

Целью изучения дисциплин учебного плана по направлению 54.04.01 Дизайн, профиль Графический дизайн: менеджмент инноваций, является формирование результатов обучения, обеспечивающих достижение планируемых результатов освоения образовательной программы.

	Наименование дисциплины	Аннотации дисциплин
Б1. О.1	Теория культуры, искусства и дизайна	<p>Дисциплина «Теория культуры, искусства и дизайна» входит в обязательную часть образовательной программы магистратуры. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: ОПК-1.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p><b>Знать и понимать:</b> историю и методологию искусства и дизайна прошлого и современности в России и мире; сущность культурно-исторических и технологических изменений, их влияние на общество; взаимосвязь трёх культур – научной, гуманитарной, проектной, их взаимосвязь и влияние на общество.</p> <p><b>Уметь:</b> применять знание и понимание влияния исторических, культурных, художественных и технологических факторов на творческо-проектную деятельность; анализировать процессы развития искусств и дизайна, понимать их смысл и последствия, способы использования средств и методов искусства и дизайна в проектировании; использовать полученные знания в предпроектных исследованиях и творческой практике.</p> <p><b>Демонстрировать полученные знания, умения и навыки</b> в профессиональной деятельности дизайнера.</p>
Б1.О.2	Современные проблемы дизайна и искусства	<p>Дисциплина «Современные проблемы дизайна и искусства» входит в обязательную часть образовательной программы магистратуры. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-1, ОПК-1.</p> <p>В результате изучения данной дисциплины обучающийся должен:</p> <p><b>Знать и понимать:</b> основы научной и проектной методологии, современные информационные технологии, необходимые в проектной, творческой и организационной деятельности.</p> <p><b>Уметь:</b> применять знание и понимание методики научно-исследовательской деятельности, представляя итоги проделанной работы в соответствии с</p>

		<p>имеющимися требованиями; выносить суждения о проблематике современного дизайна и искусства; комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю.</p> <p><b>Демонстрировать навыки и опыт деятельности</b> с использованием полученных знаний и умений в процессе общения в творческой, научной, общекультурной среде, при публичных выступлениях с докладами и сообщениями.</p>
Б1.О.3	Педагогика творческого образования	<p>Дисциплина «Педагогика творческого образования» входит в обязательную часть образовательной программы магистратуры. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-3, УК-6, ОПК-5.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p><b>Знать и понимать:</b> основные принципы организации командной работы; свои ресурсы и их пределы (личностные, ситуативные, временные), способы совершенствования собственной деятельности на основе самооценки; возрастную психологию, основные законодательные и нормативные правовые акты в области профессионального образования; основы, содержание, цели, организацию образовательной деятельности, принципы выбора образовательных технологий; важность и продуктивность социального взаимодействия в творческой, научной, производственной и художественной жизни.</p> <p><b>Уметь:</b> руководить членами команды для достижения поставленной задачи; определять приоритеты личностного роста и оптимально использовать их для успешного выполнения порученного задания; осуществлять преподавательскую деятельность в области теории и практики творческого образования и проектной работы, выполнять методическую работу, разрабатывать и внедрять инновационные формы обучения с помощью компьютерной техники, создавать авторские программы и курсы; выносить суждения о творческой, научной, производственной и художественной жизни, об использовании творческого потенциала, комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю.</p> <p><b>Демонстрировать навыки и опыт деятельности</b> с использованием полученных знаний и умений в процессе осуществления преподавательской и профессиональной деятельности, проявлять творческую инициативу, брать на себя всю полноту профессиональной ответственности.</p>

Б1.О.4	Деловые коммуникации	<p>Дисциплина «Деловые коммуникации» входит в обязательную часть образовательной программы магистратуры. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК- 4, УК-5, ОПК-4.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p><b>Знать и понимать:</b> модели деловой коммуникации и алгоритмы организации общения в академической и профессиональной среде, механизмы межкультурного взаимодействия в обществе на современном этапе, принципы выступлений и технологии создания и проведения презентаций на арт-мероприятиях.</p> <p><b>Уметь:</b> составлять деловую документацию и редактировать профессиональные тексты (рефераты, эссе, обзоры, статьи и т.д.), выбирать оптимальные методы и средства общения для достижения коммуникативных целей; адекватно оценивать межкультурные диалоги в современном обществе, толерантно взаимодействуя с представителями различных культур; профессионально подготовить творческие работы для участия в выставках, конкурсах, фестивалях (презентация, демонстрация, инсталляция и т.д.)</p> <p><b>Демонстрировать навыки и опыт деятельности</b> с использованием полученных знаний и умений при осуществлении профессиональной деятельности.</p>
Б1.О.5	Дизайн-менеджмент	<p>Дисциплина «Дизайн-менеджмент» входит в обязательную часть образовательной программы магистратуры. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-1, УК-2, УК-4, ОПК-1, ОПК-4.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p><b>Знать и понимать:</b> основные результаты исследований по проблемам проектного управления с ориентацией на клиента; сущность стартапа как концепции ведения бизнеса; основные экономические, технологические, правовые и пр. ограничения, препятствующие успешному проекту; профессиональный, деловой и законодательный контексты интересов общества, заказчиков и пользователей; специфику реализации дизайн-проектов.</p> <p><b>Уметь:</b> использовать подходящие методы и инструменты дизайн-мышления</p>

