

АННОТАЦИИ
к рабочим программам дисциплин (модулей) направления
подготовки 54.03.01 Дизайн направленность (профиль)
Графический дизайн

**Аннотации рабочих программ дисциплин
по направлению 53.03.01 Дизайн
направленность (профиль) подготовки
«Графический дизайн»**

**АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ
Б1.Б.01 ИСТОРИЯ**

Цели:	<ul style="list-style-type: none"> – знание основных закономерностей исторического развития этапов истории Отечества, исторических процессов, явлений, формирующих современную политическую ситуацию в стране и в мире.
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> – знакомство с основными законами общественного развития; – характеристика основных этапов развития общества; – знакомство со знаковыми событиями российской истории; – формирование активной гражданской позиции
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОК-1, ОК-2

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none"> – основные методы сбора и анализа исторической информации, способы формализации цели и методы ее достижения; – закономерности исторического развития и цивилизованного развития российского государства и общества – основы философии, способствующие развитию общей культуры и социализации личности, приверженной к этическим ценностям;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none"> – анализировать, обобщать и воспринимать историческую информацию – ставить цель и формулировать задачи по её достижению – анализировать, обобщать и толерантно воспринимать социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия – обосновывать свою социальную и мировоззренческую позицию, использовать полученные знания

Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> – культурой исторического мышления; – анализом исторических событий, находить причинно-следственные связи, строить прогнозы, анализом современной ситуации в мире и в стране – навыками философского мышления для выработки системного взгляда на проблемы человека и общества.
-----------------	---

АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ Б1.Б.02 ФИЛОСОФИЯ

Цели:	способствовать развитию культуры студента через приобщение его к опыту философского мышления, формирования потребности и навыков критического осмысления состояния, тенденций, истории и перспектив развития культуры, общества, личности..	
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> - знакомство с основными законами общественного развития; - характеристика основных этапов развития общества; - знакомство со знаковыми событиями российской истории; - формирование активной гражданской позиции 	
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОК-1, ОК-2	

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none"> – основы философии для обоснования собственной мировоззренческой позиции; – основные методы сбора и анализа исторической информации, способы формализации цели и методы ее достижения; – закономерности исторического развития философских знаний
Уметь:	<ul style="list-style-type: none"> – продемонстрировать связь основ философских знаний с формированием мировоззренческой позиции – использовать основы философских знаний в профессиональной деятельности, в том числе для формирования, обоснования собственной мировоззренческой позиции; – анализировать мировоззренческие, социально и личностно значимые философские проблемы; – анализировать, обобщать и воспринимать философскую информацию в историческом контексте
Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> – описанием, анализом и оценкой философских знаний с точки зрения формирования собственной мировоззренческой позиции; – культурой философско-исторического мышления; – умениями толерантного восприятия и социально-философского

	<p>анализа социальных и культурных различий;</p> <ul style="list-style-type: none"> – способностью анализировать события, находить причинно-следственные связи, строить прогнозы на основании полученных философских знаний
--	--

АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

Б1.Б.03 ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК

Цели:	<p>Формирование, развитие, совершенствование компонентов иноязычной коммуникативной компетенции (лингвистической, социокультурной, дискурсивной, социальной, стратегической, компенсаторной, учебно-познавательной), позволяющей свободно общаться на английском языке в различных формах и на различные темы, в том числе в сфере профессиональной деятельности, с учетом приобретенного словарного запаса, а также условий, мотивов и целей общения; повышение исходного уровня владения иностранным языком, достигнутого на предыдущей ступени образования (при наличии); формирование представлений об английском языке как о языке международного общения и средстве приобщения к ценностям мировой культуры и национальных культур.</p>
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> – изучение культуры и традиций стран изучаемого языка, правил речевого этикета; – освоение правил работы с текстом; методов и способов получения информации из зарубежных источников; – формирование навыков чтения; говорения; аудирования и письма; развитие и расширение кругозора обучающихся, повышении уровня их общей культуры.
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОК-5

