



## Аннотации РЦД основной образовательной программы высшего образования

по направлению 54.04.01 «Дизайн» магистерская программа  
«Дизайн электронной книги и моушн-дизайн»

### Аннотация к рабочей программе дисциплины Б1.Б.03 Дизайн цифровых медиа и электронной книги

<b>Цели:</b>	– комплексное освоение проектных методик цифровых медиа и электронных изданий.
<b>Задачи:</b>	– изучение свойств и особенностей произведения временного искусства; – изучение современного состояния проектирования сложноструктурных художественных текстов; – изучение законов комплексного восприятия вербального и аудиовизуального художественных текстов; – формирование умений и навыков, необходимых в процессе проектирования сложноструктурного электронного издания. –
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОК-1, ОК-3, ОПК-10, ОПК-2, ПК-3, ОПК-5, ПК-5, ПК-7

#### В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

<b>Знать:</b>	– основы философии творчества и психологии восприятия; – историю стилеобразования в цивилизационном процессе в аспекте развития и изменения материальной среды обитания человека; – основные понятия структуры художественного текста. Основные понятия теории связи (по Шеннону). – принципы формального анализа художественного произведения; – современные направления графического дизайна; – тенденции развития мультимедиа искусства; – историю развития и смены художественных стилей в графическом искусстве; – теорию сюжетосложения. Принципы организации развития изобразительного сюжета относительно движения времени; – основные законы психологии восприятия вербальных, визуальных и звуковых воздействий, образующих замкнутую художественную систему. Типы и техники иллюстрационной графики и познавательных изображений.
---------------	--



	<ul style="list-style-type: none"><li>– традиционную и современную типографику;</li><li>– принципы художественно-технического редактирования сложно-структурных изданий;</li><li>– основные программы конструирования мультимедиа;</li><li>– общие принципы программирования и конструирования мультимедиа изданий;</li><li>– особенности подготовки макетов для различных видов устройств;</li><li>– влияние технологических параметров издания на его внутреннюю визуальную структуру.</li></ul>
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– расширять свой кругозор в профессиональной и общекультурной сфере;</li><li>– находить оптимальные решения визуальной коммуникации;</li><li>– самостоятельно осваивать новые программные средства для реализации медиа проектов;</li><li>– выявлять логическую конструкцию художественного текста и основы работы с текстурами;</li><li>– самостоятельно формировать представление о желаемом результате;</li><li>– использовать методы составления требований к дизайн-проектам;</li><li>– применять основные научные обоснования подходов к созданию и выполнению дизайн-проекта;</li><li>– выявлять технологические особенности создания проекта;</li><li>– правильно определять тип культуры при анализе художественного произведения. Выбирать (или конструировать) тип культуры при создании художественного произведения.</li><li>– выстраивать смысловую и пластическую структуру художественного произведения соответственно цели авторского высказывания и особенностям целевой аудитории;</li><li>– выражать художественный замысел графически;</li><li>– проектировать сложноструктурные мультимедиа издания;</li><li>– доводить проектные решения до производственного качества;</li><li>– формулировать цель визуальной коммуникации;</li><li>– трансформировать литературную и научную структуру в визуальную;</li><li>– создавать перекрестную навигацию в параллельных рядах текстовой и визуальной информации;</li><li>– выявлять структуру текста;</li><li>– конструировать проекты интерактивных изданий;</li><li>– составлять проектное задание для фотографов, программистов, звукорежиссеров;</li><li>– создавать и проверять файлы оригиналов, включающих сложные системы навигации и инфографики;</li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>– контролировать, уточнять и оптимизировать процесс верстки и программирования медиа изданий без потери художественного качества.</li></ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– библиографическими поисковыми системами;</li><li>– методами анализа структуры текста;</li><li>– навыками конструирования;</li><li>– методиками изучения теории искусства;</li><li>– приемами анализа художественного произведения, как коммуникационной системы;</li><li>– приемами формулирования творческого задания на создание художественного произведения в данном типе культуры и для определенной целевой аудитории;</li><li>– навыками динамической верстки;</li><li>– методами пространственной локализации объектов;</li><li>– способами экспозиционной подачи графических и мультимедиа произведений;</li><li>– приемами построения сложных макетов;</li><li>– модульными системами проектирования;</li><li>– соединением образной и информационной функций в проектировании издания;</li><li>– навыками эффективного функционирования в составе творческого коллектива;</li><li>– принципами разработки стилей;</li><li>– простейшими навыками программирования, видео и звукового монтажа для грамотной постановки задач;</li><li>– принципами ритмической композиции;</li><li>– основными приемами монтажа и звукового дизайна;</li><li>– простейшим набором приемов конструирования пространственных и динамических элементов макета мультимедиа.</li></ul>



Аннотация к рабочей программе дисциплины  
**Б1.Б.02 Иностранный язык**

<b>Цели:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– приобретение обучающимися достаточного уровня владения иностранным языком для возможности вести научную и профессиональную дискуссию в международной среде специалиста с высшим образованием уровня магистратуры.</li></ul>
<b>Задачи:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– развитие словарного запаса обучающихся до овладения полным объемом профессиональной лексики;</li><li>– совершенствование грамматических навыков;</li><li>– формирование навыков самостоятельного освоения профессиональной литературы на иностранном языке.</li></ul>
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОПК-4

**В результате изучения дисциплины обучающийся должен:**

<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– лексические единицы, разговорные фразы, клише и употреблять их в диалогической и монологической речи;</li><li>– основные правила написания писем на иностранном языке;</li><li>– необходимые термины для изучения лексико-грамматической и стилистической стороны текста.</li></ul>
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– читать, понимать текст и передавать его содержание, анализировать прочитанный текст с лексической, грамматической и фонетической точки зрения; Уметь высказать свое мнение, используя различные речевые образцы, клише, разговорные формулы;</li><li>– принимать участие в беседе по теме и брать на себя роль участника ролевой игры;</li><li>– написать письмо, изложение, сочинение, эссе.</li></ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– навыками анализа фонетических, словообразовательных, лексических, грамматических и др. явлений, встречающихся в современной русской литературной речи на иностранном языке;</li><li>– навыками и средствами продуктивного общения на иностранном языке в профессиональной сфере;</li></ul>



Аннотация к рабочей программе дисциплины  
**Б1.В.04 Компьютерные технологии**

<b>Цели:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– всестороннее освоение компьютерных технологий как инструмента художественного проектирования и верстки электронных изданий.</li></ul>
<b>Задачи:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– изучение цифрового моделирования, как метода создания художественного произведения;</li><li>– практическое освоение различных приложений, используемых в компьютерном дизайне полиграфических и электронных изданий;</li><li>– практическое освоение, цифрового рисования и компьютерной обработки изображений в целях формирования художественного образа.</li></ul>
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОПК-7, ПК-3, ПК-5, ПК-7.

**В результате изучения дисциплины обучающийся должен:**

<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– основы работы с текстурами;</li><li>– основы работы со светом, тенями, камерами, отражениями и преломлениями;</li><li>– особенности работы планшетов системы Андроид и iOS;</li><li>– содержание и источники предпроектной информации, методы её сбора и анализа;</li><li>– основные достижения в области современной компьютерной графики;</li><li>– методы составления требований к дизайн-проектам;</li><li>– основные научные обоснования подходов к созданию и выполнению дизайн-проекта;</li><li>– основные правила и принципы набора и вёрстки;</li><li>– технологические особенности создания проекта;</li><li>– начертательную геометрию;</li><li>– принципы моделирования электронных изданий.</li></ul>
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– создавать 2D и 3D объекты;</li><li>– создавать 2D и 3D анимацию;</li><li>– работать с тонкими настройками эффектов;</li><li>– создавать художественный и выразительный видеоконтент;</li><li>– создавать компьютерную графику;</li><li>– создавать новые креативные идеи, развивать и воплощать их;</li><li>– анализировать требования к дизайн-проекту;</li><li>– составлять спецификацию требований к дизайн-проекту;</li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>– синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта;</li><li>– обладать объемно-пространственным мышлением;</li><li>– создавать 3d модели;</li><li>– анимировать трехмерные сцены.</li></ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– методами построения 3D моделей;</li><li>– общими принципами анимации;</li><li>– навыками обращения с видеотехникой;</li><li>– методами анализа дизайн-проектов;</li><li>– приемами работы с цветом и цветовыми композициями;</li><li>– методами анализа дизайн-проектов;</li><li>– навыками начертательной геометрии;</li><li>– разнообразными навыками художественного моделирования.</li></ul>



Аннотация к рабочей программе дисциплины  
**Б1.Б.01 Философия науки и искусства**

<b>Цели:</b>	– формирование общенаучных знаний
<b>Задачи:</b>	– изучение философских концепций развития науки и искусства; – изучение особенностей современного осмысления проблем развития науки и искусства; – формирование абстрактного мышления и аналитических навыков в области науки и искусства;
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОК -1, ОПК-1

**В результате изучения дисциплины обучающийся должен:**

<b>Знать:</b>	– современные философские школы и учения; – основы современных теорий в области искусства; – основы современных экономических и социальных теорий; – основы мировых религиозных учений и их этическую составляющую; – основы гражданского законодательства; – навыки теоретического мышления и самообразования; – элементы научного теоретического мышления; – принципы и законы теоретического анализа;
<b>Уметь:</b>	– свободно пользоваться всем полученным теоретическим багажом, применяя его в анализе явлений современности и исторического прошлого, в искусствоведческом анализе; – анализировать социально-значимые проблемы и процессы, в том числе в областях культуры и искусства; – применять методы научного мышления в дизайн-проектировании; – использовать категории научного мышления; – представлять итоги проделанной работы в виде отчетов, рефератов, статей, оформленных в соответствии с имеющимися требованиями, с привлечением современных художественных средств редактирования и печати;
<b>Владеть:</b>	– обладать навыками научного анализа явлений действительности и формирования на основе анализа собственного суждения; – способностью давать этическую оценку анализируемым явлениям действительности, в том числе в областях культуры и искусства; – способностями развивать свой интеллектуальный уровень;



