

Аннотации к рабочим программам дисциплин

по направлению 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»,
программа подготовки - прикладной бакалавриат, прием 2018 г.

	Наименование дисциплины	Аннотации
Б1.Б.1	История (ОК-2, ОК-10)	<p>История в системе социально-гуманитарных наук. Основы методологии исторической науки. Особенности становления государственности в России и мире. Раздробленная Русь. Русские земли в период монгольского завоевания. Образование единого Русского государства в XV в. и европейское средневековье. Россия в XVI-XVII веках в контексте развития европейской цивилизации. Российская империя в XVIII в. Российская империя в XIX – начале XX вв. Становление Советской системы. СССР эпохи сталинской модернизации и позднего социализма. Современная Россия и мировое сообщество.</p> <p>Знать и понимать: наиболее важные исторические события и персоналии; периодизацию важнейших исторических процессов; основные методологические направления в истории, их особенности и познавательные возможности; закономерности исторического развития России; взаимосвязь истории России и мировой истории; политико-экономические, геополитические, социокультурные компоненты исторического развития России.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание конкретно-исторического материала в профессиональной деятельности, делать необходимые сопоставления и выводы по российской и мировой истории; оценивать качество и содержание информации; уметь оформлять результаты самостоятельной учебно-исследовательской работы в виде докладов, сообщений, рефератов, работы на семинарских занятиях;</p> <p>б) выносить суждения о наиболее существенных фактах и концепциях в исторической науке, давать им собственную оценку и интерпретацию; уважительно и бережно относиться к историческому наследию и культурным традициям народов России и зарубежья;</p> <p>в) комментировать данные и результаты, связанные с изучением истории коллегам и преподавателю; апробировать результаты самостоятельной исследовательской работы.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при работе с источниками исторического исследования, в процессе самостоятельного поиска исторической информации в печатных и электронных источниках.</p>

Б1.Б.2	Философия (ОК-1, ОК-10, ОК-11)	<p>Курс философии рассматривает проблемы мировоззрения, бытия, познания, проблемы аксиологии, антропологии и праксиологии, а так же процессы становления и развития философских представлений, взглядов, идей, концептуально связанных, с древних времен и до XXI века. Изучение традиционных базовых категорий в курсе философии обеспечивают знакомство с ключевыми проблемами философского знания в контексте парадигмальных установок философского, гуманитарного, социального, экономического познания, специфики цивилизации и культуры отдельных регионов, стран и исторических эпох. Полученные знания формирует у студентов научное представление об общем ходе развития философской мысли и его взаимосвязи с развитием социальных, гуманитарных наук и дизайна, что способствует решению социально-профессиональных задач будущих специалистов в сфере дизайна; формированию способностей самостоятельного анализа в профессиональной деятельности.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: предмет философии, структуру философского знания; мировоззренческие и методологические принципы научного мышления; роль философии в формировании ценностных ориентаций в профессиональной деятельности; философские основания творческого процесса; важность нравственного саморазвития; значение гуманистических ценностей для сохранения и развития современной цивилизации.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание системы философского знания (знать основания его структурирования), методов и средств философского познания на практике, научно анализировать проблемы гуманитарных, социальных процессов, использовать полученные знания в профессиональной деятельности;</p> <p>б) выносить суждения о значении гуманистических ценностей для сохранения и развития современной цивилизации, уважительно и бережно относиться к историко-культурному наследию;</p> <p>в) 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 осуществления профессиональной деятельности дизайнера.</p>
Б1.Б.3	Иностранный язык (ОК-5)	Лексика общего и терминологического характера. Понятие об основных способах словообразования. Структура утвердительных, отрицательных и

		<p>вопросительных предложений. Видо-временные формы глагола в действительном и страдательном залоге. Степени сравнения прилагательных и наречий. Модальные глаголы и их эквиваленты. Неличные формы глагола. Сложные предложения. Перевод, пересказ и обсуждение прочитанных текстов по широкому и узкому профилю специальности. Основы публичной речи (устное сообщение, доклад, презентация). Составление аннотации, частного и делового письма, резюме. Высшее образование в России, Великобритании и США. Будущая профессия.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать один из иностранных языков.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание одного из иностранных языков в ситуациях бытового, делового, академического и профессионального общения; уметь действовать в рамках норм межкультурной коммуникации;</p> <p>б) выносить суждения по тематике, пройденной в рамках изучаемой дисциплины;</p> <p>в) 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 обсуждении изученных тем, связанных с ситуацией бытового, академического и профессионального общения, а также при составлении различных видов письменного текста.</p>
Б1.Б.4	Русский язык и культура речи (ОК-5)	<p>Дисциплина состоит из семи тем. Тема «Ключевые понятия курса» позволяет познакомить студентов с основными терминологическими единицами культуры речи, функциями и уровнями языка, разделить понятия «язык» и «речь». В теме «Языковая норма и кодификация» рассматриваются свойства литературной нормы и средства кодифицирования языка. Тема «Типы словарей» знакомит студентов с классификацией словарей, формирует практические навыки работы со словарными статьями различных словарей. Темы «Речевые погрешности синтаксического уровня», «Речевые погрешности морфологического уровня», «Речевые погрешности лексического уровня» и «Орфоэпия» формируют у студентов практические навыки работы с дефектными текстами: выявление, объяснение и исправление ошибок разных языковых уровней.</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; особенности работы с различными словарями; классификацию речевых погрешностей разных языковых уровней.</p> <p>Уметь:</p>

		<p>а) применять знание и понимание особенностей работы с лингвистическими словарями; применять знание и понимание речевых погрешностей разных языковых уровней в построении грамотной письменной или устной речи при осуществлении профессиональной деятельности;</p> <p>б) выносить суждения о правильности, грамотности своей или чужой письменной или устной речи;</p> <p>в) 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 самостоятельных заданий.</p>
Б1.Б.5	Экономика (ОК-3)	<p>Дисциплина состоит из десяти тем, в которых рассматриваются важнейшие экономические категории, необходимые для формирования экономического мышления студентов. Потребности и экономические блага Экономические ресурсы. Экономический выбор. Рынок и его функции. Спрос и предложение, факторы их определяющие. Рыночное равновесие. Эластичность спроса и предложения. Предельная и общая полезность. Потребительское равновесие. Конкуренция. Типы конкурентных рыночных структур. Издержки и их основные виды. Прибыль и доход. Бухгалтерская и экономическая прибыль. Основные макроэкономические показатели и методы их расчета Экономические функции государства в рыночной экономике. Экономический цикл и его фазы. Государственное антициклическое регулирование. Инфляция и безработица и их специфика в условиях России.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: основные экономические понятия, законы и методы, используемые для решения задач, возникающих в профессиональной деятельности.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание экономического анализа при решении социальных и профессиональных задач;</p> <p>б) выносить суждения на основе анализа и обобщения полученной информации, давать оценки в отношении решения типовых задач и полученных результатов, осуществлять основные экономические расчеты;</p> <p>в) 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 решении экономических проблем, возникающих в профессиональной деятельности, а также при разработке проектов.</p>

