

Аннотации к рабочим программам дисциплин

по направлению **54.04.01 Дизайн**, профиль «**Графический дизайн**»,
 программа подготовки - академическая магистратура, прием 2017, 2018 г.г.

	Наименование дисциплины	Аннотации
Б1.Б.1	Философия науки, дизайна, искусства (ОК-1, ОК-3, ОПК-1, ОПК-2, ОПК-4)	<p>Дисциплина состоит из четырех разделов:</p> <p>Раздел 1. Социально-ценностная общность людей как основа возникновения потребности в науке, дизайне и искусстве. Элементы научного знания в доисторическом обществе. Постепенная дифференциация и кристаллизация элементов различных видов деятельности, но основе синкретического взаимообогащения. Раздел 2. Философские проблемы науки. Исторически изменчивая потребность в науке и её удовлетворение. Генезис науки, европейское и восточное влияние на его осуществление. Проблема периодизации этапов развития науки. Раздел 3. Философские проблемы дизайна. Историческая изменчивость потребности в дизайне и её реализация. Дизайн как последовательное закрепление практического и социального опыта общества. Раздел 4. Философские проблемы искусства. Основные потребности в искусстве, их историческая обусловленность. Искусство как познание. Совершенное в искусстве как выражение формы позитивного совершенства человека.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: основные проблемы и концепции философии науки, дизайна, искусства, необходимые методы исследования в области дизайна.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание при осуществлении научно-исследовательской деятельности (планирование исследования, сбор информации и ее обработка, фиксирование и обобщение полученных результатов) в области дизайна;</p> <p>б) выносить суждения о новых методах исследования, совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень;</p> <p>в) комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности в процессе выступления с научными докладами и сообщениями в области профессиональной деятельности.</p>
Б1.Б.2	Современные проблемы дизайна и искусства (ОПК-4, ОПК-8, ОПК-9, ОПК-10)	<p>Дисциплина состоит из пяти разделов:</p> <p>Раздел 1. Теоретические основы художественно-проектной деятельности. Роль теории в современном развитии дизайна и искусства. Проблемы развития</p>

		<p>теоретических исследований и концепций в условиях перманентного инновационно-поискового самоопределения творческих видов деятельности.</p> <p>Раздел 2. Роль дизайна и искусства в современном обществе. Дизайн и искусство в решении глобальных и региональных социально-экономических, социокультурных, экологических и иных проблем. Моделирование ситуаций включения художественно-проектной деятельности в решение сложных социальных проблем.</p> <p>Раздел 3. Творческая деятельность и личность: проблемы индивидуального и командного самоопределения и позиционирования; взаимоотношения дизайнера и художника со смежными профессионалами, заказчиками, инвесторами. Дизайнер, художник и средства массовой коммуникации</p> <p>Раздел 4. Проблематизация в русле темы магистерской диссертации. Обоснование темы и проблематики магистерской диссертации в контексте современных проблем дизайна и искусства.</p> <p>Раздел 5. Подготовка докладов и обсуждение публикаций. Подготовка доклада и публикации по теме магистерской диссертации.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: основы научной и проектной методологии, современные информационные и проектные технологии, необходимые в проектной, научно-исследовательской и образовательной деятельности.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание методики научно-исследовательской деятельности, представляя итоги проделанной работы в соответствии с имеющимися требованиями;</p> <p>б) выносить суждения о проблематике современного дизайна и искусства;</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 общения в творческой, научной, общекультурной среде, при публичных выступлениях с докладами и сообщениями.</p>
Б1.Б.3	Современные информационные технологии (ОПК-6, ОПК-7)	<p>Целью дисциплины является закрепление профессиональных навыков использования информационных технологий для реализации дизайнерских проектов и расширение знаний в области компьютерного моделирования и компьютерных визуализаций с использованием современных графических пакетов. Дисциплина содержит следующие темы: «Визуализации интерьерных и экстерьерных решений в режиме реального времени», «Работа с различными</p>