– методами научного мышления;



Аннотация к рабочей программе дисциплины  
**Б1.В.01 Религия в мировой культуре (история религий)**

<b>Цели:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– формирование представления о сущности и типологии религии, о специфике ее исторических форм, об особенностях учений и культовых действий современных религий.</li></ul>
<b>Задачи:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– формирование умения ориентироваться в современной религиозной ситуации в России и в мире;</li><li>– понимать и относиться с уважением к представителям различных вероисповеданий, а также аргументировано обосновывать собственные духовно-нравственные ориентиры и ценности;</li><li>– изучение ценности религии как феномена культуры, а также ее места и роли в исторической ретроспективе.</li></ul>
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОК -1,ОПК-1

**В результате изучения дисциплины обучающийся должен:**

<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– современные философские школы и учения;</li><li>– основы современных экономических и социальных теорий;</li><li>– основы мировых религиозных учений и их этическую составляющую;</li><li>– основы гражданского законодательства;</li><li>– навыки теоретического мышления и самообразования;</li><li>– элементы научного теоретического мышления;</li><li>– принципы и законы теоретического анализа.</li></ul>
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– свободно пользоваться всем полученным теоретическим багажом, применяя его в анализе явлений современности и исторического прошлого;</li><li>– анализировать социально-значимые проблемы и процессы;</li><li>– применять методы научного мышления;</li><li>– использовать категории научного мышления.</li></ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– обладать навыками научного анализа явлений действительности и формирования на основе анализа собственного суждения;</li><li>– способностью давать этическую оценку анализируемым явлениям действительности;</li><li>– способностями развивать свой интеллектуальный уровень;</li><li>– методами научного мышления.</li></ul>



Аннотация к рабочей программе дисциплины  
**Б1.В.02 Основы кинорежиссуры**

<b>Цели:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– освоение теоретических и практических основ кинорежиссурской деятельности;</li><li>– освоение методик создания творческих проектов в области кинорежиссуры;</li></ul>
<b>Задачи:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– освоение основных направлений кинорежиссуры, использование этих знаний на практике, а также применение информационных и цифровых технологий при создании киноряда;</li><li>– формирование навыков синтеза набора возможных решений задач или подходов выполнению проекта;</li><li>– изучение принципов сюжетосложения;</li><li>– изучение мирового опыта создания режиссерского сценария;</li><li>– изучение особенностей, восприятия вербального и аудиовизуального художественных текстов на малых экранах;</li><li>– формирование умений и навыков (в том числе с помощью информационных и цифровых технологий), необходимых в процессе написания режиссерского сценария для электронных изданий.</li><li>– выявление места звукорежиссуры в современном искусстве;</li><li>– выявление видов деятельности звукорежиссера;</li><li>– развитие способностей к пониманию художественной задачи и выбора конкретного решения, а также возможности синтезировать дизайнерское решение.</li><li>– изучение основных понятий истории киноискусства;</li><li>– изучение современных тенденций киноискусства;</li><li>– изучение принципов построения экранного изображения;</li><li>– изучение понятий ритма и темпа в произведении временного искусства;</li><li>– освоение основных принципов создания саундтрека;</li><li>– освоение теории монтажа;</li><li>– освоение практических навыков создания режиссерского сценария.</li></ul>
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОПК-6, ОПК-7, ПК-3, ПК-5

**В результате изучения дисциплины обучающийся должен:**

<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– философию литературного и научного творчества;</li><li>– историю живописи, фотографии, театра и кино;</li><li>– основы психологии восприятия;</li><li>– основы операторского мастерства;</li></ul>
---------------	--



	<ul style="list-style-type: none"><li>- современные форматы аудио и видео изображения;</li><li>- технические параметры встроенного видео контента;</li><li>- принципы сюжетосложения;</li><li>- принципы разработки режиссерских сценариев;</li><li>- технологические особенности создания проекта кинофильма;</li><li>- законы композиции;</li><li>- законы драматургии.</li></ul>
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- определять тип культуры литературной или кинематографической основы;</li><li>- выявлять приоритеты в подаче информации;</li><li>- определять необходимость расстановки визуальных акцентов в соответствии со сценарными задачами;</li><li>- пользоваться киносъёмочным оборудованием;</li><li>- использовать современные информационные технологии;</li><li>- написать сценарий, сценарный план, режиссёрский сценарий;</li><li>- написать синопсис, режиссёрскую заявку;</li><li>- сделать раскадровку сценария;</li><li>- компоновать кинокадр.</li></ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- программными средствами компьютерной анимации;</li><li>- современными информационные технологии;</li><li>- техникой эксплуатации современных приборов для записи аудио и видео изображения;</li><li>- соединением образной и информационной функций в проектировании;</li><li>- умением адаптировать создаваемый проект как часть целого к общим художественным задачам;</li><li>- принципами монтажа видео и звука;</li><li>- способностью синтезировать все полученные знания для решения творческой задачи.</li></ul>



Аннотация к рабочей программе дисциплины  
**Б1.В.ДВ.03.01 Методы научно-исследовательской работы**

<b>Цели:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– формирование целостного представления о классических и современных взглядах на научное знание, классических и современных теоретических подходах к проблемам науки;</li><li>– формирование навыков научно-исследовательской деятельности;</li><li>– освоение методик профессиональной деятельности и принципов их изложения и трансляции с целью передачи знаний, умений, навыков;</li></ul>
<b>Задачи:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– формирование целостных теоретических представлений об общей методологии научного творчества;</li><li>– формирование представление о современных исследовательских подходах и методах научного гуманитарного исследования;</li><li>– освоение принципов научного исследования, этапов его подготовки и создания;</li><li>– ознакомление с общими требованиями, предъявляемыми к научным исследованиям, основами их планирования, организации;</li><li>– освоение научно-исследовательского инструментария, в том числе для анализа социально-культурных процессов;</li><li>– ознакомление с общими принципами и алгоритмами организации и проведения научных мероприятий разного типа;</li><li>– развитие навыков понимания и анализа научного текста;</li><li>– ознакомление с требованиями, предъявляемыми к предъявлению и оформлению различных исследовательских работ, их издательской подготовке и публикации;</li><li>– освоение основных форм предъявления научно-исследовательской продукции;</li><li>– подготовка к написанию, и защите квалификационных работ в виде диссертаций;</li></ul>
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОПК-2, ОПК-3, ОПК-4

**В результате изучения дисциплины обучающийся должен:**

<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– основы научных исследований, их цели, задачи, структуру;</li><li>– методы планирования научного исследования;</li><li>– методы и средства проведения научных исследований;</li><li>– методы сбора, обработки, систематизации и анализа научно-технической и технологической информации.</li><li>– сбора фиксации и обобщения полученных результатов научного</li></ul>
---------------	--



	<p>исследования;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– порядок внедрения результатов научных исследований и разработок;</li><li>– терминологию научно-исследовательской деятельности;</li><li>– направления научных исследований в дизайне;</li><li>– формы научно-исследовательской работы;</li><li>– оформление результатов научного исследования (методы написания отчета, научных работ и подготовки докладов);</li><li>– методику подготовки и написания выпускной квалификационной работы;</li></ul>
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– самостоятельно обучаться и непрерывно повышать квалификацию в области исследовательской деятельности в течение всего периода профессиональной деятельности;</li><li>– демонстрировать ответственность за результаты работы и готовность следовать этике эксперта и ученого-исследователя;</li><li>– использовать методы и средства компьютерных технологий;</li><li>– использовать сетевые и мультимедиа технологии в образовании и науке;</li><li>– определять круг источников информации;</li><li>– выступать с научным докладом, сообщением, вести полемику, оппонировать;</li><li>– пользоваться всеми доступными источниками информации;</li><li>– готовить и защищать курсовые проекты, выпускную квалификационную работу и прочие формы предоставления результатов научно-исследовательской деятельности;</li></ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– способами получения профессиональных знаний на основе использования оригинальных источников, в том числе электронных из разных областей общей и профессиональной структуры;</li><li>– способностью анализировать и систематизировать результаты исследований, представлять материалы в виде научных отчетов, публикаций, презентаций;</li><li>– навыками определения основных частей высказывания;</li><li>– навыками группировки и систематизирования информации с помощью компьютерных технологий;</li><li>– практическими навыками общения, беседы, опроса, публичной речи;</li><li>– способностью изложения в устной форме доступным и образным языком своих мыслей, результатов наблюдения, опытов и т.д.;</li><li>– приемами коллективной поисковой и научно-исследовательской работы;</li></ul>



Аннотация к рабочей программе дисциплины  
**Б1.В.ДВ.01.01 Сложноструктурные издания**

<b>Цели:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– освоение проектных методик создания сложноструктурных художественных и научных текстов</li><li>– освоение проектных методик формирования физического тела книги, как предмета среды обитания человека;</li></ul>
<b>Задачи:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– изучение мирового опыта книгоиздания;</li><li>— изучение законов и методик информационного дизайна;</li><li>– изучение физических и эстетических свойств полиграфических изделий;</li><li>– освоение принципов формирования больших художественно-информационных систем;</li><li>– формирование умений и навыков, необходимых при проектировании сложносоставной художественной и научной книги;</li><li>– освоение полиграфических и иных технологий, необходимых для реализации художественно-проектных решений дизайна сложно-структурной книги;</li><li>– освоение методов реализации на практике принципов авторского надзора за полиграфическим исполнением сложно-структурной книги;</li><li>– освоение методов продвижения сложно-структурной книги на книжном рынке;</li><li>– освоение принципов организации и проведения мероприятий по продвижению результатов проектной дизайнерской деятельности в профессиональной среде; участие в книжных выставках, конкурсах, фестивалях и прочих отраслевых мероприятиях;</li></ul>
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОПК-6, ПК-3, ПК-6, ПК-7; ПК-10; ПК-11

