компьютерной анимации; комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения, коллегам и преподавателю.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений в процессе профессиональной деятельности дизайнера мультимедиа.</p>
Б1.О.18	Проектная графика в мультимедийной среде	<p>Дисциплина «Проектная графика в мультимедийной среде» входит в обязательную часть образовательной программы бакалавриата. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: ОПК-3, ОПК-4, ПК-1.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: основные приемы изобразительных средств рисунка, живописи и проектной графики для выражения художественного образа, проектной идеи; основы графической и цветовой композиции; принципы объемно-пространственного моделирования формы; современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.</p> <p>Уметь: разрабатывать художественно-проектную идею с использованием поисковых эскизов и способов проектной графики; использовать методы и средства проектной и шрифтовой графики, цветовое решение композиции при проектировании и моделировании дизайн-проекта; использовать различные средства, приемы и способы проектно-художественного моделирования объектов графического дизайна при работе в цифровой среде</p>
Б1.О.19	Профессиональная педагогика	<p>Дисциплина «Профессиональная педагогика» входит в обязательную часть образовательной программы бакалавриата. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-3, УК-6, ОПК-7.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: структуру и основные компоненты дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования для детей и взрослых, организацию педагогической деятельности, принципы выбора образовательных технологий; основные возможности и инструменты</p>

		<p>непрерывного образования для реализации траектории саморазвития, определять стратегию профессионального развития.</p> <p>Уметь: применять знание и понимание при реализации педагогических навыков в дошкольном, начальном общем, среднем общем образовании, профессиональном обучении и дополнительном образовании; технологий межличностной и групповой коммуникации для делового взаимодействия и реализации своей роль в команде; выносить суждения о педагогической, научной деятельности, об использовании творческого потенциала в педагогической деятельности; о приоритетных направлениях развития образовательной системы Российской Федерации;</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при осуществлении преподавательской деятельности в области художественного образования, в соответствии с целями и задачами профессионального обучения.</p>
Б1.О.20	Дизайн-проектирование	<p>Дисциплина «Дизайн-проектирование» входит в обязательную часть образовательной программы бакалавриата. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-1, УК-2, УК-3, УК-6, ОПК-3, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать принципы проектирования различных объектов и предметов.</p> <p>Уметь: применять знание и понимание при проектировании мультимедиа и средств визуальной коммуникации в продвижении коммерческих и социальных проектов, разрабатывать проектную идею, основанную на грамотном концептуальном подходе; выносить суждения о выполненных графических мультимедиа работах, отстаивать и обосновывать выбор итоговой проектной концепции, авторских художественно-графических и технологических, программистских средств выразительности финального проектного решения; работать в команде, корректно и четко презентовать и комментировать результаты проектирования коллегам и преподавателю.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при создании комплексного проекта в области мультимедиа дизайна.</p>
Б1.О.21	Гейм-дизайн	<p>Дисциплина «Гейм-дизайн» входит в обязательную часть образовательной</p>

		<p>программы бакалавриата. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-1, УК-2, ОПК- 1, ОПК-3, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: основные принципы создания игр, типы игр, методики разработки игр, принципы разработки игр в цифровой среде.</p> <p>Уметь: применять знание и понимание основных принципов создания игр, типов игр, методик разработки игр, принципов разработки игр в цифровой среде; выносить суждения об адекватности применения тех или иных принципов в проектной работе; комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при выполнении проектных работ на дисциплине «Дизайн-проектирование», при подготовке выпускной квалификационной работы.</p>
Б1.О.22	Шрифт в мультимедийной среде	<p>Дисциплина «Шрифт в мультимедийной среде» входит в обязательную часть образовательной программы бакалавриата. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: ОПК- 1.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: анатомию шрифтов и логику образования шрифтовой формы; историю развития шрифтовых форм; терминологию в шрифтовом дизайне; современные тенденции в цифровой типографике.</p> <p>Уметь: применять знание и понимание композиционной и семантической структуры шрифтовой или каллиграфической композиции в проектной работе; выносить суждения об адекватности применения того или иного типа шрифта в проектной работе.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при выполнении проектных работ на дисциплине «Дизайн-проектирование», при подготовке выпускной квалификационной работы.</p>
Б1.О.23	Теория и практика визуальных коммуникаций	<p>Дисциплина «Теория и практика визуальных коммуникаций» входит в обязательную часть образовательной программы бакалавриата. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-1, ОПК-2.</p>