Б1.Б.6	Правоведение (ОК-4, ОК-11)	<p>Дисциплина включает в себя следующие темы: Понятие права: его сущность и социальное назначение в обществе. Система правоохранительных органов в Российской Федерации. Гражданское законодательство Российской Федерации. Законодательство о браке и семье Российской Федерации. Трудовое право в РФ. Административное законодательство РФ. Теория уголовного права. Уголовный процесс и уголовно-исполнительное право в РФ. Интеллектуальная собственность в РФ. Виды интеллектуальной собственности. Авторское право: сущность и принципы. Объекты авторского права: признаки, виды и классификация. Субъекты авторского права. Авторские права: личные, исключительные, иные. Патентное право РФ. Сущность, специфика, системы патентования в РФ. Объекты и субъекты патентного права РФ. Понятие и правовой режим средств индивидуализации юридических лиц и иных участников гражданского оборота. Способы защиты авторских и патентных прав. Специфика объектов авторского права в сфере дизайна. Права, свободы, обязанности и ответственность человека и гражданина в РФ.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: систему правовых норм в современной общественной жизни, нормативно-правовые акты РФ, нормативно-правовые акты, необходимые для профессиональной деятельности и защиты прав и свобод гражданина РФ.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание для анализа правовых социально-значимых процессов и явлений и ответственного участия в общественно-политической жизни общества;</p> <p>б) выносить суждения и демонстрировать свою активную гражданскую и творческую позицию во всех видах своей деятельности, уметь профессионально, аргументировано излагать содержание необходимого нормативно-правового акта, анализировать его пробелы и противоречия, как в устной, так и в письменной форме; владеть основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации, связанные с реализацией нормативных актов в профессиональной деятельности, навыками работы с компьютером как средством накопления и управления информацией;</p> <p>в) 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.Б.7	Безопасность жизнедеятельности	Дисциплина состоит из шести тем. Темы 1 «Основные понятия, термины и

	(ОК-9)	<p>определения» и 2 «Идентификация воздействий на человека и среду обитания вредных и опасных факторов» дают основные знания о взаимовлиянии человека и среды обитания с точки зрения обеспечения безопасной жизни и деятельности. В темах 3 «Защита человека и среды обитания от вредных и опасных факторов природного, антропогенного и техногенного происхождения» и 4 «Обеспечение комфортных условий для жизни и деятельности человека» рассматриваются методы создания среды обитания допустимого качества. На практических занятиях темы 5 «Простейшие средства самоспасения» и семинарских занятиях темы 6 «Идентификации опасностей и принятие мер по упреждению их появления» рассматривается широкий круг потенциальных опасностей и моделируются варианты рационального поведения.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: природу возникновения изучаемых опасностей.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание для создания комфортных или допустимых состояний среды обитания;</p> <p>б) выносить суждения о появлении, развитии или прекращении действия изучаемых опасностей;</p> <p>в) 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 моделировании изучаемых опасных ситуаций.</p>
Б1.Б.8	История изобразительных искусств (ОК-2, ОК-10)	<p>Дисциплина состоит из шести разделов: 1. Искусство Древнего мира; 2. Искусство Средних веков; 3. Искусство эпохи Возрождения; 4. Западноевропейское искусство 17-18 вв.; 5. Отечественное искусство конца 17-18 вв.; 6. Западноевропейское и русское искусство 19 в.</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:</p> <p>а) применять знания и понимания в процессе искусствоведческого анализа памятников архитектуры, изобразительного искусства и материально-предметного мира; уметь творчески использовать формы и стили прошлого в современной практической деятельности;</p> <p>б) обобщать, анализировать и критически оценивать художественные решения;</p>

		<p>выносить суждения об истории архитектуры и изобразительных искусства в контексте развития мировой культуры, о региональных и местных архитектурных и художественных традициях, проблемах сохранения исторического наследия, культурного разнообразия среды;</p> <p>в) 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 проведении семинаров и выполнении самостоятельных работ, при работе с библиотечным материалом и электронными носителями информации. Демонстрировать навыки коммуникации с уверенным использованием профессиональной терминологии. Уважительно и бережно относиться к архитектурному и историческому наследию, культурным традициям.</p>
Б1.Б.9	История дизайна (ОК-2, ОК-10)	<p>Дисциплина состоит из 11 разделов: 1. Предпосылки формирования дизайнерской деятельности в период 2 пол. XIX – нач. XX вв. 2. Развитие зарубежного дизайна 1920 -1930-х гг.. 3. Развитие зарубежного дизайна 1950 – 1960 гг.. 4. Развитие зарубежного дизайна 2 пол. 1960 – 1 пол.1980 гг. 5. Развитие зарубежного дизайна 1990 – 2000 гг. 6. Развитие отечественного дизайна 1920-х гг. 7. Отечественный дизайн 1930-х гг. 8. Отечественный дизайн 2 пол. 1940-1950-х гг. 9. Отечественный дизайн 1960-х гг. 10. Отечественный дизайн 1970 – 1980-х гг. 11. Особенности формирования современных направлений постсоветского дизайна. 1990 – 2000 гг.</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:</p> <p>а) применять знания и понимания в процессе искусствоведческого анализа материально-предметного мира и творческого использования форм и стилей прошлого в современной практической деятельности;</p> <p>б) выносить суждения об истории дизайна в контексте развития мировой культуры, о региональных и местных художественных традициях, проблемах сохранения исторического наследия, культурного разнообразия среды; обобщать, анализировать и критически оценивать художественные решения;</p> <p>в) 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 осуществлении профессиональной деятельности</p>