		<p>для разработки идеи проекта и его управления; осуществлять поиск и оценку новых рыночных возможностей и формировать бизнес-идеи; формулировать цели проекта, ожидаемые результаты проекта, планировать деятельность по управлению проектом; разрабатывать основные документы проекта, осуществить юридическое оформление стартапов; организовывать и управлять творческим процессом создания художественного произведения на всех этапах его жизненного цикла; координировать взаимодействие основных участников в процессе создания художественного произведения с учетом профессионального разделения труда; обосновать целесообразность вложения денежных средств в проект для различных категорий потенциальных инвесторов.</p> <p><b>Демонстрировать навыки и опыт деятельности</b> с использованием полученных знаний и умений при анализе и оценке эффективности проектов с учетом имеющихся ограничений</p>
Б1.О.6	Бренд-технологии в дизайне	<p>Дисциплина «Бренд-технологии в дизайне» входит в обязательную часть образовательной программы магистратуры. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-4, ПК-2.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p><b>Знать и понимать:</b> модели коммуникации и алгоритмы организации общения в академической и профессиональной среде; методы, принципы, этапы разработки дизайн-концепции системы визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p><b>Уметь:</b> выбирать оптимальные методы и средства общения для достижения коммуникативных целей; разрабатывать концепцию дизайн-проекта и представлять ее в формате текста и инфографики, обосновывать и защищать предлагаемые решения.</p>
Б1.О.7	Методы проектных исследований	<p>Дисциплина «Методы проектных исследований» входит в обязательную часть образовательной программы магистратуры. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-1, ОПК-1, ОПК-2, ОПК-3, ПК-1.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p><b>Знать и понимать:</b> основные источники получения информации; принципы применения системного подхода для решения поставленных задач; современные тенденции развития искусства и дизайна; методы и приемы работы с научно</p>

		<p>литературой, мультимедийными и интернет-источниками; методы и принципы концептуального проектирования; принципы, средства, приемы и технологии работы с визуальными объектами.</p> <p><b>Уметь:</b> формировать и аргументировано отстаивать собственные мнения и суждения при решении поставленных задач; работать с научной литературой; самостоятельно собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; представлять результаты научной деятельности в формате рефератов, научных статей и докладов; подготовить презентацию проекта с учетом конкретных задач и целевых аудиторий; использовать различные средства создания визуальных образов для решения конкретных задач.</p>
Б1.О.8	Дизайн-проектирование	<p>Дисциплина «Дизайн-проектирование» входит в обязательную часть образовательной программы магистратуры. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-1, УК-2, УК-3, УК-4, УК-6, ОПК-1, ОПК-2, ОПК-3, ПК-1, ПК-2.</p> <p>В результате изучения данной дисциплины обучающийся должен:</p> <p><b>Знать и понимать:</b> теорию и методологию проектирования в графическом дизайне, современные информационные и проектные технологии, необходимые в профессиональной деятельности.</p> <p><b>Уметь:</b> применять полученные знания при разработке систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, организации проектных работ, представлении результатов проектной деятельности преподавателям, коллегам, заказчикам.</p> <p><b>Демонстрировать навыки и опыт деятельности</b> с использованием полученных знаний и умений в профессиональной деятельности дизайнера, при организации работы творческого коллектива исполнителей.</p>
Б1.О.9	Презентационные технологии	<p>Дисциплина «Презентационные технологии» входит в обязательную часть образовательной программы магистратуры. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: ОПК-3.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p><b>Знать и понимать:</b> методы и принципы концептуального проектирования; способы представления проектной идеи.</p> <p><b>Уметь:</b> грамотно сформулировать проектную идею, концепцию, и описать проектное решение; проектировать, моделировать, конструировать объекты, удовлетворяющие утилитарные и эстетические потребности человека; подготовить презентацию проекта с учетом конкретных задач и целевых</p>