**В результате изучения дисциплины обучающийся должен:**

<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– философию литературного и научного творчества;</li><li>– принципы художественной и научной иллюстрации;</li><li>– основы психологии восприятия изданий;</li><li>– традиционную и современную типографику;</li><li>– принципы художественно-технического редактирования сложно-</li></ul>
---------------	--



	<p>структурных изданий;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– типы и техники иллюстрационной графики и познавательных изображений;</li><li>– современные компьютерные средства проектирования в графическом дизайне;</li><li>– принципы работы с различными шаблонами в одном издании;</li><li>– способы работы с альтернативными макетами издания в программах верстки;</li><li>– форматы изданий и способы брошюровки;</li><li>– особенности подготовки макетов сложно-структурных изданий для различных видов печати;</li><li>– влияние технологических параметров издания на его внутреннюю визуальную структуру;</li><li>– принципы авторского надзора за полиграфическим исполнением сложно-структурной книги;</li><li>– методы продвижения сложно-структурной книги на книжном рынке;</li><li>– принципы организации и проведения мероприятий по продвижению результатов проектной дизайнерской деятельности в профессиональной среде;</li><li>– принципы участия в книжных выставках, конкурсах, фестивалях и прочих отраслевых мероприятиях;</li></ul>
<p><b>Уметь:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>– определять тип культуры литературной основы;</li><li>– выявлять приоритеты в подаче информации;</li><li>– определять необходимость расстановки визуальных акцентов в соответствии со структурой издания;</li><li>– выстраивать визуальную коммуникацию;</li><li>– трансформировать литературную и научную структуру в визуальную;</li><li>– создавать перекрестную навигацию в параллельных рядах текстовой и визуальной информации;</li><li>– создавать сложные модульные сетки для соединения разных видов информации;</li><li>– работать со стилями абзацев, стилями выделения, стилями объектов и таблиц;</li><li>– создавать оглавления, указатели и прочие типы справочной информации и навигации средствами программ верстки;</li><li>– создавать спецификации и проектные задания для типографий и прочих производственных баз;</li><li>– создавать и проверять файлы оригиналов, включающих сложные системы навигации и инфографики;</li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>– выбирать оптимальные способы комбинирования программ в допечатной подготовке издания;</li><li>– осуществлять авторский надзор за полиграфическим исполнением сложно-структурной книги;</li><li>– осуществлять мероприятия по продвижению результатов проектной дизайнерской деятельности на книжном рынке и в профессиональной дизайнерской среде;</li><li>– участвовать в книжных выставках, конкурсах, фестивалях и прочих отраслевых мероприятиях;</li><li>–</li></ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– основами структурного анализа текста;</li><li>– способами оформления рубрики и инфографики;</li><li>– приемами компоновки основных и дополнительных рядов информации;</li><li>– приемами построения сложных макетов;</li><li>– модульными системами проектирования;</li><li>– соединением образной и информационной функций в проектировании издания;</li><li>– приемами макетирования;</li><li>– способами создания и редактирования векторной и растровой графики;</li><li>– приемами пространственной локализации служебной и переменной информации;</li><li>– приемами комбинации разных схем цветового пространства в одном издании в соответствии с его структурой;</li><li>– программными средствами проверки цветовых профилей, суммарного цветового охвата;</li><li>– способами расчёта вкладок, наклеек и иных сложных видов макета.</li><li>– принципами авторского надзора за полиграфическим исполнением сложно-структурной книги;</li><li>– методами продвижения сложно-структурной книги на книжном рынке и в профессиональной дизайнерской среде;</li><li>– методами организации и проведения художественно-творческих мероприятий с целью демонстрации результатов дизайнерской деятельности в области сложно-структурной книги;</li></ul>



Аннотация к рабочей программе дисциплины  
**Б1.Б.04 Основы безопасности жизнедеятельности на предприятии**

<b>Цели:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– овладение техникой безопасности жизнедеятельности на предприятии, техникой пожарной безопасности;</li><li>– развитие способности действовать в условиях чрезвычайных ситуаций.</li></ul>
<b>Задачи:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– владеть основными методами защиты производственного персонала и населения, спасения культурных ценностей от возможных последствий аварий, катастроф;</li><li>– владеть методиками профилактики производственного травматизма и профессиональных заболеваний;</li><li>– ознакомиться с основами техники безопасности, при эксплуатации профессионального оборудования.</li><li>–</li></ul>
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОК-2, ОК-7, ОК-8, ОК-9, ПК-8

**В результате изучения дисциплины обучающийся должен:**

<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– правила и нормы безопасного поведения в быту, на рабочем месте и в природе;</li><li>– компоненты здорового образа жизни;</li><li>– основы противопожарной безопасности на предприятии;</li><li>– возможные риски при обращении с полиграфическим оборудованием;</li><li>– последствия воздействия на человека травмирующих, вредных и поражающих факторов, принципы их идентификации;</li><li>– средства и методы повышения безопасности, экологичности и устойчивости жизнедеятельности в техносфере;</li><li>– методы повышения устойчивости функционирования объектов экономики в чрезвычайных ситуациях;</li><li>– теоретические и правовые основы безопасности жизнедеятельности;</li><li>– основные природные, техногенные и антропогенные опасности, их свойства и характер воздействия на человека, природную и социально-культурную среду.</li></ul>
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– распознавать опасности и оценивать риск их возникновения;</li><li>– грамотно действовать в экстремальной, в т.ч. чрезвычайной, ситуации;</li><li>– оказывать помощь, в т.ч. первую медицинскую (при ранениях, кровотечениях, переломах, ожогах, обморожениях, электротравмах, стрессах), пострадавшим и терпящим бедствие;</li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>– осуществлять деятельность в рамках «Единая государственная система предупреждения и ликвидации чрезвычайных ситуаций»;</li><li>– оценить природные, техногенные и антропогенные опасности, их свойства и характер воздействия на человека, природную и социально-культурную среду;</li><li>– идентифицировать основные опасности среды обитания человека, оценивать риск их реализации.</li></ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– системой управления охраной труда на предприятии;</li><li>– навыками принятия решений в экстремальных ситуациях;</li><li>– понятийно-терминологическим аппаратом в области безопасности;</li><li>– правовыми, нормативными, организационными и экономическими основами безопасности жизнедеятельности;</li><li>– методами контроля и управления условиями жизнедеятельности;</li><li>– навыками рационализации профессиональной деятельности с целью обеспечения безопасности и защиты окружающей среды.</li></ul>



Аннотация к рабочей программе дисциплины  
**Б1.В.03 Эстетика и теория искусства**

<b>Цели:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– формирование научного мировоззрения, профессионального мышления будущих магистров в области эстетики и теории искусства.</li></ul>
<b>Задачи:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– применение общефилософских, общеметодологических принципов, законов, категорий в искусствознании и практической деятельности графического дизайна;</li><li>– обоснование основных принципов социально-политической, научной, нравственной, эстетической ориентации;</li><li>– формирование углубленных знаний в сфере истории, и современного состояния эстетической науки, формирование методологии научного исследования в сфере эстетики и искусства.</li></ul>
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОК-1, ОПК-1

**В результате изучения дисциплины обучающийся должен:**

<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– современные философские школы и учения в области эстетики и искусствознания;</li><li>– основные проблемы и тенденции развития современного искусствознания;</li><li>– понятийно-категориальный аппарат эстетики и теории искусства;</li><li>– историю развития эстетических и искусствоведческих теорий;</li><li>– основные методы изучения теории и практики современного графического дизайна: феноменологический, социально-критический, экономико-географический, инженерно-технический, искусствоведческий;</li><li>– навыки теоретического мышления и самообразования;</li><li>– элементы научного теоретического мышления;</li><li>– методы планирования научного исследования, сбора информации и ее обработки, фиксации, обобщения и анализа полученных результатов;</li></ul>
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– ориентироваться в основных проблемах и тенденциях развития современного искусствознания;</li><li>– применять понятийно-категориальный аппарат эстетики и искусствознания;</li><li>– ориентироваться в истории развития эстетических и искусствоведческих теорий;</li><li>– использовать знание школ современного искусства и графического</li></ul>



	<p>дизайна;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– свободно пользоваться всем полученным теоретическим багажом, применяя его в анализе явлений современной эстетики, искусства и дизайна, а также практической дизайнерской деятельности;</li><li>– анализировать социально-значимые проблемы и процессы эстетики и искусства;</li><li>– применять категории и методы научного мышления;</li><li>– представлять итоги проделанной научно-исследовательской работы в виде отчетов, рефератов, статей, оформленных в соответствии с имеющимися требованиями, с привлечением современных художественных средств редактирования и печати;</li></ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— методами научных исследований в области эстетики и искусства;</li><li>— представлениями об основных проблемах и тенденциях развития современной эстетики и искусствознания;</li><li>– понятийно-категориальным аппаратом эстетики и теории искусства;</li><li>– основными методами изучения теории и практики современного графического дизайна: феноменологическим, социально-критическим, экономико-географическим, инженерно-техническим, искусствоведческим;</li><li>– познаниями истории развития эстетики и теории искусства;</li><li>– навыками научного анализа явлений действительности и формирования на основе анализа собственного суждения;</li><li>– способностью давать этическую и эстетическую оценку анализируемым явлениям действительности;</li><li>– способностями развивать свой интеллектуальный уровень;</li><li>– методами научного мышления.</li></ul>