		<p>визуализаторами программ трехмерной графики», «Параметрическое моделирование в разработке дизайнерских форм и конструкций».</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: методы наглядного изображения, моделирования и визуализации трехмерной формы и пространства, актуальные компьютерные средства развития и выражения дизайнерского замысла.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание форм и методов компьютерного изображения, моделирования и визуализации дизайнерской формы и пространства в проектной деятельности; использовать современные компьютерные прикладные программы;</p> <p>б) выносить суждения о результатах визуализации компьютерных дизайнерских проектов;</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 компьютерном проектировании и визуализации проектов в профессиональной деятельности дизайнера.</p>
Б1.Б.4	Деловой иностранный язык (ОПК-4)	<p>Темы дисциплины: Лексика общего и делового характера. Правила делового этикета. Практика устной профессиональной коммуникации на уровне связной монологической и диалогической речи. Основы публичной речи (устное сообщение, доклад, презентация). Перевод, пересказ и обсуждение прочитанных текстов по широкому и узкому профилю специальности. Практика письменной речи в рамках проектной деятельности (пояснительная записка, презентация, доклад, статья, тезисы, сообщение, деловое письмо).</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: иностранный язык как средство делового общения в объеме, достаточном для решения профессиональных коммуникативных задач в рамках изучаемых разговорных тем.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание иностранного языка как средства делового общения в профессиональной деятельности;</p> <p>б) выносить суждения по основным профессиональным вопросам в рамках изучаемых разговорных тем;</p> <p>в) комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием</p>

		полученных знаний и умений для создания письменной речи и при осуществлении дискуссии на разговорные темы, заявленные в содержании дисциплины.
Б1.Б.5	Деловые коммуникации (ОК1, ОК-2, ОПК-1, ОПК-3, ОПК-4, ОПК-5)	<p>Дисциплина состоит из двух разделов:</p> <p>Раздел 1. Устные деловые коммуникации: Специфика устного публичного выступления дизайнера. Основы подготовки к устному публичному выступлению. Формы устной деловой коммуникации. Раздел 2. Письменные деловые коммуникации: Стилистика деловой речи. Особенности официально-делового стиля речи. Служебный этикет в деловой коммуникации. Конструктор делового письма.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: принципы развития общекультурного и интеллектуального уровня; принципы овладения коммуникативными навыками в процессе ведения дискуссии в научной и бизнес-практике; принципы использования творческого потенциала коммуникативных средств в устной и письменной деловой коммуникации, правила этики и этикета в письменных деловых коммуникациях.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание принципов самосовершенствования и развития коммуникативной деятельности и творческого потенциала, принципов ведения деловой корреспонденции и разнообразных форм устной деловой коммуникации; уметь использовать коммуникативные навыки в нестандартных ситуациях во время научных и профессиональных дискуссий;</p> <p>б) выносить суждения на базе профессионального и аргументированного коммуникативного анализа, владеть опытом инициативных публичных выступлений, реализуя навыки научно-исследовательской и творческой 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 знаний и умений в научной и профессиональной деятельности для эффективного осуществления деловой корреспонденции и устных деловых коммуникаций дизайнера.</p>
Б1.В.ОД.1	Творческие концепции современного графического дизайна (ОК-1, ОК-3, ОПК-1, ОПК-2, ПК-5)	<p>В рамках дисциплины осуществляется обзор современных тенденций в графическом дизайне. Изучаются стилевые направления, подходы, приемы. Рассматриваются инновации в графическом дизайне, анализируются ведущие школы и мастера графического дизайна. Завершается курс подготовкой самостоятельного исследования (статьи) о творчестве современных дизайнеро-графиков.</p>