		дизайнера.
Б1.Б.10	Культурология (ОК-6, ОК-7, ОК-11)	<p>Дисциплина состоит из шести тем, которые дают представление о развитии культуры в рамках парадигмы диалектической взаимосвязи традиции и инновации: Тема 1. Культурология в системе гуманитарного образования. Тема 2. Культура как объект исследования в культурологии. Тема 3.Ценностная иерархия культуры. Художественно-эстетические ценности культуры. Тема 4. Культура и цивилизация. Материальная культура. Тема 5. Историческая типология культуры. Тема 6. Специфика и исторические особенности русской культуры.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: значимость гуманистических культурных ценностей для сохранения и развития современной цивилизации, значимость толерантного восприятия социальных и культурных различий.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание принципов обобщения, анализа, восприятия культурологической информации в процессе выстраивания аргументированной и ясной коммуникации;</p> <p>б) выносить суждения о принципах уважительного и бережного отношения к историческому наследию и культурным традициям;</p> <p>в) 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 профессиональной деятельности.</p>
Б1.Б.11	Академический рисунок (ОК-10, ОК-1, ПК-1)	<p>Дисциплина состоит из трех разделов:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Геометрические формы и пластические тела: общие основы изобразительной грамоты; основные принципы конструктивно-структурного, аналитического рисунка; выполнение работы в различных материалах. 2. Человек. Голова: изучение пластической анатомии головы человека; линейно-конструктивный, пластический анализ формы черепа; серии аналитических рисунков, раскрывающих логику взаимосвязей объемов и формообразования. 3. Человек. Фигура: изучение пластической анатомии фигуры человека; передача работы конструкции фигуры, возможности движения; линейно-конструктивный анализ в рисунке фигуры человека; наброски фигуры в движении; наброски фигуры в движении. <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: пластическую анатомию на примере образцов классической</p>

		<p>культуры и живой природы, основы построения геометрических предметов, основы перспективы.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание пластической анатомии при изображении объектов предметного мира, пространства и человеческой фигуры;</p> <p>б) выносить суждения о выборе техники исполнения конкретного рисунка;</p> <p>в) 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.Б.12	Академическая живопись (ОПК-2, ПК-1)	<p>Изобразительные и декоративно-плоскостные возможности цвета. Основные правила и закономерности построения цветовой изобразительной композиции. Колорит. Световоздушная перспектива. Особенности цветового взаимодействия предметов в пространстве. Создание средствами живописи с использованием различных техник живописных композиций различной степени сложности.</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:</p> <p>а) применять знание и понимание правил и закономерностей построения цветовой изобразительной композиции при выполнении заданий «натюрморт», «интерьер»;</p> <p>б) выносить суждения при выполнении творческих заданий и в процессе обсуждения работ;</p> <p>в) 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 творческой деятельности дизайнера.</p>
Б1.Б.13	Академическая скульптура и пластическое моделирование (ОПК-3, ПК-3, ПК-7)	<p>Дисциплина формирует навыки объемно-пространственного и композиционного мышления посредством скульптурного изучения модели и композиционно-пластического моделирования. Курс начинается со знакомства со скульптурной мастерской, оборудованием, инструментами, материалами, правилами техники безопасности.</p> <p>Дисциплина состоит из шести тем:</p> <p>Тема 1. Композиционная трансформация простого геометрического тела</p>

		<p>Тема 2. Лепка черепа. Тема 3. Композиционное задание «Клеймо мастера». Рельеф. Тема 4. Лепка отдельных частей лица (глаз, нос и рот, ухо) Тема 5. Лепка рельефа. Трансформация объёмной формы в рельеф. Тема 6. Композиционное задание «Стилизованный портрет однокурсника» В результате изучения дисциплины обучающийся должен: Знать и понимать: основные закономерности построения объёмно-пространственной формы; методы наглядного изображения и моделирования формы средствами скульптуры. Уметь: а) применять знание и понимание при изображении объектов предметного мира, пространства и человеческой фигуры, при работе в различных пластических материалах с учетом их специфики; б) выносить суждения и давать оценки в отношении моделирования формы средствами скульптуры; в) комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю. Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при изучении последующих дисциплин и в творческой деятельности.</p>
Б1.Б.14	Графическая и цветовая композиция (ОПК-1, ОПК-2, ПК-1)	<p>Дисциплина направлена на последовательное овладение студентами современными профессиональными средствами композиционных и цветовых приемов. Ее содержание предполагает ознакомление и выявление общих и специфических характеристик графического дизайна в сравнении с иными направлениями дизайн-проектирования. Дисциплина состоит из четырех разделов: Раздел 1. Законы, принципы и категории композиции; Раздел 2. Основы цветовой и графической композиции; Раздел 3. Применение стилей искусства в цветовой композиции графического дизайна; Раздел 4. Композиционно-цветовые приемы и технологии в объектах графического дизайна. В результате изучения дисциплины обучающийся должен: Знать и понимать: композиционные и цветовые принципы проектирования различных графических объектов и предметов. Уметь: а) применять знание и понимание при проектировании графической продукции, разрабатывать проектную идею, основанную на грамотном композиционном и</p>

		<p>цветовом подходе;</p> <p>б) выносить суждения о выполненных графических работах, отстаивать и обосновывать выбор итоговой проектной композиционной концепции, авторских художественно-графических средств выразительности финального композиционного и цветового решения;</p> <p>в) 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 создании комплексного проекта в области графического и мультимедиа дизайна.</p>
Б1.Б.15	Информационные технологии (ОПК-4, ОПК-6, ОПК-7, ПК-10)	<p>В дисциплине два раздела, которые включают в себя работу с векторной и растровой графикой. В первом разделе рассматривается работа в редакторе CorelDraw, Inkscape. Второй раздел посвящен созданию и обработке изображений в Adobe Photoshop, Gimp.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: методы создания и обработки векторных и растровых изображений.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание при выборе способа и метода компьютерного изображения и моделирования дизайнерской формы и пространства; при использовании современных компьютерных прикладных программ;</p> <p>б) выносить суждения на примере существующих объектов дизайна, цифровых, печатных и дизайнерских работ о методах их создания и обработки, использовании шрифтов.</p> <p>в) 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 проектов печатной и визуальной продукции средствами компьютерной графики.</p>
Б1.Б.16	Основы психологии творческого процесса (ОК-6, ОК-7, ОК-10)	<p>Предмет, задачи, основные проблемы и концепции психологии творческого процесса. Творческая деятельность и ее строение. Методологическая основа творческого развития личности. Модели творческого Я-личности. Творческая одаренность и потенциал личности. Понятие о креативности. Креативность как свойство мышления и как свойство личности. Методы диагностики и развития творчества. Психологические основы восприятия творческого процесса. Специфика</p>