Аннотация к рабочей программе дисциплины  
**Б1.В.ДВ.01.02 Моушн-дизайн**

<b>Цели:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Создавать анимацию (для телевидения и web), рекламные ролики, титры для художественных и телевизионных фильмов, интегрировать и корректировать музыкальное оформление проектов;</li><li>– использовать технические приемы компьютерной анимации для достижения максимального художественного и визуального результата при подаче концепции.</li></ul>
<b>Задачи:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– освоение программных средств Adobe After Effects.</li><li>– создание и редактирование видео- и динамических изображений;</li><li>– разработка композиции, анимации и создание различных эффектов композиции;</li><li>– обработка видеоматериала;</li><li>– творческого продукта на рынке моушн-дизайна;</li><li>– формирование инновационных методов трансформации творческих идей соответственно требованиям современного рынка моушн-дизайна;</li></ul>
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОПК-6; ПК-3, ПК-5, ПК-6; <b>ПК-10; ПК-11</b>

**В результате изучения дисциплины обучающийся должен:**

<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– философию литературного и научного творчества;</li><li>– принципы художественной и научной иллюстрации;</li><li>– основы психологии восприятия моушн-дизайна;</li><li>– технические параметры вставляемого видео-контента;</li><li>– принципы сюжетосложения в моушн-дизайне;</li><li>– принципы разработки режиссерских сценариев;</li><li>– технологические особенности создания дизайн-проекта;</li><li>– начертательную геометрию;</li><li>– принципы моделирования объектов моушн-дизайна;</li><li>– типы компьютерных файлов, шрифтов и сферы их применения в моушн-дизайне;</li><li>– технологии печати шрифтовых оригиналов в ограниченном цветовом пространстве и полноцветной печати;</li><li>– принципы динамической типографики в анимации и мультимедиа;</li><li>– методы продвижения современного творческого продукта на рынке моушн-дизайна;</li><li>– основы авторского надзора над реализацией и размещением результатов проектной деятельности в области моушн-дизайна;</li></ul>
---------------	--



	<ul style="list-style-type: none"><li>– методы трансформации творческих идей соответственно требованиям современного рынка моушн-дизайна;</li></ul>
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– определять тип культуры литературной или кинематографической основы;</li><li>– выявлять приоритеты в подаче информации в моушн-дизайне;</li><li>– определять необходимость расстановки визуальных акцентов в соответствии со сценарными задачами;</li><li>– анализировать требования к дизайн-проекту моушн-дизайна;</li><li>– составлять спецификацию требований к дизайн-проекту;</li><li>– синтезировать набор оптимальных возможных решений при проектировании моушн-дизайна;</li><li>– обладать объемно-пространственным мышлением; создавать 3d модели.</li><li>– анимировать трехмерные сцены;</li><li>– компоновать кинокадр;</li><li>– редактировать тонкие настройки программ векторной графики и верстки для решения задач композиционной выразительности шрифта в моушн-дизайне;</li><li>– создавать векторные оригиналы шрифтовых надписей, логотипов;</li><li>– выбирать метамерные цвета для улучшения качества печати шрифта в различных цветовых схемах печати и воспроизведения на электронных носителях;</li><li>– организовать продвижение творческого продукта на рынке моушн-дизайна;</li><li>– вести экспертную, консалтинговую и инновационную работы;</li></ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– основами структурного анализа моушн-дизайна;</li><li>– приемами компоновки основных и дополнительных рядов информации в кинокадре;</li><li>– программными средствами компьютерной анимации и моушн-дизайна;</li><li>– принципами моделирования и анимации;</li><li>– соединением образной и информационной функций в проектировании моушн-дизайна;</li><li>– умением адаптировать создаваемый проект как часть целого к общим художественным задачам моушн-дизайна;</li><li>– навыками 3d моделирования и анимации;</li><li>– принципами монтажа видео и звука;</li><li>– способностью синтезировать все полученные знания для решения творческой задачи моушн-дизайна;</li></ul>



- способами и приемами текстовой и акцидентной типографики в программах верстки;
- приемами оцифровки каллиграфических оригиналов и их редактирования в графических редакторах;
- навыками подготовки шрифтовых оригиналов для различных видов печати и мультимедиа;
- методами внедрения результатов инновационной дизайнерской деятельности в продукцию моушн-дизайна;
- методами экспертной, консалтинговой и инновационной работы;
-



Аннотация к рабочей программе дисциплины  
**Б1.В.05 Сценография**

<b>Цели:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– всестороннее освоение методик проектирования и формирования трехмерного пространства, способного порождать строго определенные художественные смыслы и образы.</li><li>–</li></ul>
<b>Задачи:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– изучение мирового наследия и современных тенденций театральной сценографии;</li><li>– развитие навыков академической живописи и скульптуры в реализации художественно-проектной деятельности;</li><li>– изучение художественных и технологических принципов организации театрального пространства;</li><li>– практическое освоение творческих и технологических методик проектирования сценографии, как предмета временного искусства;</li><li>– овладение навыками, выстраивания продуктивных отношений художника с производством.</li><li>– освоение методик организации работы творческого коллектива, принятия профессиональных и управленческих решений, определения порядка исполнения творческого замысла;</li></ul>
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОК-1; ПК-3, ПК-4, ПК-7; ПК-9

**В результате изучения дисциплины обучающийся должен:**

<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– историю стилеобразования в цивилизационном процессе в аспекте развития и изменения материальной среды обитания человека;</li><li>– основные понятия структуры художественного текста</li><li>– принципы формального анализа художественного произведения;</li><li>– историю развития и смены художественных стилей в театрально-декорационном искусстве;</li><li>– теорию сюжетосложения; принципы организации развития изобразительного сюжета относительно движения времени спектакля.</li><li>– основные законы психологии восприятия вербальных, иконических (в том числе световых) и звуковых воздействий, образующих замкнутую художественную систему;</li><li>– теорию перспективы, различные виды перспективных построений;</li><li>– основы теории цвета, психологию восприятия цветовой гармонии и дисгармонии;</li><li>– свойства изобразительной поверхности, различные системы симуляции трехмерного пространства на плоскости;</li><li>– общие инженерные основы конструирования театральных декораций;</li></ul>
---------------	---



	<ul style="list-style-type: none"><li>– устройство стандартной сцены. (Механизация. Световое оборудование).</li><li>– принципы перемещения элементов декорации в пространстве;</li><li>– основные понятия теории связи (по Шеннону).</li><li>– основы руководства творческим коллективом;</li><li>– принципы организации работ и управление взаимодействием проектировщиков сценического оборудования со специалистами смежных областей;</li></ul>
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– выявлять логическую конструкцию художественного текста;</li><li>– правильно определять тип культуры при анализе художественного произведения, выбирать (или конструировать) тип культуры при создании художественного произведения.</li><li>– выстраивать смысловую и пластическую структуру художественного произведения соответственно цели авторского высказывания и особенностям целевой аудитории;</li><li>– формулировать цель присутствия сценографии в данном спектакле;</li><li>– определять (совместно с режиссером) формулировки художественных и эмоциональных свойств мест действия;</li><li>– выстраивать систему визуальных приемов, создающих в интересах общего замысла спектакля эмоционально выразительное художественное пространство;</li><li>– формулировать художественное задание на создание световой партитуры спектакля;</li><li>– точно передавать пропорции и цвето-тоновые характеристики объектов на изобразительной поверхности;</li><li>– создавать трехмерные, горельефные и рельефные художественные объекты;</li><li>– объединять различные приемы организации трехмерного пространства в пределах одного произведения в единую художественную систему;</li><li>– контролировать процесс выполнения элементов декорации в производстве;</li><li>– принимать оперативные решения по изменению внешнего вида элементов декорации в целях оптимизации конструкторских и производственных решений без потери художественного качества сценографии;</li><li>– осуществлять руководство творческим коллективом;</li><li>– контролировать процесс монтажа декорации на сцене. Уточнять и оптимизировать этот процесс в интересах удобства работы монтажной части театра;</li></ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– приемами анализа художественного произведения, как коммуникационной системы;</li></ul>



- приемами формулирования творческого задания на создание художественного произведения в данном типе культуры и для определенной целевой аудитории;
- навыками эффективного функционирования в составе творческого коллектива;
- навыками руководства творческим коллективом, ведения деловых переговоров и деловой переписки;
- компьютерными программами позволяющими создавать статические и динамические визуальные модели театральной сценографии;
- приемами создания театрального макета, приемами изготовления габаритных чертежей сценографии.
- техниками графики (Карандаш, кисть, офорт, литография);
- техниками живописи (Масло, акварель, гуашь);
- техниками художественной инсталляции;
- простейшим набором приемов конструирования пространственных и динамических элементов сценографии;
- основными приемами светоустановки и создания компьютерной световой партитуры;
- методами оптимизации планировку и динамику элементов сценографии в процессе сценических репетиций.