		<p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать основы научной и проектной методологии, современные информационные и проектные технологии, необходимые в проектной, научно-исследовательской и образовательной деятельности.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание современных тенденций в графическом дизайне при выборе проектных технологий, методики научно-исследовательской деятельности;</p> <p>б) выносить суждения о творческих концепциях ведущих дизайнеров XX века;</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 научно-исследовательской деятельности, предоставлении итогов проделанной работы в виде отчетов, статей, рефератов, магистерской диссертации, при подготовке публичных выступлений с научными докладами и сообщениями.</p>
Б1.В.ОД.2	История и методология дизайн-проектирования (ОПК-2, ОПК-3, ПК-1)	<p>Дисциплина состоит из трех разделов:</p> <p>Раздел 1. Основные методологические подходы в дизайне: Сущность методологии дизайн-проектирования. Истоки научно-рационалистического подхода в дизайне. Истоки прагматического подхода в дизайне.</p> <p>Раздел 2. Методологические принципы основных школ дизайна: Европейская школа дизайна. Американская школа дизайна. Японская школа дизайна.</p> <p>Раздел 3. Отечественная методология графического дизайна: История методологии советского дизайна. Современные проблемы отечественного дизайна.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать особенности научного познания и его роль в современной цивилизации, основы научной и проектной методологии, современные информационные и проектные технологии, необходимые в проектной, научно-исследовательской и образовательной деятельности.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание в научно-исследовательской деятельности;</p> <p>б) выносить суждения о современных проектных технологиях;</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 выборе необходимых методов исследования в</p>

		области графического дизайна.
Б1.В.ОД.3	Дизайн-проектирование (ОК-2, ОПК-3, ОПК-4, ОПК-9, ОПК-10, ПК-5, ПК-6, ПК-9)	<p>Дисциплина состоит из трех разделов:</p> <p>Раздел 1. « Социокультурные тренды в современном графическом дизайне» (1 семестр). Отработка возможности встраивания проектных продуктов в различные коммуникативные (потребительские) ситуации, обеспечивающие выбор адекватных средств визуального воплощения и каналов коммуникации, соответствующих адресным группам.</p> <p>Раздел 2. « Самоопределение в пространстве графического дизайна» (2 семестр). Формирование окончательного направления магистерской диссертации, в которую дизайн-проект входит обязательной составной частью.</p> <p>Раздел 3. « Концептуальный проект в рамках магистерской диссертации» (3 семестр).</p> <p>Разработка концептуальной модели проекта, выполняемого в рамках магистерской диссертации.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать теорию и методологию проектирования в графическом дизайне, основы научной и проектной методологии, современные информационные и проектные технологии, необходимые в проектной, научно-исследовательской деятельности.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание в организации исследовательских и проектных работ;</p> <p>б) выносить суждения и иметь целостное представление о проведении процедуры консультационного характера;</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, при организации работы творческого коллектива исполнителей.</p>
Б1.В.ОД.4	Методы научно-проектных исследований (ОК-1, ОК-3, ОПК-2, ОПК-3, ОПК-4, ПК-1, ПК-5, ПК-11)	<p>Дисциплина состоит из трёх разделов:</p> <p>Раздел «Методология научного исследования по технической эстетике» даёт основные знания о системе принципов и способов организации и построения научного исследования, методах научной работы, используемых в исследованиях по технической эстетике. В разделе «Различные формы представления результатов исследования по технической эстетике» рассматриваются научная</p>

		<p>статья, научный доклад, презентация как формы представления результатов исследования по технической эстетике. Третий раздел «Автореферат как краткая форма представления содержания магистерского исследования» формирует навыки написания разделов автореферата магистерской работы в их взаимосвязи.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: основы методологии ведения научной деятельности, области исследований технической эстетики, актуальные методологические проблемы дизайна.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание для написания научных статей, докладов, тезисов, обоснования концепции проектных решений;</p> <p>б) выносить суждения по поводу формы и содержания научных исследований и проектных концепций;</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 научно-проектной деятельности.</p>
Б1.В.ОД.5	Педагогика творческого образования (ПК-2)	<p>Дисциплина состоит из двух разделов:</p> <p>Раздел 1 «Теоретические основы психолого-педагогической деятельности».</p> <p>Раздел 2 «Педагогика как область гуманитарного научного знания».</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: основы, содержание, цели, организацию образовательной деятельности, принципы выбора образовательных технологий; важность и продуктивность социального взаимодействия в творческой, научной, производственной и художественной жизни.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание при разработке и внедрении инновационных форм обучения с помощью компьютерной техники, создании авторских программ и курсов;</p> <p>б) выносить суждения о творческой, научной, производственной и художественной жизни, об использовании творческого потенциала.</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 преподавательской деятельности в области графического дизайна, технологии и проектной работы;</p>