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none"> – основные фонетические, лексические, грамматические, словообразовательные явления и закономерности функционирования изучаемого иностранного языка; основные правила языка, необходимые для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия в устной и письменной речи (чтение, аудирование, говорение, письмо); правил работы с текстом; способов получения информации из зарубежных источников
Уметь:	<ul style="list-style-type: none"> – демонстрировать применение гуманитарных и социально-экономических знаний, в том числе на иностранном языке – распознавать, переводить, применять учебные лексические единицы общего характера; применять основные правила

	грамматики и построения предложений по образцу; распознавать основные правила языка, необходимые для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия в устной и письменной речи (чтение, аудирование, говорение, письмо); находить информацию из различных источников
Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> – навыками использования гуманитарных и социально-экономических знаний для решения профессиональных задач, в том числе при коммуникативных актах на иностранном языке – навыками чтения с полным пониманием основного содержания тексты, не содержащие незнакомую лексику; читать с полным пониманием основного содержания аутентичные тексты, содержащие некоторое количество незнакомой лексики (с использованием словаря); воспроизводить монологические и диалогические высказывания о себе, семье, событиях и других жизненных фактах; понимать содержание несложных текстов, построенных на пройденном языковом и речевом материале; а также речь учителя и других людей в известных повседневных сферах общения; выражать свои мысли, адекватно используя разнообразные языковые средства; осуществлять межкультурный диалог в общих сферах общения

АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

Б1.Б.4 ИСТОРИЯ РЕЛИГИЙ

Цели:	Предоставление студентам возможности рассмотреть сложнейшие социокультурные процессы, переживаемые человечеством на протяжении длительного периода его существования	
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> – изучение культурно-исторического контекста происхождения и трансформаций основных религий; – изучение различных способов интерпретации религиозной информации; – изучение роли религии в современной культуре. 	
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОК-1; ОК-2; ОК-6	

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none"> – современные философские школы и учения; – основы мировых религиозных учений и их этическую составляющую; – методы повышения значимости своей будущей профессии; – формы и типы культур, основные культурно-исторические центры и регионы мира, знать историю культуры России, ее место в системе мировой культуры и цивилизации; – основные закономерности развития искусства; – специфику выразительных средств различных видов искусства; – исторические факты и имена, связанные с формированием театров,
---------------	--

	<p>созданием конкретных спектаклей, произведений изобразительного искусства, музыкальных и кинопроизведений;</p> <ul style="list-style-type: none"> – принципы и технологии, методы и средства самоорганизации и самообразования; – основы и структуру самостоятельной работы, методы конспектирования устных и письменных сообщений; – методы и принципы различных видов самостоятельных работ; – инструментарий обеспечения высокой мотивации к самостоятельной профессиональной деятельности и саморазвитию;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none"> – свободно пользоваться всем полученным теоретическим багажом, применяя его в анализе явлений современности и исторического прошлого; – объяснить феномен культуры, роль культуры в человеческой жизнедеятельности, роль искусства и науки в развитии цивилизации и связанные с ними социальные и этические проблемы; – анализировать произведения литературы и искусства, а также ориентироваться в специальной литературе, как по профилю своего вида искусства, так и в смежных областях художественного творчества; – самостоятельно организовывать свою деятельность, заниматься самообразованием; – понимать основы и структуру самостоятельной работы, самостоятельно конспектировать, анализировать, обобщать информацию; – обеспечить высокую мотивацию к выполнению профессиональной деятельности
Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> – навыками анализа явлений действительности и формирования на основе анализа собственного суждения; способностью давать этическую оценку анализируемым явлениям действительности; – способностью к самоорганизации и самообразованию; – основами и структурой самостоятельной работы; – навыками анализа и обобщения профессиональной информации, высокой мотивацией к профессиональной деятельности;

АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ Б1.Б.5 ИСТОРИЯ КУЛЬТУРЫ

Цели:	<ul style="list-style-type: none"> – рассмотрение сложнейших социально-культурных процессов, переживаемых человечеством на протяжении истории его существования; – формирование общих культурологических знаний; – получение базовых знаний о культуре, проблемах философского и теоретического осмысления культуры, методологии и методах изучения культуры
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> – знакомство с основными этапами развития мировых культур в контексте мировых эпох и цивилизаций; – освоение базовых понятий и категорий теории и методологии культуры; – знакомство со знаковыми творцами культуры различных эпох.