Аннотация к рабочей программе дисциплины  
**Б1.В.ДВ.02.01 Шрифт и типографика**

<b>Цели:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– комплексное освоение проектных методик текстовых иерархических структур и акцидентных шрифтовых композиций;</li><li>– выявление коммуникативной основы шрифтов и методов формирования современной коммуникативной культуры средствами типографики</li></ul>
<b>Задачи:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– изучение мирового наследия в проектировании шрифтов;</li><li>– изучение исторических этапов возникновения шрифтов, истории развития и смены художественных стилей разных эпох, нашедших отражение в шрифтовых гарнитурах;</li><li>– изучение шрифта в контексте развития и смены больших стилей истории цивилизации;</li><li>– ознакомление с мировым и отечественным опытом художественной культуры типографики, изучение типографических концепций западного и отечественного графического дизайна;</li><li>– изучение шрифта, как замкнутой коммуникативной системы, визуального языка;</li><li>– изучение фонетических аспектов шрифта;</li><li>– освоение практических навыков проектирования художественных и коммуникативных систем: от слова — до многостраничного сложноструктурного издания;</li><li>– освоение практических навыков, работы с анимированными экранными шрифтами.</li></ul>
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ПК-3, ПК- 6

**В результате изучения дисциплины обучающийся должен:**

<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– историю развития шрифта в аспекте общего культурно-исторического развития человечества;</li><li>– классификации шрифта с точки зрения визуальных особенностей, морфологии шрифта, языковых и временных особенностей формирования гарнитур и почерков;</li><li>– историко-географические особенности развития шрифта в рамках больших стилей;</li><li>– функциональные особенности шрифтов;</li><li>– типы компьютерных файлов шрифтов и сферы их применения;</li><li>– технологии печати шрифтовых оригиналов в ограниченном цветовом пространстве и полноцветной печати;</li></ul>
---------------	---



	<ul style="list-style-type: none"><li>– типографические концепции западного и отечественного графического дизайна;</li><li>– принципы сочетания шрифтовых решений с художественной, технической и прочей графикой;</li><li>– принципы подбора шрифтов;</li><li>– методы композиционных решений в организации любого типографического изображения на плоскости и в пространстве;</li><li>– принципы фиксации художественных образов средствами типографики;</li><li>– методы создания острых, неординарных решений в графическом дизайне с использованием типографики;</li><li>– методы подбора оптимальных шрифтовых решений в профессиональной деятельности дизайнера-графика;</li><li>– принципы динамической типографики в анимации и мультимедиа.</li></ul>
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– соотносить гарнитуры и почерки с общими стилевыми особенностями проекта, его типом культуры;</li><li>– выбирать шрифтовое решение проекта в соответствии с его коммуникативными особенностями и целями;</li><li>– комбинировать различные начертания либо гарнитуры в едином решении с использованием композиционно-эмоциональных гармонических схем;</li><li>– редактировать тонкие настройки программ векторного редактирования и верстки для решения задач композиционной выразительности шрифта;</li><li>– создавать векторные оригиналы шрифтовых надписей, логотипов;</li><li>– выбирать метамерные цвета для улучшения качества печати шрифта в различных цветовых схемах печати и воспроизведения на электронных носителях.</li></ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– навыками каллиграфии, различными историческими почерками;</li><li>– основами акцидентной типографики;</li><li>– композиционными приемами комбинирования наборного и акцидентного шрифтов;</li><li>– способами и приемами текстовой и акцидентной типографики в программах верстки;</li><li>– приемами оцифровки каллиграфических оригиналов и их редактирования в графических редакторах;</li><li>– навыками создания острых, неординарных дизайнерских решений с использованием шрифтов;</li><li>– навыками подбора оптимальных типографических решений для профессиональной работы дизайнера-графика;</li></ul>



– навыками подготовки шрифтовых оригиналов для различных видов печати и мультимедиа.



Аннотация к рабочей программе дисциплины  
**Б1.В.ДВ.02.02 Коммуникационный дизайн**

<b>Цели:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– выявление сущностных категорий, теории и практики, тенденций и перспектив развития современных визуальных коммуникаций и коммуникативного дизайна;</li><li>– освоение проектных методик сложных информационных систем и объектов визуальной коммуникации;</li><li>– формирование системного подхода к проектированию в коммуникативном дизайне и комплексного коммуникативного дизайн-мышления;</li></ul>
<b>Задачи:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– изучение основ коммуникологии;</li><li>– изучение основ теории связи;</li><li>– изучение основ семиотики;</li><li>– исследование качественных изменений и новых тенденций в области современных визуальных коммуникаций;</li><li>– изучение эргономики чтения в различных условиях восприятия текста;</li><li>– освоение практических навыков, проектирования объектов и систем визуальной коммуникации.</li></ul>
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ПК-3, ПК- 6
<b>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</b>	
<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– основы теории коммуникации;</li><li>– мультисенсорную основу человеческого общения, принципы комплексного восприятия среды и ее элементов, разворачивающихся во времени и в пространстве;</li><li>– основные законы психологии восприятия вербальных, визуальных и звуковых воздействий, образующих замкнутую художественную систему;</li><li>– типы и техники иллюстрационной графики и познавательных изображений;</li><li>– традиционную и современную типографику как систему коммуникаций;</li><li>– типы компьютерных файлов шрифтов и сферы их применения;</li><li>– технологии печати шрифтовых оригиналов в ограниченном цветовом пространстве и полноцветной печати;</li><li>– современные компьютерные средства проектирования в графическом дизайне.</li></ul>
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– анализировать мультисенсорную основу коммуникаций, выявлять</li></ul>



	<p>роль и место визуальных коммуникаций в современных процессах управления информацией;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– формулировать цель визуальной коммуникации;</li><li>– доводить проектные решения в области коммуникативного дизайна до производственного качества;</li><li>– трансформировать литературную и научную структуру в визуальную;</li><li>– редактировать тонкие настройки программ векторного редактирования и верстки для решения задач композиционной выразительности визуальных коммуникаций;</li><li>– создавать сложные модульные сетки для соединения разных видов информации;</li><li>– создавать оглавления, указатели и прочие типы справочной информации и навигации средствами программ верстки.</li></ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– проектными методиками создания визуальных коммуникаций;</li><li>– приемами построения сложных макетов в области коммуникативного дизайна;</li><li>– модульными системами проектирования;</li><li>– соединением образной и информационной функций в проектировании изданий;</li><li>– способами и приемами текстовой и акцидентной типографики;</li><li>– приемами макетирования визуальных коммуникаций;</li><li>– приемами пространственной локализации служебной и переменной информации.</li></ul>



Аннотация к рабочей программе дисциплины  
**Б1.В.06 Рисунок в дизайне**

<b>Цели:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– комплексное освоение различных методик отображения творческого замысла в рисунке, эскизе, зарисовке;</li></ul>
<b>Задачи:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– изучение и практическое освоение различных техник графики;</li><li>– освоение приемов работы в рисунке и прочих цвето-графических техниках; приемов скетчинга и быстрых набросков, зарисовок и прочих методов фиксации творческих идей;</li><li>– выявление индивидуального художественного языка и манеры творческого самовыражения в рисунке;</li><li>– освоение практических навыков воплощения режиссерского сценария электронного издания в раскадровку;</li><li>– овладение рисунком и основами академической живописи;</li><li>– освоение практических навыков эскизных зарисовок образов персонажей;</li><li>– освоение приемов проектирования, метрики внутреннего художественного пространства электронного издания.</li></ul>
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ПК-4

**В результате изучения дисциплины обучающийся должен:**

<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– приемы работы в рисунке и прочих цвето-графических техниках;</li><li>– приемы скетчинга и быстрых набросков, зарисовок и прочие формы фиксации творческих идей;</li><li>– принципы выражения средствами рисунка творческого замысла;</li><li>– методы и способы подачи и представления эскизов на разных этапах творческой деятельности;</li><li>– принципы обоснования художественного замысла средствами художественной композиции и методами гармонизации;</li><li>– системы перспективного изображения;</li><li>– выразительные средства графики;</li><li>– технические приемы раскадровки в кино и прочих видах синтетических искусств.</li></ul>
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– рисовать и пользоваться различными цвето-графическими техниками как средством самовыражения;</li><li>– фиксировать креативные идеи;</li><li>– использовать первичные графические элементы композиции (точку, линию, пятно);</li><li>– создавать художественный образ средствами графической и цветной</li></ul>



	<p>КОМПОЗИЦИИ;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– грамотно сочетать цвета и создавать цветовые гармонии;</li><li>– ориентироваться в методах и способах подачи и представления эскизов на разных этапах творческой деятельности;</li><li>– обосновывать свой художественный замысел средствами художественной композиции и методами гармонизации;</li><li>– компоновать кинокадр;</li><li>– создавать агентские и режиссерские раскадровки;</li><li>– разрабатывать локации и персонажей.</li></ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– приемами работы в рисунке и прочих цвето-графических техниках;</li><li>– техникой пространственного рисунка;</li><li>– основами объемно-пространственной композиции как методом выражения замысла и обоснования творческой идеи;</li><li>– способами подачи и представления эскизов на разных этапах проектной деятельности;</li><li>– навыками обоснования своего художественного замысла средствами художественной композиции и методами гармонизации;</li><li>– компьютерной графикой, необходимой для комбинированных съемок;</li><li>– 3d графикой.</li></ul>



Аннотация к рабочей программе дисциплины  
**Б1.В.ДВ.03.02 Педагогика и психология**

<b>Цели:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– формирование комплекса актуальных знаний в области современных педагогических и психологических наук.</li></ul>
<b>Задачи:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– изучение основных современных концепций и теоретических проблем педагогики и психологии;</li><li>– изучение тенденций развития отечественной и зарубежной педагогики и психологии;</li><li>– получение представления об этических и правовых нормах, регулирующих отношение человека к человеку, обществу, окружающей среде;</li><li>– освоение общих принципов дидактики и их реализации в конкретных предметных методиках обучения;</li><li>– освоение методов психологической характеристики личности (ее темперамента, способностей), интерпретации собственного психического состояния;</li><li>– овладение простейшими приемами психической саморегуляции, и педагогическими технологиями;</li></ul>
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОК -2, ОПК-9