		<p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: средства и приемы визуального дизайна для моделирования и проектирования различных сред визуальных коммуникаций, структуру и особенности визуальных языков, функции визуальных знаков, принципы создания конкретного визуального текста.</p> <p>Уметь: применять знание и понимание при проектировании визуальных сообщений, при выборе принципов и технологий построения визуально-коммуникативных процессов; выносить суждения в процессе анализа предмета и структуры визуальной коммуникации применительно к различным визуальным практикам; комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при работе с различными визуальными структурами, системами и средами.</p>
Б1.О.24	Методология дизайн-проектирования	<p>Дисциплина «Методология дизайн-проектирования» входит в обязательную часть образовательной программы бакалавриата. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-1, УК-2, УК-5, ОПК-1, ОПК-2, ОПК-8, ПК-2.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: основные источники получения информации; основы истории и теории искусства, истории и теории дизайна; особенности и принципы организации научно-исследовательской работы; методы предпроектных исследований в графическом дизайне.</p> <p>Уметь: формировать и аргументировано отстаивать собственные мнения и суждения при решении поставленных задач; ориентироваться в художественных направлениях, стилях, явлениях мировой художественной культуры и искусства; обосновывать актуальность и практическую значимость научного исследования; воплощать концепцию дизайн-проекта а оригинальном графическом решении.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности при проектировании объектов визуальной информации.</p>
Б1.О.25	Брендинг в цифровой среде	<p>Дисциплина «Брендинг в цифровой среде» входит в обязательную часть образовательной программы бакалавриата. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: ПК-1, ПК-2.</p>

		<p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: средства и приемы дизайна для моделирования и проектирования цифровой среды визуальных коммуникаций.</p> <p>Уметь: использовать средства и приемы шрифтографики, типографики, стилизации и иные способы проектно-художественного моделирования объектов графического дизайна; воплощать концепцию дизайн-проекта в оригинальном графическом решении.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при работе с визуальными структурами бренд-коммуникаций в цифровой среде.</p>
Б1.Ф.1	Экономика дизайн-проектирования	<p>Дисциплина «Экономика дизайн-проектирования» входит в часть образовательной программы бакалавриата, формируемую участниками образовательных отношений. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-2, УК-10.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: основополагающие категории, понятия и принципы экономики дизайн-проектирования; состав основных ресурсов, связанных с производством продукции и оказанием услуг; методы определения стоимости дизайн-проектов; систему экономических, финансовых и технических показателей, используемых для оценки результатов деятельности организаций; государственное регулирование деятельности организаций.</p> <p>Уметь: применять знание действующих нормативных и методических документов при проведении расчетов технико-экономических показателей проектных решений; анализировать исходные данные, необходимые для расчета экономических показателей деятельности организации при выборе оптимального решения в процессе дизайн-проектирования; выносить суждения в отношении результативности и экономической эффективности дизайн-проекта.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при проведении технико-экономического обоснования дизайн-проектов.</p>
Б1.Ф.2	3D графика и анимация	<p>Дисциплина «3D графика и анимация» входит в часть образовательной программы бакалавриата, формируемую участниками образовательных отношений. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование</p>

		<p>элементов следующих компетенций: ОПК-6, ПК-4.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: теоретические основы компьютерной 3D-графики и анимации; аппаратное и программное обеспечение персонального компьютера для графических работ в области 3D-графики; характерные функциональные особенности основных графических 3D-редакторов; приемы художественного моделирования объектов мультимедиа дизайна для интерактивной цифровой среды; базовые методы 3D компьютерной анимации.</p> <p>Уметь: понимать и правильно использовать в своей профессиональной деятельности современную компьютерную терминологию в области 3D графики и анимации; применять знания и понимать методы и способы моделирование объектов мультимедиа дизайна для интерактивной цифровой среды; применять методы и инструментарий решения прикладных профессиональных задач с использованием средств компьютерной анимации; комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения, коллегам и преподавателю.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений в процессе профессиональной деятельности дизайнера мультимедиа.</p>
Б1.Ф.3	Программные средства разработки	<p>Дисциплина «Программные средства разработки» входит в часть образовательной программы бакалавриата, формируемую участниками образовательных отношений. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: ПК- 4.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: основные принципы создания интерактивных трёхмерных приложений, методики разработки интерактивных трёхмерных приложений, приёмы работы с инструментарием (программными средствами разработки).</p> <p>Уметь: применять знание и понимание основных принципов создания интерактивных трёхмерных приложений, типов интерактивных трёхмерных приложений, методик разработки интерактивных трёхмерных приложений, программных средств разработки интерактивных трёхмерных приложений; выносить суждения об адекватности применения тех или иных принципов в проектной работе; комментировать данные и результаты, связанные с</p>