		<p>проявлять творческую инициативу, брать на себя всю полноту профессиональной ответственности.</p>
Б1.В.ОД.6	<p>Экспертиза в дизайне (ПК-10)</p>	<p>Дисциплина состоит из пяти разделов: Раздел 1. Потребительские свойства продукта дизайна. Раздел 2. Эстетическая ценность продукта дизайна. Анализ эстетических свойств. Раздел 3. Анализ эргономических свойств продукта дизайна. Раздел 4. Анализ функциональных свойств продукта дизайна Раздел 5. Социальные свойства продукта дизайна.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: структуру и анализ потребительских свойств продукта дизайна, критерии его оценки, культурные запросы общества, нормы и правила потребления.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание при осуществлении профессиональной деятельности дизайнера; б) выносить суждения о свойствах продукта дизайна; 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 решения профессиональных задач.</p>
Б1.В.ДВ.1.1	<p>Дизайн в системе брендинга (ОПК-6, ПК-6)</p>	<p>Дисциплина состоит из трех разделов: Раздел 1. Брендинг как технология создания, продвижения и управления торговой маркой. Исторические виды индивидуализация и идентификации. Этапное развитие брендинга как системы управления производством и реализацией товаров и услуг. Раздел 2. Проектные принципы дизайна в системе брендинга. Понятие проектности товарного знака как инструмента коммуникаций. Критерии качеств. Функционал знака как юридической и проектной формы. Конфликты функций знака и их развертывание в коммуникативном функционале. Динамика содержания знака и динамика системы в функциональном плане и жизненном цикле продукта. Раздел 3. Реклама и PR в системе управления брендом. Основные виды и технологии проектирования и организации PR-кампаний в области графического дизайна.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: проектные принципы дизайна в системе брендинга,</p>

		<p>основные виды и технологии проектирования и организации PR-кампаний, современные информационные и проектные технологии, необходимые в проектной и научно-исследовательской деятельности.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание при выборе возможных решений выполнения проектных заданий в области графического дизайна;</p> <p>б) выносить суждения о качестве представленных проектов;</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 процессов, объектов и систем с использованием современных проектных технологий.</p>
Б1.В.ДВ.1.2	Бизнес-технологии в дизайне (ОПК-6, ПК-6)	<p>Дисциплина состоит из четырех тем. Темы «Роль дизайна в бизнесе» и «Бизнес-технологии» дают основные знания, необходимые для создания собственного стартапа. Практическая работа «Разработка стартапа» позволяет отработать теоретические знания на практике. В теме «Бизнес-презентации» изучаются этапы подготовки презентаций для предпринимателей дизайнерского продукта.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: основную терминологию в сфере бизнеса, современные проблемы дизайна и бизнеса, ситуацию на рынке дизайнерских услуг.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание бизнес-процессов и технологий в сфере графического дизайна;</p> <p>б) выносить суждения в отношении нестандартных проектных ситуаций;</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 планировании и выполнении бизнес-задач в области графического дизайна.</p>
Б1.В.ДВ.2.1	Технологии event-дизайна (ОПК-10, ПК-6)	<p>Дисциплина состоит из четырех тем. Темы «Роль дизайна в event-индустрии» и «Проектирование события» дают основные знания, необходимые для подготовки мероприятия и разработки плана по его реализации. «Практическая работа по разработке сценария события и дизайн-продукции» позволяет отработать теоретические знания на практике. В теме «Организация и проведение события» студенты получают знания о подготовке презентации для предпринимателей и об</p>