**В результате изучения дисциплины обучающийся должен:**

<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– особенности психологического состояния людей в нестандартных ситуациях;</li><li>– особенности поведенческих реакций в нестандартных ситуациях;</li><li>– современные методики развития художественно-творческих способностей обучающихся в процессе интеграции искусств;</li><li>– сущность, специфику и основные компоненты художественно-творческой и психолого-педагогической деятельности;</li><li>– особенности художественно-творческого развития личности и ее творческой деятельности, творческие процессы и факторы их обуславливающие;</li><li>–</li></ul>
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– применять педагогические технологии в социально-педагогической деятельности;</li><li>– оказать помощь обучающемуся в поисках и построении художественного образа;</li><li>– вести дискуссию в различных, в том числе нестандартных ситуациях профессиональной деятельности;</li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>– последовательно и грамотно формулировать и высказывать свои мысли;</li><li>– осуществлять процесс художественно-творческого развития обучающихся в образовательных учреждениях;</li><li>– придерживаться современных концепций психокоррекционной работы на основе интеграции искусств;</li><li>–</li></ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– методиками и стратегиями научного анализа социальных проблем;</li><li>– навыками самостоятельного обучения теории и практики социальной работы;</li><li>– способностью организовать совместную художественно-творческую деятельность и межличностное взаимодействие субъектов образовательного пространства в процессе интеграции искусств;</li><li>– методами коррекции трудностей взаимодействия обучающихся в процессе художественно-творческой деятельности;</li><li>– информационными технологиями образовательного процесса;</li><li>–</li></ul>



Аннотация к рабочей программе дисциплины  
**Б2.В.01.01 (У) Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков**

<b>Цели:</b>	знакомство и получение первичных профессиональных навыков работы в реальных условиях проектной дизайнерской деятельности.
<b>Задачи:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- изучение методов и способов проектной деятельности;</li><li>- первичное овладение методами предпроектной деятельности: постановки задач (художественных, технических, проектных и т.п.);</li><li>- первичное овладение методами и приемами прогнозирования, анализа, планирования, эскизного художественного моделирования;</li><li>- ознакомление с методами проектирования, графического моделирования, а также другими вопросами, связанными с проектной деятельностью;</li><li>- использование современных информационных баз и графических программ;</li><li>- участие в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах);</li><li>- выявление и раскрытие индивидуальных творческих данных практиканта и его профессиональное ориентирование.</li></ul>
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОПК-10, ПК-4, ПК-11.

**В результате изучения дисциплины обучающийся должен:**

<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- необходимость освоения навыков работы с различными современными материалами, инструментами и технологиями;</li><li>- механизмы внедрения современных достижений науки и инновационных теорий на практике;</li><li>- методы предпроектной деятельности: постановку задач (художественных, технических, проектных и т.п.);</li><li>- проектные методы графического моделирования, композиционного формообразования, конструирования элементов дизайна электронных изданий и моушн-дизайна;</li></ul>
---------------	--



<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– использовать полученные знания, умения и навыки в процессе обучения в НОУ ВПО «Институт современного искусства» для решения профессиональных задач в области дизайна;</li><li>– формулировать художественную творческую концепцию проектного решения;</li><li>– осуществлять выбор художественных и изобразительных средств, технических приемов в соответствии с творческой задачей;</li></ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– навыками системного понимания художественно-творческих задач проектирования;</li><li>– навыками самоконтроля, анализа и самооценки собственной проектной дизайнерской деятельности;</li><li>– навыками участия в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах).</li></ul>



Аннотация к рабочей программе дисциплины  
**Б2.В.01.02 (У) Исполнительская практика**

<b>Цели:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- закрепление связи между теоретическими и практико-ориентированными знаниями, полученными в процессе образования, и практическими вопросами профессиональной дизайнерской деятельности в области дизайна электронных изданий и моушн-дизайна;</li><li>- приобретение профессиональных навыков работы в реальных условиях проектной дизайнерской деятельности, закрепление навыков дизайн-проектирования в условиях рынка и профессиональной конкурентной среды.</li></ul>
<b>Задачи:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- закрепление знаний, умений и навыков, полученных в процессе обучения в НОУ ВПО «Институт современного искусства»;</li><li>- изучение методов и способов проектной деятельности;</li><li>- овладение методами предпроектной деятельности: постановки задач (художественных, технических, проектных и т.п.);</li><li>- овладение методами и приемами прогнозирования, анализа, планирования, эскизного художественного моделирования;</li><li>- формирование навыков системного понимания художественно-творческих задач проектирования;</li><li>- овладение методами проектирования, графического моделирования, композиционного формообразования, конструирования элементов дизайна электронных изданий и моушн-дизайна; а также другими вопросами, связанными с проектной деятельностью;</li><li>- подбор и применение на практике необходимых методов исследования и творческого исполнения проектов в графическом дизайне и моушн-дизайне, закрепление навыков для дальнейшего использования в профессиональной деятельности;</li><li>- приобретение навыков работы над конкретным проектным заданием;</li><li>- использование современных информационных баз и графических программ;</li><li>- разработка организационно-управленческих моделей формирования, оценки и интерпретации результатов проектной и дизайнерской деятельности;</li><li>- формирование у практикантов актуальных экономико-ориентированных подходов в проектной деятельности дизайна;</li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- подбор и применение методов публичных выступлений с целью представления, обоснования и защиты дизайн-проекта в условиях реального бизнеса;</li> <li>- участие в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах).</li> </ul>
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОПК-10, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, ПК-11

**В результате изучения дисциплины обучающийся должен:**

<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- сущность и социальную значимость будущей профессии;</li> <li>- важность информационной и коммуникативной культуры в профессиональной деятельности;</li> <li>- необходимость освоения навыков работы с различными современными материалами, инструментами и технологиями;</li> <li>- теоретические основы работы над проектным заданием;</li> <li>- механизмы внедрения современных достижений науки и инновационных теорий на практике;</li> <li>- методы предпроектной деятельности: постановку задач (художественных, технических, проектных и т.п.);</li> <li>- методы и приемы прогнозирования, анализа, планирования, эскизного художественного моделирования;</li> <li>- проектные методы графического моделирования, композиционного формообразования, конструирования элементов дизайна электронных изданий и моушн-дизайна;</li> </ul> <p>организационно-управленческие модели формирования, оценки и интерпретации результатов проектной дизайнерской деятельности</p>
<b>Уметь:</b>	<p>использовать полученные знания, умения и навыки в процессе обучения в НОУ ВПО «Институт современного искусства» для решения профессиональных задач в области дизайна;</p> <p>формулировать художественную творческую концепцию проектного решения;</p> <p>проводить необходимые предпроектные исследования;</p> <p>осуществлять выбор художественных и изобразительных средств, технических приемов в соответствии с творческой задачей;</p> <p>осуществлять целевой сбор и анализ исходных данных, планировать процесс дизайнерского проектирования;</p>



	<p>выполнять графическую часть проекта, осуществлять графическое моделирование, композиционное формообразование, конструирование элементов дизайна электронных изданий и моушн-дизайна;</p> <p>создавать оригиналы или отдельные элементы проекта в натуре;</p> <p>создавать организационно-управленческие модели формирования, оценки и интерпретации результатов проектной дизайнерской деятельности;</p>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– навыками системного понимания художественно-творческих задач проектирования;</li><li>– навыками самоконтроля, анализа и самооценки собственной проектной дизайнерской деятельности;</li><li>– навыками выполнения определенных профессиональных функций в соответствии с квалификационными требованиями;</li><li>– методами публичных выступлений с целью представления, обоснования и защиты дизайн-проектов в условиях реального бизнеса;</li><li>– навыками участия в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах).</li></ul>



Аннотация к рабочей программе дисциплины  
**Б2.В.02.01 (П) Практика по получению профессиональных  
умений и опыта профессиональной деятельности**

<b>Цели:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– закрепление связи между теоретическими и практико-ориентированными знаниями, полученными в процессе образования, и практическими вопросами профессиональной дизайнерской деятельности в области дизайна электронных изданий и моушн-дизайна;</li><li>– приобретение обучающимися профессиональных навыков работы в реальных условиях дизайн-студии, дизайн-бюро, рекламного агентства, типографии и полиграфического комбината, издательства и прочих предприятий, в сферу деятельности которых входит дизайна электронных изданий и моушн-дизайн;</li></ul>
<b>Задачи:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– закрепление и углубление знаний, полученных при изучении профессиональных и специальных дисциплин;</li><li>– получение практического опыта работы дизайнера в соответствующих дизайн-студиях и дизайн-бюро, в рекламных агентствах, в типографиях и на полиграфических комбинатах, в издательствах и проектных организациях, в прочих компаниях и их структурных подразделениях, занимающихся дизайном электронных изданий и моушн-дизайном;</li><li>– получение реального практического опыта работы в организации с учетом особенностей должностных инструкций;</li><li>– получение практического опыта работы на конкретной должности дизайн-подразделения (дизайн-группы, дизайн-бюро): определение порядка выполнения работ и поиска оптимальных решений при создании электронных изданий и моушн-дизайна, принятие профессиональных и управленческих решений;</li><li>– формирование опыта применения системного подхода к художественно-творческому проектированию;</li><li>– использование методов проектирования, графического моделирования, композиционного формообразования, конструирования элементов дизайна электронных изданий и моушн-дизайна; а также другими вопросами, связанными с проектной деятельностью;</li><li>– практическое применение методов разработки концептуальных, экспериментальных и инновационных идей;</li><li>– приобретение практических навыков работы с компьютерными программами; использование современных информационных баз и графических программ;</li><li>– разработка организационно-управленческих моделей формирования, оценки и интерпретации результатов проектной и дизайнерской деятельности;</li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>– подбор и применение методов публичных выступлений с целью представления, обоснования и защиты дизайн-проекта в условиях реального бизнеса;</li> <li>– подготовка и написание отчета о прохождении практики.</li> </ul>
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОПК-5, ОПК-6, ПК-3, ПК-4, ПК-8, ПК-10, ПК-11