		<p>областью изучения коллегам и преподавателю.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при выполнении проектных работ на дисциплине «Дизайн-проектирование», при подготовке выпускной квалификационной работы.</p>
Б1.Ф.4	Технические основы мультимедиа	<p>Дисциплина «Технические основы мультимедиа» входит в часть образовательной программы бакалавриата, формируемую участниками образовательных отношений. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: ПК-4.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: технологические процессы производства в области создания продуктов мультимедиа дизайна; эргономические и технические требования к интерактивной интерфейсной графике; компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации.</p> <p>Уметь: использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов мультимедийного дизайна; учитывать особенности взаимодействия пользователя с интерактивным цифровым пространством; учитывать технологические процессы реализации дизайн-проектов для интерактивной цифровой среды.</p>
Б1.Ф.5	Видеомонтаж и композитинг	<p>Дисциплина «Видеомонтаж и композитинг» входит в часть образовательной программы бакалавриата, формируемую участниками образовательных отношений. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: ПК-4.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: методы визуализации и моделирования процессов, актуальные компьютерные средства развития и выражения дизайнерского замысла.</p> <p>Уметь: применять знание и понимание форм и методов компьютерного изображения и моделирования дизайнерской формы и пространства при проектировании;</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений в процессе применения разнообразных технических приемов и средств компьютерного проектирования и визуализации проектов.</p>

Б1.Ф.6	Основы звукорежиссуры	<p>Дисциплина «Основы звукорежиссуры» входит в часть образовательной программы бакалавриата, формируемую участниками образовательных отношений. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: ПК-4.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: основные принципы создания звукового сопровождения интерактивных трёхмерных приложений, методики записи, монтажа и обработки звука, приёмы работы с инструментарием (программными средствами монтажа и обработки звука).</p> <p>Уметь: применять знание и понимание основных принципов создания звукового сопровождения интерактивных трёхмерных приложений, методик создания звукового сопровождения интерактивных трёхмерных приложений, программных средств монтажа и обработки звука; выносить суждения об адекватности применения тех или иных принципов создания звукового сопровождения интерактивных трёхмерных приложений; комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при выполнении проектных работ на дисциплине «Дизайн-проектирование», при подготовке выпускной квалификационной работы.</p>
Б1.Ф.7	Технология дополненной и виртуальной реальности	<p>Дисциплина «Технология дополненной и виртуальной реальности» входит в часть образовательной программы бакалавриата, формируемую участниками образовательных отношений. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: ПК-4.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: основные принципы создания AR и VR приложений, методики разработки AR и VR приложений, технологии создания AR и VR приложений.</p> <p>Уметь: применять знание и понимание основных принципов создания AR и VR приложений, методик разработки AR и VR приложений, технологий создания AR и VR приложений; выносить суждения об адекватности применения тех или иных принципов в проектной работе; комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и</p>

		<p>преподавателю.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при выполнении проектных работ на дисциплине «Дизайн-проектирование», при подготовке выпускной квалификационной работы.</p>
Б1.Ф.8	Типографика в цифровой среде	<p>Дисциплина «Типографика в цифровой среде» входит в часть образовательной программы бакалавриата, формируемую участниками образовательных отношений. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-1, УК-2.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: основные источники получения информации; принципы применения системного подхода для решения поставленных задач.</p> <p>Уметь: выбирать оптимальные решения задач в зоне своей ответственности с учетом имеющихся ресурсов и ограничений; оценивать решение поставленных задач в соответствии с запланированными результатами проекта.</p>
Б1.Ф.ДВ.1.1	Маркетинг в дизайне	<p>Дисциплина «Маркетинг в дизайне» входит в часть образовательной программы бакалавриата, формируемую участниками образовательных отношений, является дисциплиной по выбору студента. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-1, УК-10.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: место маркетинга в системе экономических дисциплин; основные понятия маркетинга в сфере дизайн-деятельности; принципы маркетинга, функции маркетинга в сферах товарной политики, ценообразования, коммуникаций, сбыта; основные источники получения маркетинговой информации; роль маркетинга в обеспечении конкурентных преимуществ фирмы на рынке.</p> <p>Уметь: анализировать во взаимосвязи экономические явления и процессы на микро- и макроуровне; выявлять проблемы экономического характера при анализе конкретных ситуаций, предлагать способы их решения; осуществлять поиск информации по полученному заданию, сбор, анализ данных, необходимых для решения поставленных задач; применять знание и понимание при разработке маркетинговых стратегий продвижения проектируемых объектов дизайна; аргументировано обосновывать и</p>