		<p>художественно-познавательных процессов. Психология в системе комплексных исследований художественного творчества.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: психологические особенности творческого процесса.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание психологических особенностей творческой личности в процессе профессиональной деятельности, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия; уметь определять проявления творчества в деятельности личности;</p> <p>б) выносить суждения и анализировать творческий уровень психических явлений; быть способным к самоорганизации и самообразованию для оптимизации собственной творческой деятельности и психического состояния;</p> <p>в) 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 осуществлении творческой деятельности.</p>
Б1.Б.17	Профессиональная педагогика (ОК-7, ОПК-5)	<p>Профессиональная педагогика в системе наук о человеке. Основные проблемы профессиональной педагогики. Методология и методы профессиональной педагогики. Особенности содержания профессионального образования. Нормативная правовая база и структура профессионального образования в Российской Федерации. Инновационные процессы в развитии профессиональной педагогики. Основы педагогического мастерства. Теория и практика воспитательного процесса. Педагогическое обеспечение формирования готовности студентов-дизайнеров к развитию своего творческого потенциала.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: основы, содержание, цели, организацию педагогической деятельности, принципы выбора образовательных технологий; важность и продуктивность процессов самоорганизации и самообразования.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание при реализации педагогических навыков в преподавании художественных и проектных дисциплин (модулей);</p> <p>б) выносить суждения о педагогической, научной деятельности, об использовании творческого потенциала в педагогической деятельности;</p> <p>в) комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных</p>

		<p>знаний и умений при осуществлении преподавательской деятельности в области дизайна, в соответствии с целями и задачами профессионального обучения.</p>
Б1.Б.18	<p>Теория и методология дизайн-проектирования (ОК-7, ОК-10, ОПК-4, ПК-2, ПК-4)</p>	<p>Содержание дисциплины предполагает освоение студентами базовых теоретических и методологических представлений о специфике дизайна как одного из видов проектной деятельности. В процессе обучения студенты должны понять взаимосвязь этих представлений с теми концептуальными разработками, которые выполняются в рамках дисциплины «Дизайн-проектирования».</p> <p>Разделы дисциплины:</p> <p>Раздел 1. Дизайн как система проектной деятельности;</p> <p>Раздел 2. Дизайн в системе социокультурных коммуникаций;</p> <p>Раздел 3. Типологические аспекты дизайна;</p> <p>Раздел 4. Организационные основы дизайна;</p> <p>Раздел 5. Теоретико-методологические основы дизайна;</p> <p>Раздел 6. Социально-психологические аспекты дизайн-коммуникаций;</p> <p>Раздел 7. Экономические основы дизайна.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне и дизайне мультимедиа, требования к дизайн - проекту;</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание при решении основных проектных задач в дизайне мультимедиа;</p> <p>б) выносить суждения и научно обосновывать свои предложения при разработке проекта;</p> <p>в) 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 проектировании объектов мультимедиа дизайна, предоставлении итогов проделанной работы в виде отчетов, статей, рефератов.</p>
Б1.Б.19	<p>Экономика дизайн-проектирования (ОК-3, ПК-9)</p>	<p>Дисциплина посвящена изучению аналитических, экономических и финансовых показателей профессиональной деятельности дизайнеров. Дисциплина направлена на приобретение опыта использования экономических знаний в профессиональной деятельности дизайнеров, исходя из потребностей рынка товаров и услуг, рынка труда и материально-технических ресурсов организаций в современных условиях.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: основополагающие категории, термины и понятия в области экономики организации, систему экономических, финансовых и технических</p>

		<p>показателей, используемых для оценки результатов деятельности предприятия, состав основных затрат, связанных с производством продукции, выполнением работ и оказанием услуг, сущность категории экономической эффективности хозяйственных мероприятий и проектов, а также методы выполнения соответствующих расчетов.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание экономических терминов при расчетах себестоимости и назначении цены на проектируемые объекты дизайна;</p> <p>б) выносить суждения в отношении результативности использования различных систем учета и распределения затрат;</p> <p>в) 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 расчетов, связанных с выбором наиболее эффективных мероприятий, проектов и предложений в области дизайна мультимедиа.</p>
Б1.Б.20	Физическая культура и спорт (ОК-8)	<p>Дисциплина охватывает следующие вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> – физическая культура, физическое воспитание и здоровье; – физическая культура в общекультурной и профессиональной подготовке студентов; – психофизические основы учебного труда и интеллектуальной деятельности студентов; – социально-биологические основы физической культуры; – основы здорового образа и стиля жизни; – оздоровительные системы и спорт (теория, методика и практика); – профессионально-прикладная физическая подготовка студентов. <p>В результате изучения дисциплины обучающийся 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:</p> <p>а) 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; выполнять простейшие приемы</p>

		<p>релаксации;</p> <p>б) выносить суждения о возможностях преодоления искусственных и естественных препятствий с использованием разнообразных способов передвижения; осуществлять творческое сотрудничество в коллективных формах занятий физической культурой;</p> <p>в) комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю.</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>
Б1.В.ОД.1	Введение в дизайн-проектирование (ОК-7, ОК-10, ПК-2, ПК-3)	<p>Дисциплина состоит из десяти тем:</p> <p>Тема 1 «История профессии и современные тенденции в дизайне визуальных коммуникаций» дает представление о происхождении, развитии и социальном позиционировании дизайна мультимедиа.</p> <p>Тема 2 «Маркетинговые коммуникации. Разработка айдентики торговых марок, позиционирование, управление брендами» раскрывает основы современных маркетинговых коммуникаций, принципы разработки айдентики и позиционирования торговых марок.</p> <p>Тема 3 «Дизайн полиграфической продукции» знакомит с историей, технологией и принципами дизайна печатных форматов.</p> <p>Тема 4 «Иллюстрирование и техники визуализации» – обзор современных средств создания и обработки визуальных образов на примерах известных авторов и студий.</p> <p>Тема 5 «Дизайн упаковки в системе маркетинговых коммуникаций» дает представление о технологиях и принципах дизайна современной товарной упаковки.</p> <p>Тема 6 «3D и моуши-технологии в визуальных коммуникациях. Дополненная и виртуальная реальность» знакомит с возможностями IT-технологий, применяемых в дизайне видеографики и создании виртуальных 3D-пространств.</p> <p>Тема 7 «Инфографика как формат коммуникации» – общее знакомство с подходами и принципами проектирования инфографики, обзор удачных примеров и перспективных трендов.</p> <p>Тема 8 «Дизайн сетевых интерфейсов» знакомит с базовыми принципами проектирования пользовательских интерфейсов сетевых продуктов.</p> <p>Тема 9 «Визуальные коммуникации в городской среде» – обзор традиционных и инновационных форматов и технологий дизайна, используемых в городской среде.</p> <p>Тема 10 «Дизайн в социальной рекламе, позиционировании сетевых инициатив и сообществ» дает представление о современных пиар-технологиях и роли визуальных</p>