Компетенции обучающегося,
формируемые в результате изучения
дисциплины:

ОК-2; ОК-6

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none">- основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции;- принципы и технологии, методы и средства самоорганизации и самообразования; основы и структуру самостоятельной работы, методы конспектирования устных и письменных сообщений, основы справочно-информационной деятельности;- методы и принципы прочих видов самостоятельных работ инструментарий обеспечения высокой мотивации к саморазвитию;- методы повышения значимости своей будущей профессии- формы и типы культур, основные культурно-исторические центры и регионы мира, знать историю культуры России, ее место в системе мировой культуры и современной цивилизации;- основные закономерности развития искусства;- специфику выразительных средств различных видов искусства;- исторические факты и имена, связанные с формированием театров, созданием конкретных спектаклей, произведений изобразительного искусства, музыкальных и кинопроизведений;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none">- анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции,- самостоятельно организовывать свою деятельность, заниматься самообразованием; понимать основы и структуру самостоятельной работы, самостоятельно конспектировать, анализировать, обобщать информацию; выполнять творческие задания ;- объяснить феномен культуры, роль культуры в человеческой жизнедеятельности, роль искусства в развитии цивилизации и различных культур, связанные с ними социальные и этические проблемы;- выражать и обосновывать свою позицию по вопросам, касающимся ценностного отношения к своему прошлому- анализировать произведения литературы и искусства, а также ориентироваться в специальной литературе, как по профилю своего вида искусства, так и в смежных областях художественного творчества;

Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> – способностью анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции. – способностью к самоорганизации и самообразованию; основами и структурой самостоятельной работы, методами поиска и фиксации творческих идей, культурой мышления, навыками анализа и обобщения информации, высокой мотивацией к профессиональной деятельности; – способностью применять для решения творческих замыслов знания общих основ теории искусств, закономерности развития и специфику выразительных средств различных видов искусства
-----------------	--

**Аннотация к дисциплине
Б.1.Б.06 История искусства**

Цели:	<ul style="list-style-type: none"> — изучение в исторической ретроспективе культурных и социально-экономических процессов становления и развития искусств со времен их зарождения до наших дней; — ознакомление с ведущими стилями и направлениями, школами и мастерами мировой художественной культуры; — развитие навыков самостоятельного изучения, анализа и оценки произведений графики, живописи, пластики и архитектуры.
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> — рассмотрение социокультурной природы искусства, выявление его роли и места в процессах развития общества; — ознакомление с понятийно-категориальным аппаратом искусствознания; — раскрытие исторической ретроспективе предпосылок становления и развития различных областей художественно-изобразительного искусства; — изучение основных этапов развития изобразительных искусств, обозначение их хронологических, территориальных, культурно-исторических и прочих рамок; — изучение основных стилей и направлений художественной культуры и искусства; изучение художественных школ, творчества известных мастеров, их художественных концепций и программных работ; — выявление отношения искусства со смежными областями деятельности на различных исторических этапах развития общества; — раскрытие культурно-исторического и социально-экономического контекста современного искусства;

Компетенции обучающегося,
формируемые в результате изучения
дисциплины:

ОК-2; ОК-7; ОК-10

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none">— основные этапы исторического и социокультурного развития общества; историю культуры и искусства, методы соотнесения развития культуры, искусства, графических искусств, дизайна с историческим контекстом; особенности экономического и социокультурного развития общества XX и XXI вв.; современную историю искусства; основные понятия и категории истории и искусствознания; научные методы искусствоведения;— принципы и технологии, методы и средства самоорганизации и самообразования; основы и структуру самостоятельной работы, методы конспектирования устных и письменных сообщений; основы справочно-информационной деятельности и прочих видов самостоятельных работ по истории искусства;— формы, методы и средства абстрактного мышления; основы и структуру творческого художественного мышления, его отличия от прочих видов интеллектуальной деятельности; методы создания и развития художественного образа в художественной культуре и искусстве;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none">— анализировать закономерности процессов исторического и социокультурного развития общества; классифицировать и систематизировать исторически сложившиеся художественные школы и направления; выявлять и раскрывать их основные отличительные черты; представлять художественные течения в развитии; пользоваться системой научных методов искусствоведения;— по собственной инициативе заниматься самообразованием и саморазвитием; самостоятельно собирать, конспектировать, анализировать и обобщать информацию по истории искусства; самостоятельно создавать коллекции визуальных образов и изображений;— абстрактно мыслить, анализировать и синтезировать полученную информацию разного уровня и содержания; анализировать и интерпретировать художественный образ, представленный в произведениях искусства; постоянно развивать свои интеллектуальные и творческие способности;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none">— технологиями приобретения, использования и обновления гуманитарных историко-культурных знаний; историческими и

	<p>искусствоведческими методами познания; навыками применения исторических и искусствоведческих знаний в теоретической и практической художественной дизайнерской деятельности;</p> <ul style="list-style-type: none"> — навыками самостоятельной исследовательской работы; приемами самостоятельной работы с профессиональной информацией по истории искусства; высокой мотивацией к профессиональному развитию; — абстрактным мышлением, художественным образным мышлением; композиционным мышлением, современными подходами к развитию творческого мышления и высокой мотивацией к интеллектуальной деятельности;
--	--

**Аннотация к дисциплине
Б.1.Б.07 История дизайна**

Цели:	<ul style="list-style-type: none"> — раскрытие в исторической ретроспективе культурных и социально-экономических предпосылок становления и развития дизайна как самостоятельного вида профессиональной художественной деятельности; — ознакомление с историей возникновения дизайна, с основными этапами истории дизайна, ведущими школами и мастерами; — определение дизайна как выдающегося явления мировой материально-художественной культуры;
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> — рассмотрение социокультурной природы дизайна, выделение его роли и места в процессах развития современного общества; — ознакомление с понятийно-категориальным аппарата дизайна и проектной культуры дизайна; — раскрытие культурно-исторических и социально-экономических предпосылок выделения дизайна в самостоятельную область художественно-проектной деятельности; — изучение первых отечественных и зарубежных школ дизайна (ВХУТЕИН, ВХУТЕМАС, Баухауз) и их роли в формировании традиций дизайнерской деятельности; — изучение основных этапов развития дизайна, обозначение их хронологических, территориальных, культурно-исторических и прочих рамок; — изучение основных стилей и направлений дизайна; изучение школ дизайна, творчества известных мастеров дизайна, их художественных концепций и программных работ; — выявление отношения дизайна со смежными областями

	<p>декоративно-прикладного и художественного творчества на различных исторических этапах развития дизайна;</p> <p>— обоснование места дизайна как базового фактора современной проектной цивилизации.</p>
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОК-2; ОК-7; ОК-10