**В результате изучения дисциплины обучающийся должен:**

<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– особенности и специфику работы дизайнера в соответствующих дизайн-студиях и дизайн-бюро, в рекламных агентствах, в типографиях и на полиграфических комбинатах, в издательствах и проектных организациях, в прочих компаниях и их структурных подразделениях, занимающихся дизайном электронных изданий и моушн-дизайном;</li> <li>– принципы и методы работы в организации с учетом особенностей должностных инструкций;</li> <li>– основы системного понимания художественно-творческих задач проектирования;</li> <li>– проектные методы графического моделирования, композиционного формообразования, конструирования элементов дизайна электронных изданий и моушн-дизайна;</li> </ul>
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– формулировать художественную творческую концепцию проектного решения;</li> <li>– проводить необходимые предпроектные исследования;</li> <li>– осуществлять выбор художественных и изобразительных средств, технических приемов в соответствии с творческой задачей;</li> <li>– осуществлять целевой сбор и анализ исходных данных, планировать процесс дизайнерского проектирования;</li> <li>– разрабатывать концептуальные, экспериментальные и инновационные идеи;</li> </ul>
<b>Владеть:</b>	<p>представлениями о производственной деятельностью предприятия, основными технологическими процессами, технологическим оборудованием, современными материалами;</p> <p>навыками самоконтроля, анализа и самооценки результатов проектной дизайнерской деятельности;</p> <p>механизмами внедрения современных достижений науки и инновационных теорий на практике.</p>



Аннотация к рабочей программе дисциплины  
**Б2.В.02.02 (П) Исполнительская практика**

<b>Цели:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– закрепление связи между теоретическими и практико-ориентированными знаниями, полученными в процессе образования, и практическими вопросами профессиональной дизайнерской деятельности в области дизайна электронных изданий и моушн-дизайна;</li><li>– приобретение студентами профессиональных навыков работы в реальных условиях дизайн-студии, дизайн-бюро, рекламного агентства, типографии и полиграфического комбината, издательства и прочих предприятий, в сферу деятельности которых входит дизайна электронных изданий и моушн-дизайн;</li><li>– приобретение навыков в работе над конкретным проектным заданием в условиях рынка и профессиональной конкурентной среды.</li></ul>
<b>Задачи:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– закрепление знаний, умений и навыков, полученных в процессе обучения в НОУ ВПО «Институт современного искусства»;</li><li>– закрепление и углубление знаний, полученных при изучении специальных предметов;</li><li>– ознакомление со спецификой работы дизайнера в соответствующих дизайн-студиях и дизайн-бюро, в рекламных агентствах, в типографиях и на полиграфических комбинатах, в издательствах и проектных организациях, в прочих компаниях и их структурных подразделениях, занимающихся дизайном электронных изданий и моушн-дизайном;</li><li>– ознакомление с предприятием или с подразделением, занимающимся дизайнерской деятельностью; ознакомление с его организационной структурой, организационно-управленческой моделью; основными функциями производственных и управленческих подразделений;</li><li>– изучение принципов и методов работы в организации с учетом особенностей должностных инструкций;</li><li>– практическая работа на конкретной должности дизайн-подразделения (дизайн-группы, дизайн-бюро): определение порядка выполнения работ и поиска оптимальных решений при создании электронных изданий и моушн-дизайна, принятие профессиональных и управленческих решений;</li><li>– овладение методами предпроектной деятельности: постановки задач (художественных, технических, проектных и т.п.);</li><li>– овладение методами и приемами прогнозирования, анализа, планирования, эскизного художественного моделирования;</li><li>– формирование навыков системного понимания художественно-творческих задач проектирования;</li><li>– овладение методами проектирования, графического моделирования, композиционного формообразования, конструирования элементов</li></ul>



дизайна электронных изданий и моушн-дизайна; а также другими вопросами, связанными с проектной деятельностью;

– подбор и применение на практике необходимых методов исследования и творческого исполнения проектов в графическом дизайне и моушн-дизайне;

– практическое освоение методов разработки концептуальных, экспериментальных и инновационных идей;

– приобретение практических навыков работы с компьютерными программами; использование современных информационных баз и графических программ;

– подбор и использование на практике методов художественно-технического и прочих форм редактирования объектов дизайна;

– формирование у практикантов актуальных экономико-ориентированных подходов в проектной деятельности дизайнера;

– создание оригинальных технологически грамотных патентно-способных разработок на уровне промышленного образца;

– ознакомление с производственной деятельностью предприятия, основными технологическими процессами, технологическим оборудованием, современными материалами;

– разработка организационно-управленческих моделей формирования, оценки и интерпретации результатов проектной и дизайнерской деятельности;

– подбор и применение методов публичных выступлений с целью представления, обоснования и защиты дизайн-проекта в условиях реального бизнеса;

– участие в выставках, конкурсах и фестивалях, конференциях с результатами дизайнерской деятельности в областях графического дизайна при согласовании с компанией, предоставившей базу практики;

– подготовка и написание отчета о прохождении практики.

Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:

ОПК-5, ОПК-6, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, ПК-7, ПК-8, ПК-9, ПК-10, ПК-11

**В результате изучения дисциплины обучающийся должен:**

**Знать:**

- сущность и социальную значимость будущей профессии;
- особенности и специфику работы дизайнера в соответствующих дизайн-студиях и дизайн-бюро, в рекламных агентствах, в типографиях и на полиграфических комбинатах, в издательствах и проектных организациях, в прочих компаниях и их структурных подразделениях, занимающихся дизайном электронных изданий и моушн-дизайном;
- принципы и методы работы в организации с учетом особенностей



	<p>должностных инструкций;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– методы предпроектной деятельности: постановку задач (художественных, технических, проектных и т.п.);</li><li>– основы системного понимания художественно-творческих задач проектирования;</li><li>– методы и приемы прогнозирования, анализа, планирования, эскизного художественного моделирования;</li><li>– проектные методы графического моделирования, композиционного формообразования, конструирования элементов дизайна электронных изданий и моушн-дизайна;</li></ul>
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– использовать полученные знания, умения и навыки в процессе обучения в НОУ ВПО «Институт современного искусства», в том числе при изучении специальных предметов;</li><li>– формулировать художественную творческую концепцию проектного решения;</li><li>– проводить необходимые предпроектные исследования;</li><li>– осуществлять выбор художественных и изобразительных средств, технических приемов в соответствии с творческой задачей;</li><li>– осуществлять целевой сбор и анализ исходных данных, планировать процесс дизайнерского проектирования;</li><li>– разрабатывать концептуальные, экспериментальные и инновационные идеи;</li></ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– представлениями о производственной деятельностью предприятия, основными технологическими процессами, технологическим оборудованием, современными материалами;</li><li>– навыками самоконтроля, анализа и самооценки результатов проектной дизайнерской деятельности;</li><li>– организационно-управленческими моделями формирования, оценки и интерпретации результатов проектной дизайнерской деятельности;</li><li>– методами публичных выступлений с целью представления, обоснования и защиты дизайн-проектов в условиях реального бизнеса;</li><li>– навыками участия в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах);</li><li>– механизмами внедрения современных достижений науки и инновационных теорий на практике.</li></ul>



Аннотация к рабочей программе дисциплины  
**Б2.В.02.03 (П) Технологическая практика**

<b>Цели:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– закрепление связи между теоретическими и практико-ориентированными знаниями, полученными в процессе образования, и практическими вопросами профессиональной дизайнерской деятельности в области дизайна электронных изданий и моушн-дизайна;</li><li>– закрепление обучающимися полученных знаний, умений и профессиональных навыков работы в реальных условиях дизайн-студии, дизайн-бюро, рекламного агентства, типографии и полиграфического комбината, издательства и прочих предприятий, в сфере деятельности которых входит дизайна электронных изданий и моушн-дизайн;</li><li>– приобретение навыков использования современных производственных технологий в работе над конкретным проектным заданием в условиях рынка и профессиональной конкурентной среды.</li></ul>
<b>Задачи:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– получение конкретного профессионального опыта работы дизайнера в соответствующих дизайн-студиях и дизайн-бюро, в рекламных агентствах, в типографиях и на полиграфических комбинатах, в издательствах и проектных организациях, в прочих компаниях и их структурных подразделениях, занимающихся дизайна электронных изданий и моушн-дизайном;</li><li>– применение на практике принципов и методов работы в организации с учетом особенностей должностных инструкций;</li><li>– практическая работа на конкретной должности дизайн-подразделения (дизайн-группы, дизайн-бюро): определение порядка выполнения работ и поиска оптимальных решений при создании электронных изданий и моушн-дизайна, принятие профессиональных и управленческих решений;</li><li>– умение применять в практической деятельности методы и приемы прогнозирования, анализа, планирования, эскизного художественного моделирования в соответствии с особенностями технологического процесса;</li><li>– формирование навыков приобретения опыта системного мышления в художественно-творческом проектировании;</li><li>– подбор и применение на практике необходимых технологических методов исполнения проектов в графическом дизайне и моушн-дизайне;</li><li>– практическое освоение методов разработки концептуальных, экспериментальных и инновационных идей;</li><li>– приобретение практических навыков работы с компьютерными программами; использование современных информационных баз и графических программ;</li><li>– использование на практике методов художественно-технического и</li></ul>