		<p>средств коммуникации в формировании общественного мнения.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: исторические, технологические и организационные аспекты дизайна визуальных коммуникаций, современные тенденции и перспективы развития профессии.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание изученного материала при выполнении курсовых заданий проектного характера по профильным дисциплинам, при выборе тем и направлений в рамках образовательной программы и личной профориентации на рынке профессиональных услуг;</p> <p>б) выносить суждения об эффективности и профессиональном уровне продуктов дизайна визуальных коммуникаций и средств, использованных при их разработке;</p> <p>в) 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 графических заданий по разделам дисциплины.</p>
Б1.В.ОД.2	Цветоведение (ОПК-2, ПК-1)	<p>Этапы развития науки «Цветоведение». Физические основы цветоведения: физическая природа цвета и света. Светоотражающая способность тел. Синтез света и цвета. Свет и цвет. Физиологическое влияние цвета на человека: особенности зрительного восприятия, контраст цветов или цветовая индукция, влияние цвета на глаз и организм. Психологические особенности цветовосприятия: семантика цвета, цветовые предпочтения. Объемно-пространственные или формообразующие свойства цвета, психологические иллюзии. Цветовые гармонии.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: теорию цвета, оптические свойства красящих веществ, связь цвета с эмоционально-психологическими и физиологическими особенностями восприятия его человеком.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание при разработке проектных концепций; разрабатывать композиционно-колористические композиции;</p> <p>б) выносить суждения при выборе окончательных решений проекта;</p> <p>в) 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 области теории цвета и света в проектной деятельности дизайнера.</p>

Б1.В.ОД.3	Шрифт в мультимедийной среде (ОК-10, ОПК-1, ОПК-4, ПК-1)	<p>Дисциплина состоит из двух частей:</p> <p>Часть 1 (1 семестр) «Введение в шрифтовую культуру» посвящена истории зарождения и развития шрифтовой культуры во времена доцифровых технологий. В ней рассматривается история возникновения письменности как знаковой системы, исторические каллиграфические стили; европейская и российская шрифтовая культура XV–XX вв.; а также анатомия и классификации шрифтов.</p> <p>Часть 2 (2 семестр) «Шрифт в цифровой среде» посвящена особенностям проектирования и функционирования шрифтов в цифровой среде, а также ознакомлению с компьютерными программами для проектирования шрифтов.</p> <p>Дисциплина содержит теоретическую и практическую части. В теоретической части дается лекционный материал по темам, в практической части темы отрабатываются в соответствующих технологиях: каллиграфии, леттеринге, компьютерном проектировании и проч. В каждом семестре студенты выполняют итоговую практическую работу, в которой демонстрируют полученные ими в семестре знания и навыки.</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:</p> <p>а) применять знание и понимание композиционной и семантической структуры шрифтовой или каллиграфической композиции в проектной работе;</p> <p>б) выносить суждения об адекватности применения того или иного типа шрифта в проектной работе;</p> <p>в) 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.В.ОД.4	Проектная графика в мультимедийной среде (ОПК-1, ПК-1, ПК-2, ПК-4, ПК-6, ПК-10)	<p>Практическое освоение широкого спектра графических средств и приемов, использование этих средств и приемов для максимально точного воплощения проектного замысла (идеи), дизайнерского оформления различных графических объектов и процессов (знак, логотип, фирменный стиль, промграфика, упаковка, этикетка, рекламоносители, суперграфика, системы визуальных коммуникаций, книга, презентация, веб-сайт и т.д.).</p> <p>Раздел 1. Введение в знаковую графику.</p>

		<p>Раздел 2. Формирование проектного и образного мышления. Раздел 3. Проектирование знаковых систем в среде мультимедиа. Раздел 4. Стиль и стилизация в мультимедийной среде. Раздел 5. Знак и эмоция в графической анимации.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: приемы работы с графикой, цветом и цветовыми композициями.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание принципов, приемов и методов графического моделирования в процессе дизайн-проектирования;</p> <p>б) выносить суждения о применяемых графических средствах и приемах, использования этих средств и приемов для максимально точного воплощения проектного замысла;</p> <p>в) комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения, коллегам и преподавателю.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений для передачи творческого художественного замысла.</p>
Б1.В.ОД.5	<p>Основы производственного мастерства (средства мультимедиа) (ОПК-3, ПК-3, ПК-7, ПК-8)</p>	<p>Рабочий поток в полиграфическом производстве. Работа с заказчиком. Входные и выходные данные (Input/Output). Инструментальное обеспечение рабочего потока. Форматы графических файлов. Графические программы как рабочий инструмент дизайнера. «Горячие клавиши» для оптимизации работы в графических программах. Интерактивные элементы в публикации. Организация шрифтов на компьютере, регулярные выражения GREP для оптимизации работы дизайнера. Структура классической и цифровой интерактивной книги. Шаблон интерактивной книги. Основные правила верстки. Определение формата издания. Разработка периодического издания на примере газеты. Верстка статьи. Верстка полосы. Подготовка интерактивной версии периодического издания для публикации в сети Интернет.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: основы полиграфического производства, графические программы, правила и принципы набора и верстки, правила трансформации классических изданий для среды мультимедиа.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знания и понимание при разработке печатного издания и его интерактивной версии;</p> <p>б) выносить суждения о выборе техники исполнения, современной шрифтовой</p>

		<p>культуре, о принципах набора и верстки;</p> <p>в) 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 решения задач типового дизайн-проектирования и оформления печатных изданий: книг, газет, журналов, а также создания их интерактивных версий для мультимедийной среды.</p>
Б1.В.ОД.6	Технологии мультимедиа (ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ОПК-7, ПК-6, ПК-10)	<p><u>Часть 1</u> содержит два раздела, которые включают в себя работу с HTML-технологиями и Flash-технологиями. В первом разделе рассматривается работа с основами языка HTML и работа в редакторе DreamWeather. Второй раздел посвящен Flash анимации и программированию Action Script.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: HTML-технологии и Flash-технологии, методы создания и обработки векторных и растровых изображений, принципы компьютерной верстки, принципы создания анимированного изображения.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание в выборе способа и метода компьютерного изображения и моделирования дизайнерской формы и пространства; уметь использовать современные компьютерные прикладные программы;</p> <p>б) выносить суждения на примере существующих объектов дизайна, цифровых, печатных и дизайнерских работ о методах их создания и обработки, использовании шрифтов;</p> <p>в) комментировать и представлять с помощью компьютерных средств данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при проектировании печатной и визуальной продукции средствами компьютерной графики.</p> <p><u>Часть 2</u> состоит из трех разделов:</p> <p>Раздел 1. Композитинг (темы 1-2): освоение практических навыков в программных пакетах композитинга.</p> <p>Раздел 2. Моуши Дизайн (темы 3- 12): владение программными продуктами Моушн графики.</p> <p>Раздел 3. Визуальные эффекты (темы 13- 16): изучение приемов создания фотореалистического трехмерного пространства, анимация и визуализация.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: современные компьютерные технологии, необходимые в</p>