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none"> — основные этапы экономического и социокультурного развития общества XX-XXI вв; методы соотнесения развития дизайна с историческим контекстом; основные понятия и категории истории дизайна; научные методы искусствоведения; — принципы и технологии, методы и средства самоорганизации и самообразования; основы и структуру самостоятельной работы, методы конспектирования устных и письменных сообщений; основы справочно-информационной деятельности и прочих видов самостоятельных работ по истории дизайна; — формы, методы и средства абстрактного мышления; основы и структуру творческого художественного мышления, его отличия от прочих видов интеллектуальной деятельности; методы создания и развития художественного образа в дизайне;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none"> — анализировать закономерности процессов исторического и социокультурного развития общества; классифицировать и систематизировать исторически сложившиеся художественные школы и направления дизайна; выявлять и раскрывать их основные отличительные черты; пользоваться системой научных методов искусствоведения; применять исторические знания в профессиональных областях дизайна; — по собственной инициативе заниматься самообразованием и саморазвитием; самостоятельно собирать, конспектировать, анализировать и обобщать информацию по истории дизайна; самостоятельно создавать коллекции визуальных образов и изображений; — абстрактно мыслить, анализировать и синтезировать полученную информацию разного уровня и содержания; анализировать и интерпретировать художественный образ, представленный в

	дизайнерских решениях; постоянно развивать свои интеллектуальные и творческие способности;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> — технологиями приобретения, использования и обновления гуманитарных историко-культурных знаний; историческими и искусствоведческими методами познания; навыками применения исторических и искусствоведческих знаний в теоретической и практической художественной дизайнерской деятельности; — навыками самостоятельной исследовательской работы; приемами самостоятельной работы с профессиональной информацией по истории дизайна; высокой мотивацией к профессиональному развитию; — абстрактным мышлением, художественным образным мышлением; композиционным мышлением, современными подходами к развитию творческого мышления и высокой мотивацией к интеллектуальной творческой деятельности;

АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ Б.1Б.08 РУССКИЙ ЯЗЫК И КУЛЬТУРА РЕЧИ

Цели:	формирование современной языковой личности, способной обеспечить коммуникативный успех в сфере профессиональной деятельности, отличающейся активным языковым сознанием и стремящейся к постоянному самосовершенствованию; повышение уровня владения нормами устного и письменного литературного языка; развитие навыков целесообразного использования средств русского языка в профессиональной деятельности и в различных ситуациях общения.
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> – обеспечение теоретическими знаниями о языке как сложной многоуровневой системе, об изменениях в современном русском языке, обусловленных внешними и внутренними законами развития языка; – изучение системы норм современного русского языка на всех уровнях языковой системы; – анализ функционально-стилевой дифференциации языка и речевых особенностей стилей; – знакомство с коммуникативно- прагматическим подходом, т.е. правила общения и их закономерности; формирование способностей к общению в разных сферах деятельности – научной, официально-деловой, общественно-политической; – умения работать со словарем; выработка навыков применения полученных теоретических знаний в реальной коммуникации.

Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОК-5
---	-------------

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none"> – правила построения логичной, богатой, выразительной, чистой, точной речи; – основы коммуникационного процесса в организации; – основы решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия; – принципы и закономерности проведения деловых переговоров, встреч, совещаний, телефонного делового общения; – стратегии и тактики речевого взаимодействия в межличностной коммуникации;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none"> – выступать перед аудиторией с презентацией; – выражать свою авторскую позицию; – анализировать проведенную деловую встречу и разговор с целью критической оценки своего поведения и учета совершенных ошибок;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> – навыками деловых коммуникаций; культурой общения – навыками подготовки публичных выступлений; – правилами деловой переписки

АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

Б.1.Б.09 АВТОРСКОЕ ПРАВО

Цели:	формирование у аспирантов представления о системе правовой охраны творческих произведений, авторских и смежных прав, овладение подходами к правовому регулированию отношений в области авторского права, выработка навыков пользования законодательством при защите своих авторских прав.
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> – освоение основных положений института авторского права и его особенностей в рамках права интеллектуальной собственности и подготовка к практическому использованию полученных правовых знаний; – формирование у обучающихся знаний о системе правовых норм, регулирующих основания возникновения, изменения и прекращения, а также порядок и способы осуществления, защиты исключительных и личных неимущественных прав на произведения науки, литературы и искусства.
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОК-4