	<p>прочих форм редактирования объектов дизайна;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– формирование у практикантов актуальных экономико-ориентированных подходов в проектной деятельности дизайна;</li> <li>– создание оригинальных технологически грамотных патентно-способных разработок на уровне промышленного образца;</li> <li>– ознакомление с производственной деятельностью предприятия, основными технологическими процессами, технологическим оборудованием, современными материалами;</li> <li>– разработка организационно-управленческих моделей формирования, оценки и интерпретации результатов проектной и дизайнерской деятельности;</li> <li>– подбор и применение методов публичных выступлений с целью представления, обоснования и защиты дизайн-проекта в условиях реального бизнеса;</li> <li>– подготовка и написание отчета о прохождении практики.</li> </ul>
<p>Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:</p>	<p>ПК-5, ПК-6, ПК-7</p>

**В результате изучения дисциплины обучающийся должен:**

<p><b>Знать:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– особенности и специфику работы дизайнера в соответствующих дизайн-студиях и дизайн-бюро, в рекламных агентствах, в типографиях и на полиграфических комбинатах, в издательствах и проектных организациях, в прочих компаниях и их структурных подразделениях, занимающихся дизайном электронных изданий и моушн-дизайном;</li> <li>– принципы и методы работы в организации с учетом особенностей должностных инструкций;</li> <li>– основы системного понимания художественно-творческих задач проектирования;</li> <li>– технологические методы и приемы прогнозирования, анализа, планирования, эскизного художественного моделирования;</li> <li>– технологические методы графического моделирования, композиционного формообразования, конструирования элементов дизайна электронных изданий и моушн-дизайна;</li> </ul>
<p><b>Уметь:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– формулировать технологическую концепцию проектного решения;</li> <li>– осуществлять выбор технологических средств и технических приемов в соответствии с творческой задачей;</li> <li>– осуществлять целевой сбор и анализ исходных данных, планировать процесс дизайнерского проектирования;</li> <li>– разрабатывать концептуальные, экспериментальные и</li> </ul>



	инновационные идеи;
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– практикой производственной деятельности на предприятии, основными технологическими процессами, технологическим оборудованием, современными материалами;</li><li>– навыками самоконтроля, анализа и самооценки результатов проектной дизайнерской деятельности;</li><li>– организационно-управленческими моделями формирования, оценки и интерпретации результатов проектной дизайнерской деятельности;</li><li>– методами публичных выступлений с целью представления, обоснования и защиты дизайн-проектов в условиях реального бизнеса;</li><li>– механизмами внедрения современных достижений науки и инновационных технологий на практике.</li></ul>



## Аннотация к рабочей программе дисциплины Б2.В.03 (Пд) Преддипломная практика

<b>Цели:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– закрепление и углубление профессиональных навыков работы в реальных условиях дизайн-студии, дизайн-бюро, рекламного агентства, типографии и полиграфического комбината, издательства и прочих предприятий, в сферу деятельности которых входит дизайна электронных изданий и моушн-дизайн;</li><li>– постановка и решение актуальных научно-практических задач в конкретной проектной разработке, которая в дальнейшем может стать частью дипломного проекта;</li><li>– сбор, обработка и анализ в процессе прохождения практики необходимых материалов практической направленности для выполнения выпускной квалификационной работы.</li></ul>
<b>Задачи:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– практический профессиональный опыт работы в соответствующих дизайн-студиях и дизайн-бюро, в рекламных агентствах, в типографиях и на полиграфических комбинатах, в издательствах и проектных организациях, в прочих компаниях и их структурных подразделениях, занимающихся дизайном электронных изданий и моушн-дизайном;</li><li>– практическая работа на конкретной должности дизайн-подразделения (дизайн-группы, дизайн-бюро): определение порядка выполнения работ и поиска оптимальных решений при создании электронных изданий и моушн-дизайна, принятие профессиональных и управленческих решений;</li><li>– закрепление методов предпроектной деятельности: постановки задач (художественных, технических, проектных и т.п.);</li><li>– закрепление методов и приемов прогнозирования, анализа, планирования, эскизного художественного моделирования;</li><li>– развитие навыков проявления творческой инициативы, а также высокой степени профессиональной ответственности в дизайнерской деятельности;</li><li>– развитие навыков проявления творческой индивидуальности и осуществление профессионального роста.</li><li>– развитие навыков системного понимания художественно-творческих задач проектирования;</li><li>– закрепление методов проектирования, графического моделирования, композиционного формообразования, конструирования элементов дизайна электронных изданий и моушн-дизайна; а также другими вопросами, связанными с проектной деятельностью;</li><li>– развитие навыков эксплуатации современного оборудования;</li><li>– практическое освоение методов разработки концептуальных, экспериментальных и инновационных идей;</li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>– разработка организационно-управленческих моделей формирования, оценки и интерпретации результатов проектной и дизайнерской деятельности;</li><li>– сбор, обработка, анализ и концептуализация информации по теме выпускной квалификационной работы;</li></ul>
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОК-1, ОПК-3, ОПК-5, ОПК-6, ОПК-7, ОПК-9, ПК-3, ПК-5, ПК-6, ПК-7.

**В результате изучения дисциплины обучающийся должен:**

<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– сущность и социальную значимость будущей профессии;</li><li>– особенности и специфику работы дизайнера в соответствующих дизайн-студиях и дизайн-бюро, в рекламных агентствах, в типографиях и на полиграфических комбинатах, в издательствах и проектных организациях, в прочих компаниях и их структурных подразделениях, занимающихся дизайном электронных изданий и моушн-дизайном;</li><li>– методы предпроектной деятельности: постановку задач (художественных, технических, проектных и т.п.), работу над брифом;</li><li>– основы системного понимания художественно-творческих задач проектирования;</li><li>– методы и приемы прогнозирования, анализа, планирования, эскизного художественного моделирования;</li><li>– проектные методы графического моделирования, композиционного формообразования, конструирования элементов дизайна электронных изданий и моушн-дизайна;</li></ul>
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– формулировать художественную творческую концепцию проектного решения;</li><li>– проводить необходимые предпроектные исследования;</li><li>– осуществлять выбор художественных и изобразительных средств, технических приемов в соответствии с творческой задачей;</li><li>– осуществлять целевой сбор и анализ исходных данных, планировать процесс дизайнерского проектирования;</li><li>– разрабатывать концептуальные, экспериментальные и инновационные идеи;</li><li>– проявлять творческую инициативу, а также высокую профессиональную ответственность за результаты дизайнерской деятельности;</li><li>– создавать оригиналы или отдельные элементы проекта в макете, материале;</li><li>– осуществлять художественно-техническое и прочие формы редактирования объектов дизайна;</li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>- проявлять творческую индивидуальность;</li><li>- осуществлять профессиональный рост.</li></ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- навыками самоконтроля, анализа и самооценки результатов проектной дизайнерской деятельности;</li><li>- организационно-управленческими моделями формирования, оценки и интерпретации результатов проектной дизайнерской деятельности;</li><li>- методами публичных выступлений с целью представления, обоснования и защиты дизайн-проектов в условиях реального бизнеса;</li><li>- навыками участия в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах);</li><li>- механизмами внедрения современных достижений науки и инновационных теорий на практике;</li><li>- методами сбора, обработки, анализа и концептуализации информации по теме выпускной квалификационной работы;</li></ul>



Аннотация к рабочей программе дисциплины  
**Б2.В.02.04 (Н) Научно-исследовательская работа**

<b>Цели:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– подготовка соискателей на звание магистров к научной работе, формирование умений и навыков самостоятельной научно-исследовательской деятельности.</li></ul>
<b>Задачи:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– закрепление знаний, умений и навыков, полученных обучающимся в процессе изучения дисциплин программы магистратуры;</li><li>– совершенствование умения, и навыков самостоятельной научно-исследовательской деятельности в области дизайна;</li><li>– обретение опыта научной и аналитической деятельности, а также овладение методами изложения полученных результатов в виде отчетов, публикаций, докладов, презентаций;</li><li>– формирование соответствующих навыков в области подготовки научных и учебных материалов;</li><li>– формирование представления о современных образовательных информационных технологиях в области искусств;</li><li>– выявление студентами своих исследовательских способностей и желания продолжать научно-исследовательскую деятельность.</li></ul>
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОПК-2, ОПК-3, ОПК-4, ПК-11.

**В результате изучения дисциплины обучающийся должен:**

<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– специфику научных исследований по дизайну;</li><li>– общенаучные и специальные методы исследований в соответствии с направлением магистерской программы.</li><li>– методы и средства проведения научных исследований.</li><li>– методы сбора, обработки и систематизации научно-технической и технологической информации.</li><li>– терминологию научно-исследовательской деятельности;</li><li>– методику подготовки и написания научно-исследовательской работы;</li><li>– основные методы, способы и средства сбора, систематизации, анализа и концептуализации информации;</li><li>– основы научных исследований, их цели, задачи, структуру.</li></ul>
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– формулировать научную проблематику в сфере дизайна;</li><li>– обосновывать актуальность выбранного научного направления;</li><li>– подбирать средства и методы для решения поставленных задач в научном исследовании;</li><li>– делать обоснованные заключения по результатам проводимых</li></ul>



	исследований;
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– методиками организации и проведения научно-исследовательской работы по дизайну.</li><li>– способами получения профессиональных знаний на основе использования оригинальных источников, в том числе электронных из разных областей общей и профессиональной структуры;</li><li>– способностью анализировать и систематизировать результаты исследований, представлять материалы в виде научных отчетов, публикаций, презентаций;</li><li>– практическими навыками общения, беседы, опроса, публичной речи;</li><li>– способностью изложения в устной форме доступным и образным языком своих мыслей, результатов наблюдения, опытов и т.д.;</li><li>– приемами коллективной поисковой и научно-исследовательской работы.</li></ul>