		аудиторий.
Б1.О.10	Концепции и практики арт-дизайна	<p>Дисциплина «Концепции и практики арт-дизайна» входит в обязательную часть образовательной программы магистратуры. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-5, ОПК-1.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p><b>Знать и понимать:</b> концептуальные основы арт-дизайна, пластические и визуальные средства и приемы арт-дизайна, сферу дизайнерских и арт-коммуникаций, теоретические основы создания арт-дизайн-проектов, а также особенности и формы бытования произведений арт-дизайна.</p> <p><b>Уметь:</b> применять знание и понимание при проектировании объектов арт-дизайна; выносить суждения в процессе анализа предмета и структуры арт-дизайнерского дискурса применительно к различным практикам арт-дизайна; комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю.</p> <p><b>Демонстрировать навыки и опыт деятельности</b> с использованием полученных знаний и умений при работе с различными визуальными и пластическими объектами, структурами, системами и средами.</p>
Б1.О.11	История и методология дизайна	<p>Дисциплина «История и методология дизайна» входит в обязательную часть образовательной программы магистратуры. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-1, ОПК-1, ОПК-2.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p><b>Знать и понимать:</b> основные источники получения информации; исторические и современные течения, направления и стили в искусстве и дизайне; методику подбора научной литературы по теме научно-исследовательской работы.</p> <p><b>Уметь:</b> формировать и аргументировано отстаивать собственные мнения и суждения при решении поставленных задач; выбирать методы и способы обработки собранной информации по теме научного исследования; систематизировать, обобщать и представлять результаты исследования в виде научной статьи или научного доклада.</p>
Б1.О.12	Техники и технологии арт-дизайна	<p>Дисциплина «Техники и технологии арт-дизайна» входит в обязательную часть образовательной программы магистратуры. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих</p>

		<p>компетенций: УК-2, ОПК-3, ОПК-4.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p><b>Знать и понимать:</b> методико-технологические основы и технический инструментарий арт-дизайна, пластические и визуальные средства и приемы создания объектов арт-дизайна, особенности дизайнерских и арт-коммуникаций, практические основы создания арт-дизайн-проектов, а также специфику продвижения и формы бытования продуктов арт-дизайн-деятельности.</p> <p><b>Уметь:</b> применять знание и понимание при проектировании объектов арт-дизайна; генерировать идеи проектные идеи, планировать исполнение работы в контексте различных практик арт-дизайна; репрезентировать результаты работ, продукты и информацию, связанные с конкретными арт-дизайн-проектами, в общественной среде.</p> <p><b>Демонстрировать навыки и опыт деятельности</b> с использованием полученных знаний и умений при работе с различными объектами арт-дизайна, а также и средами и ситуациями их продвижения и репрезентации.</p>
Б1.Ф.1	Цифровые технологии в графическом дизайне	<p>Дисциплина «Цифровые технологии в графическом дизайне» входит в часть образовательной программы магистратуры, формируемую участниками образовательных отношений. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: ПК-2, ПК-3.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p><b>Знать и понимать:</b> методы, принципы, этапы разработки дизайн-концепции системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; принципы, приемы, средства для эффективной презентации проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью инструментов графического дизайна и специальных компьютерных программ.</p> <p><b>Уметь:</b> разрабатывать концепцию дизайн-проекта и представлять ее в формате текста и инфографики, обосновывать и защищать предлагаемые решения; представлять результаты проектной и художественно-творческой деятельности с помощью организации специальных мероприятий, публикаций и выступлений в средствах массовой информации.</p>
Б1.Ф.2	Тренды и инновации в графическом дизайне	<p>Дисциплина «Тренды и инновации в графическом дизайне» входит в часть образовательной программы магистратуры, формируемую участниками образовательных отношений. Процесс изучения дисциплины направлен на</p>

		<p>формирование элементов следующих компетенций: ОПК-1.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p><b>Знать и понимать:</b> исторические и современные течения, направления и стили в искусстве и дизайне;</p> <p><b>Уметь:</b> грамотно сформулировать проектную идею, концепцию и описать проектное решение; применять в профессиональной деятельности знания по истории и теории искусства и дизайна.</p>
Б1.Ф.3	Креативная графика	<p>Дисциплина «Креативная графика» входит в часть образовательной программы магистратуры, формируемую участниками образовательных отношений. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: ПК-1.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p><b>Знать и понимать:</b> основные тенденции развития визуальной культуры в различных системах визуальной информации, идентификации и коммуникации; принципы, средства, приемы и технологии работы с визуальными объектами.</p> <p><b>Уметь:</b> использовать различные средства создания визуальных образов (ручная графика, фото- и видеосъемка, компьютерное моделирование с применением анимации, элементов виртуальной и дополненной реальности) для решения конкретных задач.</p>
Б1.Ф.4	Фото и видеографика	<p>Дисциплина «Фото и видеографика» входит в часть образовательной программы магистратуры, формируемую участниками образовательных отношений. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: ПК-2.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p><b>Знать и понимать:</b> методы, принципы, этапы разработки дизайн-концепции системы визуальной информации; принципы, приемы и средства для эффективной презентации с помощью инструментов графического дизайна и специальных компьютерных программ.</p> <p><b>Уметь:</b> разрабатывать концепцию дизайн-проекта и представлять ее в формате текста и инфографики.</p>
Б1.Ф.ДВ.1.1	Деловой иностранный язык	<p>Дисциплина «Деловой иностранный язык» является элективной дисциплиной образовательной программы магистратуры. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих</p>