		<p>основных её отличиях от презентации дизайнерского продукта.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: основную терминологию в сфере event-индустрии, современные проблемы дизайна и бизнеса, ситуацию на рынке event-услуг.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание бизнес-процессов и технологий event-дизайна в проектной деятельности графического дизайнера;</p> <p>б) выносить суждения в отношении нестандартных проектных ситуаций;</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 графического дизайна.</p>
Б1.В.ДВ.2.2	Презентационные технологии (ОПК-10, ПК-6)	<p>Дисциплина содержит следующие разделы: современные виды презентационных технологий в структуре научно-исследовательской и проектной деятельности; технологии визуализации данных в структуре презентации научного материала, инфографика; современные мультимедиа; технодизайн.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: общие принципы, функции и разновидности современных коммуникативных и презентационных технологий в научно-исследовательской деятельности; современные дистанционные он-лайн методы и технологии научной коммуникации.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание в процессе выполнения групповых проектов и научных исследований в сфере графического дизайна, для научного обоснования своих проектных предложений, концептуальных идей и выводов исследования на основе целостного системного научного мировоззрения;</p> <p>б) выносить суждения об использовании необходимых презентационных технологий, в процессе критической и экспертной оценки наглядного презентационного продукта своих коллег; при выборе современных компьютерных программ и интернет-сервисов для разработки инфографики в оформлении презентаций;</p> <p>в) комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю.</p> <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием презентационных технологий в ситуациях межкультурного, профессионального общения, для презентаций на научных конференциях.</p>

Б1.В.ДВ.3.1	Креативная проектная графика (ОПК-6, ОПК-7, ПК-6)	<p>Дисциплина состоит из девяти тем, посвященных изучению различных графических техник: Тема 1. Славянский стиль. Тема 2. Финно-угорский или кельтский стиль. Тема 3. Африканский стиль. Тема 4. Мексиканский стиль или стиль американских индейцев. Тема 5. Стиль Океании. Тема 6. Стиль Японии. Тема 7. Стиль Китая. Тема 8. Индийский стиль. Тема 9. Стиль Персии.</p> <p>В процессе освоения дисциплины студенты изучают основы стилевых направлений в создании концептуальных графических композиций; приобретают и совершенствуют навыки владения различными графическими техниками для наиболее выразительного воплощения своей идеи. Задания строятся на характерных элементах основных этнографических стилей, на видах дизайнерских объектов-носителей, на графической технике исполнения.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: основы проектной графики, академического рисунка, построения геометрических предметов, основы перспективы;</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание для самостоятельного создания художественного образа;</p> <p>б) выносить суждение о применении различных графических техник для наиболее выразительного воплощения своей идеи;</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 постановке художественно-творческих задач и выборе вариантов их решения.</p>
Б1.В.ДВ.3.2	Цифровые технологии в дизайне (ОПК-6, ОПК-7, ПК-6)	<p>Дисциплина состоит из пяти разделов:</p> <p>Раздел 1. Модель как объект изучения. Выбор и организация рабочего места дизайнера: функциональная схема ПК, монитор, видеопамять, модели цветопередачи, необходимое программное обеспечение.</p> <p>Раздел 2. Векторная графика. Объектно-ориентированный принцип работы векторных программ, умения и навыки работы с основными классами объектов.</p> <p>Раздел 3. Растровая графика. Использование растровой графики: статическая графика, динамическая графика (покадровая анимация), web – дизайн, создание интерактивных объектов и описание макросов.</p> <p>Раздел 4. Анимация. Создание презентаций и элементов web-дизайна. Виды анимации.</p> <p>Раздел 5. Web-дизайн и основы web-программирования.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p>