		<p>выносить суждения относительно конкурентоспособности проектируемых изделий и мероприятий, способствующих ее (конкурентоспособности) повышению.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при проведении маркетинговых исследований и разработке маркетингового плана продвижения объектов дизайна.</p>
Б1.Ф.ДВ.1.2	Основы предпринимательства	<p>Дисциплина «Основы предпринимательства» входит в часть образовательной программы бакалавриата, формируемую участниками образовательных отношений, является дисциплиной по выбору студента. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-2, УК-10.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: основные этапы жизненного цикла индивида, специфику краткосрочных и долгосрочных финансовых задач на каждом этапе цикла; нормативно-правовые основы предпринимательской деятельности, цели и виды предпринимательства; организационно-правовые формы и особенности налогообложения предпринимательской деятельности.</p> <p>Уметь: использовать на практике инструменты управления личными финансами (расчеты, сбережения, кредиты и займы) для достижения текущих и долгосрочных финансовых целей; осуществлять государственную регистрацию ИП или коммерческой организации, в том числе с использованием сервисов для электронной регистрации; выносить суждения о видах предпринимательского риска и основных способах его снижения; комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения, коллегам и преподавателю.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при принятии организационных решений и бизнес-планировании предпринимательской деятельности.</p>
Б1.Ф.ДВ.1.3	Копирайтинг	<p>Дисциплина «Копирайтинг» входит в часть образовательной программы бакалавриата, формируемую участниками образовательных отношений, является дисциплиной по выбору студента. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-1, УК-3.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p>

		<p>Знать и понимать: принципы применения системного подхода для решения поставленных творческих задач; правила командной работы, специфику работы над творческими проектами; основные приемы и нормы социального взаимодействия, технологии межличностной и групповой коммуникации в творческом и деловом взаимодействии; виды и методы поиска информации из различных источников; основные источники получения информации, включая нормативные, методические, справочные и реферативные; методику подбора научной литературы и принципы организации научно-исследовательской работы.</p> <p>Уметь: определять и ранжировать информацию, требуемую для решения поставленной задачи; формировать и аргументировано отстаивать собственные мнения и суждения при решении поставленных творческих задач; определять свою роль в команде, исходя из стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели; осуществлять обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды при работе над проектом; оценивать творческие идеи других членов команды для достижения поставленной цели; соблюдать установленные нормы и правила командной работы, нести личную ответственность за общий результат; выбирать методы и способы обработки собранной информации по теме научного исследования; обосновывать актуальность и практическую значимость научного исследования; систематизировать, обобщать и представлять результаты исследования в виде научной статьи или научного доклада.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при осуществлении профессиональной деятельности.</p>
Б1.Ф.ДВ.2.1	Психология творческого процесса	<p>Дисциплина «Психология творческого процесса» входит в часть образовательной программы бакалавриата, формируемую участниками образовательных отношений, является дисциплиной по выбору студента. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-3, УК-6, УК-9.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: психологические особенности творческого процесса, основные направления, подходы и методы, теории психологии творчества; современные тенденции развития психологических концепций творческой личности и проблемы творчества в контексте развития художественно-</p>