		<p>проектной и образовательной деятельности.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание при решении проектных задач;</p> <p>б) выносить суждения по моделированию процессов, объектов и систем с использованием современных проектных технологий;</p> <p>в) 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 профессиональной деятельности дизайнера.</p>
Б1.В.ОД.7	Процессинг и видеомонтаж (ОПК-4, ОПК-6, ПК-2, ПК-5, ПК-10)	<p>Дисциплина охватывает изучение языка программирования Processing, предназначенного для создания произведений визуального, а особенно – генеративного искусства, анимации и моделирования процессов и изучения программы видеомонтажа Adobe After Effects.</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:</p> <p>а) применять знание и понимание форм и методов компьютерного изображения и моделирования дизайнерской формы и пространства при проектировании;</p> <p>б) выносить суждения об использовании современных компьютерных прикладных программ;</p> <p>в) 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 применения разнообразных технических приемов и средств компьютерного проектирования и визуализации проектов.</p>
Б1.В.ОД.8	Дизайн-проектирование (ОПК-1, ОПК-2, ОПК-4, ОПК-6, ОПК-7, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-6, ПК-9, ПК-10)	<p><u>Часть 1 (1, 2 семестры)</u></p> <p>1 семестр: «Дизайн-проект анимированной (интерактивной) открытки». Ознакомление со спецификой проектной деятельности, формирование представлений об основных категориях дизайн-проектирования – функция, морфология, проектный образ, формирование и закрепление навыков работы в материале и объеме.</p> <p>2 семестр: «Дизайн-проект анимационного ролика на заданную тему». Ознакомление со спецификой работы дизайнера в создании произведения мультимедиа, формирование представлений об анимационном фильме, как о комплексном объекте дизайн-проектирования, освоение навыков работы со</p>

сложными графическими объектами.

Часть 2 (3, 4 семестры)

Основы гейм-дизайна. Проектирование игровых интерфейсов, игровой среды и персонажей. Выполнение курсовых проектов: 3 семестр – «Простая (однопользовательская) игра в формате мобильного приложения», 4 семестр – «Многopользовательская игра, сетевое игровое приложение».

В результате изучения дисциплины студент должен:

Знать и понимать: специфику проектной деятельности, основные категории дизайн-проектирования и требования к дизайн-проекту, особенности разработки мультимедийного объекта как комплексного объекта дизайн-проектирования.

Уметь:

- а) применять знание и понимание при проектировании мультимедийной графической продукции, обосновывать проектные идеи и решения;
- б) выносить суждения о выполненных работах на разных этапах дизайн-проектирования; составлять описание проекта в формате пояснительной записки;
- в) комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю.

Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при создании проекта в области мультимедийного дизайна.

Часть 3 (5-8 семестры)

Дисциплина «Дизайн-проектирование» направлена на последовательное овладение студентами современными профессиональными средствами дизайн-проектирования и мультимедиа технологиями в сфере диджитл-арт, включая интерактивные дизайн-объекты с элементами дополненной реальности и мультимедиа-шоу. Её содержание предполагает ознакомление и выявление общих и специфических характеристик графического дизайна в сравнении с иными направлениями дизайн-проектирования. Дисциплина 3-го и 4-го курсов содержит следующие темы:

Тема 5-го семестра: «Дизайн-сопровождение медиа-события».

Тема 6-го семестра: «Проектирование объектов, сред и интерфейсов дополненной реальности».

Тема 7-го семестра: «Дизайн-проект и продвижение средствами мультимедиа мероприятия для молодежной аудитории»

Тема 8-го семестра: «Дизайн-проект и продвижение средствами мультимедиа коммерческого предприятия, продукта или социальной инициативы».

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

Знать и понимать принципы проектирования различных объектов и предметов.

		<p>Уметь:</p> <p>а) 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;</p> <p>б) 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;</p> <p>в) 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.В.ОД.9	Творческие концепции мультимедийного дизайна (ОК-1, ОК-2, ОПК-7, ПК-2)	<p>Вводные разделы дисциплины посвящены анализу понятийного аппарата мультимедийного дизайна, краткой истории его развития и месту в современной информационной и проектной культуре. В последующих разделах подробно изучаются основные жанры, особенности творческих подходов, средств и приемов, используемых в зарубежной и отечественной практике мультимедийного дизайна. Студенты самостоятельно знакомятся с творчеством ведущих профессионалов мультимедийного дизайна, выполняя информационный поиск и анализ примеров реализованных проектов.</p> <p>В результате изучения дисциплины студент должен:</p> <p>Знать и понимать: терминологию мультимедийного дизайна, исторические особенности развития культуры мультимедиа и ее роль в современном обществе, жанровое многообразие и творческую специфику основных направлений мультимедийного дизайна.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание творческих концепций, средств и приемов мультимедиа в проектной работе;</p> <p>б) выносить суждения об адекватности применения того или иного творческого приема в проектной работе;</p> <p>в) 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 дизайн-проектов, а также выпускной квалификационной работы.</p>

Б1.В.ДВ.1.1	Цветовое моделирование (ОПК-2, ПК-1)	<p>Особенности цветоведения, художественное использование цвета и цветовых комбинаций в проектной деятельности, использование эмоционально-эстетического и физиологического влияния цвета на человека.</p> <p>Дисциплина включает в себя практические упражнения по цветовому моделированию: использование законов синтеза в цветовом моделировании, применение закономерностей цветового равновесия в создании гармонии.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: теорию цвета, оптические свойства красящих веществ, связь цвета с эмоционально-психологическими и физиологическими особенностями его восприятия человеком.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание; при разработке композиционно-колористических композиций;</p> <p>б) выносить суждения при выборе окончательных решений по выполнению творческой работы;</p> <p>в) 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 области теории цвета и света в художественном творчестве.</p>
Б1.В.ДВ.1.2	Материалы и средства графики (ОПК-1, ОПК-2, ОПК-4, ПК-1, ПК-3, ПК-5, ПК-7, ПК-10)	<p>Дисциплина состоит из шести разделов:</p> <p>Раздел 1. Виды материалов, средств и инструментов для создания художественно-графической объемной композиции.</p> <p>Раздел 2. Бумага как средство объемного моделирования фактур и текстур.</p> <p>Раздел 3. Пластические материалы моделирования рельефных поверхностей.</p> <p>Раздел 4. Материалы и средства цветовой имитации фактур.</p> <p>Раздел 5. Материалы и технологии графического декорирования.</p> <p>Раздел 6. Композиционное совмещение материалов и техник. Объемный коллаж и ассамбляж.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: приемы работы в различных художественных техниках, виды материалов, средств и инструментов; приемы работы с цветом и цветовыми композициями.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание для создания художественно-графических объемных композиций;</p>