		<p>Знать и понимать: современные цифровые технологии, необходимые в проектной, научно-исследовательской и образовательной деятельности.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание новых цифровых технологий для решения профессиональных задач и педагогической деятельности;</p> <p>б) выносить суждения об использовании новых информационных 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 практической и научной деятельности графического дизайнера, в том числе в новых областях знаний, непосредственно не связанных с дизайном.</p>
Б1.В.ДВ.4.1	Управление проектом (ОПК-3, ПК-5, ПК-9)	<p>Управление проектом: концепция и методология. Общие положения о дизайн-проекте и управлении проектом. Вопросы стандартизации в управлении проектами на международном и национальном уровнях. Современные концепции управления проектами по параметрам (факторам) на основе специфических для них подходов к управлению. Аспекты управления стоимостью проекта с помощью ресурсного планирования и оценок по фазам жизненного цикла проекта. Контроль качества проектов и программ. Эффективность проекта, новые методы оценки эффективности проектов и управления ими. Условия формирования инновационной команды проекта и методы управления проектным инновационным коллективом.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: особенности проектного подхода к управлению и отличия такого управления от регулярного менеджмента; основные принципы управления проектом; процессы управления проектом, входные ресурсы и результаты каждого процесса; основные экономические проблемы, препятствующие успешному управлению проектом, и пути их разрешения.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание экономико-правового аппарата при решении ситуационных задач, при анализе проектов с учетом показателей стоимости, качества, надежности;</p> <p>б) выносить суждения относительно результатов реализации проектов и фаз управления ими; формировать шаблоны документов, необходимых для управления проектом на разных фазах;</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 планировании и оценке эффективности творческого проекта в области графического дизайна.</p>
Б1.В.ДВ.4.2	<p>Экономические и правовые аспекты художественно-проектной деятельности (ПК-5, ПК-9)</p>	<p>Освоение дисциплины предполагает введение в проблематику экономико-правового управления художественно-проектной деятельностью, знакомство с правовой проблематикой дизайнерской деятельности в России; формирование навыков ориентации в системе действующих нормативно-правовых актов в сфере авторских и смежных прав. Студентам предстоит как теоретическое освоение знания в области управления художественно-проектной деятельностью, приобретение систематических знаний об экономических вопросах; так и изучение подходов и методов, используемых для комплексного экономико-правового анализа эффективности проектов.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: базовые правовые термины и законы, необходимые для принятия решений в соответствии с действующим законодательством; особенности проектного подхода к управлению и отличия такого управления от регулярного менеджмента; знать основные экономические и правовые проблемы, препятствующие успешному управлению проектами, и пути их разрешения; основные принципы управления проектами.</p> <p>Уметь:</p> <p>а) применять знание и понимание экономико-правового аппарата при решении ситуационных задач;</p> <p>б) выносить суждения относительно результатов реализации проектов и фаз управления ими; формировать шаблоны документов, необходимых для управления проектом на разных фазах; ориентироваться в системе действующих нормативно-правовых актов в сфере авторских и смежных прав;</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 планировании и оценке эффективности дизайн-проекта с экономической и правовой точек зрения.</p>
ФТД.1	<p>Технологии социальных коммуникаций (ОК-2, ОК-3, ОПК-1, ОПК-5, ОПК-9)</p>	<p>Дисциплина состоит из следующих тем: Понятие и типология социальных технологий. Социальные проблемы российского общества и технологии управления. Технологии решения социальных проблем. Модели социальных технологий. Коммуникационные конфликты и технологии их решения. Технологии</p>

		<p>социальных наук. Социально-коммуникативные технологии. Федерализм как социально-политическая технология. Межэтнические отношения как объект социальной технологии.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p>Знать и понимать: комплекс информационно-технологических знаний в сфере социальных коммуникаций; принципы овладения коммуникативными навыками в организации нестандартных исследовательских и проектных работ, принципы поиска оптимальных решений в сфере коммуникации, принципы использования творческого потенциала коммуникативных средств, принципы реализации коммуникативных технологий в процессе активного общения в творческой, научной, производственной и художественной среде.</p> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none">а) применять знание и понимание принципов коммуникативной деятельности для развития своих интеллектуальных способностей; уметь использовать коммуникативные навыки в нестандартных ситуациях;б) выносить суждения на базе профессионального и аргументированного коммуникативного анализа в процессе научно-исследовательской и творческой деятельности;в) комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю. <p>Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений в творческой деятельности дизайнера.</p>
--	--	---

Руководитель ОПОП ВО



М.С.Третьякова
кандидат искусствоведения