		<p>творческих способностей человека в процессе интеграции искусств.</p> <p>Уметь: применять знание и понимание о психологических особенностях творческой личности, об основных подходах к проблеме развития творческих способностей, о специфике процесса художественно-творческого развития личности в современном социокультурном контексте; выносить суждения и анализировать особенности творчества как психологического процесса, методологию изучения развития творческого мышления с точки зрения психологии, применять методики диагностики креативности личности, стратегии индивидуальной и групповой коррекционно-развивающей работы с лицами с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ), включенными в социально-профессиональные отношения;</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при организации собственной творческой деятельности во время создания творческого продукта; при постановке целей творческой деятельности в сфере искусства и дизайна.</p>
Б1.Ф.ДВ.2.2	Психология инклюзивного образования	<p>Дисциплина «Психология инклюзивного образования» входит в часть образовательной программы бакалавриата, формируемую участниками образовательных отношений, является дисциплиной по выбору студента. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-3, УК-9.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: психологические особенности лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидностью, основные направления, подходы и методы психологии инклюзивного образования; современные тенденции развития инклюзивного образования; концепций взаимодействия с лицами с ограниченными возможностями здоровья и инвалидностью, включенных в социально-профессиональные отношения, для их социально-психологической адаптации.</p> <p>Уметь: применять знание и понимание базовых принципов социально-психологической адаптации лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидностью в социальной и профессиональной сферах; выносить суждения и анализировать социально-профессиональное взаимодействие с лицами с ограниченными возможностями здоровья и инвалидностью, включенных в социально-профессиональные отношения; комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и</p>

		<p>преподавателю.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений в инклюзивной практике социально-профессионального взаимодействия для социальной адаптации лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидностью.</p>
ЭД.	Элективные дисциплины по физической культуре и спорту	<p>Элективная дисциплина по физической культуре и спорту является частью образовательной программы бакалавриата. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-7.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся студент должен:</p> <p>Знать и понимать: социальную роль физической культуры в развитии личности; влияние оздоровительных систем физического воспитания на укрепление здоровья, профилактику профессиональных заболеваний и вредных привычек; способы контроля и оценки физического развития и физической подготовленности; правила и способы планирования индивидуальных занятий различной целевой подготовленности.</p> <p>Уметь: применять систему практических умений и навыков для развития физических качеств; при выполнении индивидуально подобранных комплексов оздоровительной и адаптивной (лечебной) физической культуры; композиции гимнастических аэробных упражнений; комплексов силовых упражнений; выполнять простейшие приемы релаксации; выносить суждения о возможностях преодоления искусственных и естественных препятствий с использованием разнообразных способов передвижения; осуществлять творческое сотрудничество в коллективных формах занятий физической культуры.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений для обеспечения общей и профессиональной физической подготовленности к социальной и профессиональной деятельности.</p>
ФТД	Основы корпоративной культуры	<p>Дисциплина «Основы корпоративной культуры» является факультативной дисциплиной образовательной программы бакалавриата. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-3.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: основные приемы и нормы социального взаимодействия,</p>

		<p>технологии межличностной, правила командной работы и групповой коммуникации в деловом взаимодействии; принципы и нормы делового общения и корпоративной культуры; основные этапы истории создания и развития архитектурной школы на Урале; нормативно-правовые основы организации образовательного процесса в ВУЗе, свои права и обязанности.</p> <p>Уметь: применять знание и понимание правовых основ организации деятельности вуза; своей роли в команде, исходя их стратегии сотрудничества, осуществлять обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды; оценивать идеи других членов команды для достижения поставленной цели; выносить суждения на основе мониторинга ситуации; соблюдать установленные нормы и правила командной работы, нести личную ответственность за общий результат; комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при общении с преподавателями, сотрудниками и студентами, при вынесении суждений о качестве происходящих учебных, творческих и социальных процессов, в эффективной организации коллективной деятельности</p>
ФТД	Основы профессионального успеха	<p>Дисциплина «Основы профессионального успеха» является факультативной дисциплиной образовательной программы бакалавриата. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-3.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: основные приемы и нормы социального взаимодействия, технологии межличностной, правила командной работы и групповой коммуникации в деловом взаимодействии; правила оформления резюме; методы комплексной оценки персонала; основные правовые аспекты трудоустройства и построения собственного бизнеса.</p> <p>Уметь: применять знание и понимание правовых основ организации деятельности вуза; своей роли в команде, исходя их стратегии сотрудничества, осуществлять обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды; оценивать идеи других членов команды для достижения поставленной цели; - применять анализ ситуации на рынке труда для создания собственной базы вакансий; использовать накопленные знания и умения в профессиональной деятельности и для дальнейшего повышения</p>

		<p>квалификации и продолжения образования; выносить суждения на основе мониторинга ситуации; соблюдать установленные нормы и правила командной работы, нести личную ответственность за общий результат, о потенциальных компаниях-работодателях; современных инструментах самостоятельного поиска вакансий; комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при написании резюме, при общении с работодателем, способность управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни; социального взаимодействия и реализовывать свою роль в команде</p>
--	--	--