		<p>б) выносить суждения о применяемых материалах и технологиях и способах их совмещения;</p> <p>в) комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений для передачи творческого художественного замысла.</p>
Б1.В.ДВ.2.1	Компьютерные средства проектирования (ОПК-4, ОПК-6, ОПК-7, ПК-10)	<p>В дисциплине четыре раздела, которые рассматривают некоторые методы создания трехмерного изображения в графическом пакете Autodesk 3ds Max. В первом разделе рассматривается моделирование в редакторе. Второй раздел посвящен постановке освещения в сцене. В третьем разделе рассматриваются базовые принципы полигонального моделирования. Завершается курс изучением анимации.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: сложные приемы трехмерного компьютерного моделирования и визуализации созданных моделей, способы обработки полученной визуализации, базовые методы компьютерной анимации.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание в современных средствах 3d моделирования;</p> <p>б) выносить суждения о способах моделирования, освещения и анимации трехмерной сцены по готовому изображению или модели в редакторе Autodesk 3ds Max;</p> <p>в) 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 применения разнообразных технических приемов и средств компьютерного проектирования и визуализации проектов мультимедиа.</p>
Б1.В.ДВ.2.2	Компьютерная графика (ОПК-4, ОПК-6, ОПК-7, ПК-10)	<p>В дисциплине три раздела, которые включают в себя работу в редакторе полиграфической верстки Adobe InDesign, второй раздел посвящен вопросам web-верстки созданию и стилизации файлов html с помощью CSS. Третий раздел посвящен анимации в Adobe Flash.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: принципы полиграфической и компьютерной верстки, принципы создания анимированного изображения.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание при выборе способа и метода компьютерного изображения и моделирования дизайнерской формы и пространства; уметь</p>

		<p>использовать современные компьютерные прикладные программы;</p> <p>б) выносить суждения на примере существующих объектов дизайна, цифровых, печатных и дизайнерских работ о методах их создания и обработки, использовании шрифтов;</p> <p>в) 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 проектировании печатной и визуальной продукции средствами компьютерной графики.</p>
Б1.В.ДВ.3.1	Маркетинг в дизайне (ОК-3, ПК-6, ПК-9)	<p>Сущность и содержание маркетинга. Система маркетинговых исследований. Комплекс маркетинга. Маркетинговые исследования. Ценовая политика маркетинга. Сбытовая политика. Товародвижение в системе маркетинга. Маркетинговые стратегии. Процесс управления маркетингом на предприятии.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: основы маркетинга в сфере дизайн-деятельности; сущность, принципы и направления деятельности в сфере маркетинга, место и роль маркетинга в обеспечении конкурентных преимуществ фирмы на рынке.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание при разработке маркетинговых стратегий продвижения проектируемых объектов мультимедийного дизайна;</p> <p>б) выносить суждения относительно конкурентоспособности проектируемых объектов и мероприятий, способствующих ее (конкурентоспособности) повышению;</p> <p>в) 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 проведении маркетинговых исследований и разработке маркетингового плана продвижения проектируемых объектов дизайна.</p>
Б1.В.ДВ.3.2	Основы предпринимательства (ОК-3, ОК-4, ПК-9)	<p>Содержание предпринимательской деятельности. Субъекты и объекты предпринимательской деятельности. Основные формы и виды профессиональной предпринимательской деятельности. Организационно-правовые формы предпринимательской деятельности. Порядок регистрации ИП и юридического лица. Налогообложение предпринимательской деятельности. Менеджмент и маркетинг в предпринимательской деятельности. Анализ эффективности предпринимательской деятельности.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p>

		<p>Знать и понимать: главные составляющие, возможные варианты и цели бизнеса, основные виды и формы профессионального предпринимательства, организационно-правовые формы предприятий и правила ведения современного предпринимательства в условиях рыночной экономики.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание порядка государственной регистрации коммерческой организации и документов для государственной регистрации индивидуального предпринимательства;</p> <p>б) выносить суждения об экономико-правовых механизмах функционирования предприятия, видах предпринимательского риска и основных способах его снижения;</p> <p>в) 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, управлении коллективом, анализе и оценке эффективности предпринимательской деятельности предприятия.</p>
Б1.В.ДВ.4.1	Типографика в цифровой среде (ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-6)	<p>Содержание дисциплины направлено на освоение студентами широкого спектра типографических средств и приемов, понимания функционального смысла и генезиса инструментов и технологий для понимания универсальной основы средств коммуникации и их дизайна. Постоянные экспресс-задания нацелены на овладение навыками использования этих средств и приемов для максимально точного воплощения проектного замысла (идеи), дизайнерского оформления различных проектных позиций и поиска решений в актуальных контекстах.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: приемы, принципы и правила работы со шрифтом и шрифтовыми композициями.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знания и понимание при выборе различных приемов интерпретации и гармонизации шрифтовых композиций с помощью системы классификации шрифтов;</p> <p>б) выносить суждения о применяемых средствах и приемах дизайнерского оформления различных графических объектов;</p> <p>в) 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 использовании различных приемов и средств моделирования шрифтов для передачи творческого художественного замысла.</p>

Б1.В.ДВ.4.2	Техника авторской графики (ПК-1, ПК-2, ПК-6)	<p>Изучение дисциплины предполагает практическое освоение широкого спектра графических средств и приемов, использование этих средств и приемов для максимально точного воплощения графической идеи, дизайнерского оформления различных графических объектов (персонажей, талисманов, промграфика, упаковка, этикетка, рекламоносители, суперграфика, системы визуальных коммуникаций, презентация, веб-сайт и т.д.).</p> <p>Темы дисциплины: 1. Креативное мышление, 2.Фактура и атмосфера , 3.Работа с цветом, 4.Отрисовка стилизованного объекта, 4. Блокаут, 5. Детализация формы, 6. Основы раскраски 7. 3d для иллюстрации, 8. Подготовка сцены к визуализации, 9. Финальная проработка композиции, 10. Основы пост-обработки</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: приемы работы с формой, цветом и цветовыми композициями.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание при решении конкретных проектных задач, используя современные цифровые технологии;</p> <p>б) выносить суждения при выборе техники исполнения графических работ в проектировании;</p> <p>в) комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений для передачи творческого художественного замысла при формировании визуального объекта.</p>
Б1.В.ДВ.5.1	Теория и практика визуальных коммуникаций (ОК-10, ОПК-4, ОПК-6, ПК-2, ПК-5, ПК-10)	<p>Содержание дисциплины нацелено на освоение и совершенствование студентами базовых категорий визуальной культуры и визуальной коммуникации, а также средств и приемов коммуникативного дизайна для моделирования и проектирования различных сред визуальных коммуникаций.</p> <p>Дисциплина состоит из 4-х разделов:</p> <p>Раздел 1. Введение в предмет. Базовые категории визуальной культуры. Визуальное восприятие и визуальные коммуникации в контексте истории визуальных практик. Понятие визуализации.</p> <p>Раздел 2. Видимое и невидимое в визуальной культуре. Физическая и ментальная оптика среды и пространства. Эволюция зрения, видения и визуализации в контексте истории визуальных практик и визуально-пластических искусств.</p> <p>Раздел 3. Природа визуальной коммуникации. Структура и технология визуального</p>