		<p>компетенций: УК-4.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p><b>Знать и понимать</b> иностранный язык как средство делового общения в объеме, достаточном для решения профессиональных коммуникативных задач в рамках изучаемых тем.</p> <p><b>Уметь:</b> применять знание и понимание иностранного языка как средства делового общения в профессиональной деятельности; выносить суждения по основным профессиональным вопросам в рамках изучаемых разговорных тем; комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю.</p> <p><b>Демонстрировать навыки и опыт деятельности</b> с использованием полученных знаний и умений для создания письменной речи в рамках письменных работ и при осуществлении дискуссии на разговорные темы, заявленные в содержании дисциплины.</p>
Б1.Ф.ДВ.1.2	Иностранный язык	<p>Дисциплина «Иностранный язык» является элективной дисциплиной образовательной программы магистратуры. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-4.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p><b>Знать и понимать:</b> иностранный язык как средство общения в объеме, достаточном для решения профессиональных коммуникативных задач в рамках изучаемых тем.</p> <p><b>Уметь:</b> применять знание и понимание иностранного языка как средства делового общения в профессиональной деятельности; выносить суждения по основным профессиональным вопросам в рамках изучаемых разговорных тем; комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю.</p> <p><b>Демонстрировать навыки и опыт деятельности</b> с использованием полученных знаний и умений для создания письменной речи в рамках письменных работ и при осуществлении дискуссии на разговорные темы, заявленные в содержании дисциплины.</p>
Б1.Ф.ДВ.2.1	Технологии дополненной и виртуальной реальности	<p>Дисциплина «Технологии дополненной и виртуальной реальности» является элективной дисциплиной образовательной программы магистратуры. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: ПК-1, ПК-2.</p>

		<p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p><b>Знать и понимать:</b> основные принципы создания AR и VR приложений, методики разработки AR и VR приложений, технологии создания AR и VR приложений.</p> <p><b>Уметь:</b> применять знание и понимание основных принципов создания AR и VR приложений, методик разработки AR и VR приложений, технологий создания AR и VR приложений; в) комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения, коллегам и преподавателю.</p> <p><b>Демонстрировать навыки и опыт деятельности</b> с использованием полученных знаний и умений при выполнении проектных работ на дисциплине «Дизайн-проектирование», при подготовке выпускной квалификационной работы.</p>
Б1.Ф.ДВ.2.2	3D графика и анимация	<p>Дисциплина «3D графика и анимация» является элективной дисциплиной образовательной программы магистратуры. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: ПК-2.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p><b>Знать и понимать:</b> методы, принципы, этапы разработки дизайн-концепции системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; программные средства генеративного изображения; способы создания цифрового шрифта.</p> <p><b>Уметь:</b> разрабатывать концепцию дизайн-проекта и представлять ее в форме текста и инфографики; создавать комплексную 3D сцену программным способом.</p>
ФТД.1	Дизайн в медиакоммуникациях	<p>Дисциплина «Дизайн в медиакоммуникациях» является факультативной дисциплиной образовательной программы магистратуры. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: УК-1, УК-4, УК-5, ОПК-3, ОПК-4.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p><b>Знать и понимать:</b> основные методы критического анализа проблемных ситуаций; исторические и современные течения, направления и стили в искусстве и дизайне; методы и принципы концептуального проектирования; принципы и технологии организации и проведения художественных мероприятий.</p> <p><b>Уметь:</b> выработать стратегию решения проблемной ситуации на основе сис -</p>

		темного подхода; толерантно взаимодействовать с представителями различных культур; грамотно сформулировать проектную идею, концепцию и описать проектное решение; профессионально подготовить творческие работы для участия в выставках, конкурсах, фестивалях.
ФТД.2	Бизнес-технологии в дизайне	<p>Дисциплина «Бизнес-технологии в дизайне» является факультативной дисциплиной образовательной программы магистратуры. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций: ОПК-4.</p> <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p><b>Знать и понимать:</b> основную терминологию в сфере бизнеса, современные проблемы дизайна и бизнеса, ситуацию на рынке дизайнерских услуг, основные отличия бизнес-презентации от презентации дизайнерского продукта.</p> <p><b>Уметь:</b> применять знание и понимание бизнес-процессов и технологий; выносить суждения в отношении нестандартных проектных ситуаций; комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю.</p> <p><b>Демонстрировать навыки и опыт деятельности</b> с использованием полученных знаний и умений при продвижении и реализации стартапа.</p>