		<p>текста. Семиология визуальных сред и коммуникативных процессов.</p> <p>Раздел 4. Тотализация видимого. Актуальные практики визуальной коммуникации в искусстве и дизайне. Проект визуального сообщения.</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:</p> <p>а) применять знание и понимание при проектировании визуальных сообщений, при выборе принципов и технологий построения визуально-коммуникативных процессов;</p> <p>б) выносить суждения в процессе анализа предмета и структуры визуальной коммуникации применительно к различным визуальным практикам;</p> <p>в) 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.В.ДВ.5.2	Дизайн рекламы (ОПК-7, ПК-10)	<p>Специфика рекламной деятельности и роль графического дизайна. Специфика восприятия печатного рекламного сообщения. Создание коммуникативного сообщения социальной рекламы. Массовые пути распространения рекламы и современные рекламносители.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать общие принципы функционирования рекламы и принципиальное устройство рекламного рынка; современные и традиционные коммуникативные технологии в рекламе; правовые основы рекламной деятельности, федеральный закон о «О рекламе».</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;</p> <p>б) выносить суждения о приемах гармонизации форм, структур, комплексов и систем;</p> <p>в) 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 профессиональной деятельности дизайнера мультимедиа.</p>

<p>Б1.В.ДВ.6.1</p>	<p>3D-технологии рендеринга и анимации (ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-6)</p>	<p>В дисциплине три раздела, которые включают в себя вопросы визуализации и анимации фотореалистичных 3D-изображений. В первом разделе рассматриваются научные аспекты визуализации фотореалистичных 3D-изображений. Второй раздел посвящен текстурированию и освещению 3D-сцен. Третий раздел рассматривает вопросы анимации объектов и сцен.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: современные информационные и проектные технологии, теоретические основы компьютерной 3D-графики; аппаратное и программное обеспечение персонального компьютера для графических работ в области 3D-графики; характерные функциональные особенности основных графических 3D-редакторов; принципы действия и методы практической работы рендеринга и анимации в рассматриваемых программах трехмерной графики и анимации.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание в области компьютерного трехмерного моделирования, рендеринга и анимации в проектной деятельности дизайнера, представляя итоги о проделанной работе в соответствии с имеющимися требованиями;</p> <p>б) выносить суждения о проблематике компьютерного трехмерного моделирования, рендеринга и анимации;</p> <p>в) комментировать данные и результаты визуализации и анимации трехмерных объектов, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при проектировании мультимедиа продуктов.</p>
<p>Б1.В.ДВ.6.2</p>	<p>Фотодизайн (ОПК-7, ПК-6, ПК-10)</p>	<p>Композиция в фотографии. Законы, средства, правило третей. Пространство современной фотографии. Техники съемки в современной фотографии. Устройство фотокамеры, камера Обскура. Теория работы с выдержкой, диафрагмой, ISO. Виды освежения. Типы естественного освещения, портрет при естественном освещении. Виды портрета, ракурс и портрет, портрет и фотография для медиа. Предметная съемка, техники, условия, аппаратура, материалы. Стоковая фотография. Инфографика средствами фотографии и графический дизайн. Техника «фризлайт» или «световая кисть». «Фризлайт» в графическом дизайне и рекламе. Межпредметная связь фотографии, дизайна, живописи, графики, современного искусства. Плакат и фотография.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать историю фотодизайна, законы, средства и техники современной фотографии.</p> <p>Уметь:</p>

		<p>а) применять знание и понимание при проектировании мультимедиа продукции;</p> <p>б) выносить суждения об используемых средствах создания фотографии;</p> <p>в) комментировать данные и результаты, связанные с областью, коллегам и преподавателю.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при проведении фотографических работ.</p>
ФТД.1	Основы корпоративной культуры (ОК-6, ОК-7)	<p>История создания и развития УрГАХУ. Нормативно-правовое обеспечение образовательного процесса в ВУЗе. Этика делового общения. Корпоративная культура и этика. Основы социально-психологической безопасности.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: основы гражданского этикета; принципы и нормы делового общения и корпоративной культуры; основные этапы истории создания и развития дизайнерской школы на Урале; нормативно-правовые основы организации образовательного процесса в ВУЗе, права и обязанности обучающегося.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание правовых основ организации деятельности вуза; закономерностей адаптации в новых социальных условиях; основ организации деловых и творческих коммуникаций в профессиональной деятельности;</p> <p>б) выносить суждения на основе мониторинга ситуации;</p> <p>в) 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, для эффективной организации коллективной деятельности.</p>
ФТД.2	Основы профессионального успеха (ОК-6, ОК-7)	<p>Факультатив включает в себя девять тем. Темы «Тенденции рынка труда современной России» и «Знакомство с основными методами комплексной оценки персонала» дают представление о ситуации на рынке труда и первых шагах по поиску работы и общению с потенциальным работодателем. Темы «Резюме как инструмент первичного знакомства с работодателем», «Искусство успешного прохождения собеседования при приеме на работу», «Практические навыки при общении в ситуации стресса» формируют практические навыки при поиске работы. Темы «Финансовые основы ведения собственного бизнеса», «Правовые аспекты трудоустройства выпускников» знакомят с базовыми юридическими знаниями для молодых предпринимателей, планирующих создать свой бизнес и юридическими знаниями при первичном трудоустройстве. Две последние темы посвящены</p>

		<p>отработке навыков самопрезентации и прохождения собеседования с работодателем, обмену опытом с практикующими специалистами.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: правила оформления резюме; методы комплексной оценки персонала; основные правовые аспекты трудоустройства и построения собственного бизнеса.</p> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none">а) применять знание и понимание при анализе ситуации на рынке труда и создании собственной базы вакансий;б) выносить суждения о потенциальных компаниях-работодателях; современных инструментах самостоятельного поиска вакансий;в) комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю. <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при написании резюме, при общении с работодателем.</p>
--	--	--

Руководитель ОПОП ВО



П.Г.Ковалев
доцент