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none">– виды и особенности письменных текстов нормативно-правового характера;– наиболее употребительную лексику общего языка и базовую терминологию своей профессиональной области– профессиональную терминологию;– классические и современные методы решения задач по выбранной тематике научных исследований с использованием нормативно-правовой документации
Уметь:	<ul style="list-style-type: none">– понимать общее содержание нормативно-правовых текстов;– объяснять учебный и научный материал;– вести корректную дискуссию в процессе представления этих материалов
Владеть:	<ul style="list-style-type: none">– навыками подготовки научных публикаций и выступлений на научных семинарах;– навыками выступлений на научно-тематических конференциях;– навыками обсуждения нормативно-правовой темы,– навыками создания текста по нормативно-правовым темам, адаптируя его для целевой аудитории.

АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ**Б.1.Б.10 ЭКОНОМИКА**

Цели:	формирование у будущих бакалавров знаний о сущности и содержании экономических явлений и процессов, происходящих как на микроэкономическом, так и на макроэкономическом уровне.
Задачи:	изучение концепций и категорий современной экономической теории; изучение закономерностей функционирования рыночной экономики и поведения ее субъектов, овладение знаниями о взаимосвязи и динамики объемов национального производства, инфляции, занятости и других макроэкономических агрегатов; формирование у студентов способности вырабатывать собственную позицию по актуальным экономическим проблемам; формирование у студентов навыков применения прикладных аспектов экономической теории при решении профессиональных задач
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОК-3

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	категориальный аппарат дисциплины экономики; теоретические положения и концепции функционирования рыночной
---------------	---

	экономики; основные результаты новейших экономических исследований; место и роль культуры в экономических процессах общества.
Уметь:	ориентироваться в основных проблемах рыночной экономики; формировать прогнозы развития конкретных экономических процессов на микро- и макроуровне; оценивать основные микроэкономические и макроэкономические экономические показатели в условиях рыночной экономики; использовать полученные экономические знания в будущей профессиональной сфере.
Владеть:	навыками описания экономических процессов и явлений, выявления тенденций их развития; современными методиками расчета и анализа показателей, характеризующих экономические процессы и явления на микро- и макроуровне; навыками использования инструментария экономических дисциплин в профессиональную область.

АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ Б.1.Б.11 ПСИХОЛОГИЯ И ПЕДАГОГИКА

Цели:	<ul style="list-style-type: none"> – формирование научных знаний о психологии и педагогике, – овладение навыками и приемами практической деятельности в решении психолого-педагогических проблем в своей профессиональной деятельности и личной жизни – изложение общих психологических закономерностей художественного творчества.
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> – ознакомление с основными положениями современной психологической и педагогической науки; – овладение понятийным аппаратом, описывающим различные сферы психологического, проблемы личности, мышления, деятельности, общения, образования и саморазвития; – использование полученных психолого-педагогических знаний в профессиональной деятельности
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОК -6, ОК -11, ОПК-5

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none">– психологические и педагогические методы преподавания художественных и проектных дисциплин; основные методики проектной деятельности в графическом дизайне и принципы их изложения, трансляции с целью передачи знаний, умений, навыков обучающимся– принципы и методы эффективной командной работы в креативной среде;– ценностные основы совместной профессиональной деятельности; возможности коммуникативных связей для решения профессиональных задач;– методы построения командной работы при толерантном восприятии социальных, этнических, конфессиональных различий взаимодействия;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none">– реализовать собственные педагогические способности в преподавании художественных и проектных дисциплин;– выстраивать эффективную командную работу, а также персональную работу в команде;– позиционировать собственное положение и положение других людей в межличностных и деловых отношениях; использовать эффективные тактики взаимодействия;– толерантно воспринимать социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия при работе в команде;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none">– навыками осмысления и грамотного изложения основ способами их представления аудитории; навыками мотивации обучающихся к проектной дизайнерской деятельности.– методами командной работы в креативной среде ,различными средствами коммуникации в межличностном общении;– эффективными способами сотрудничества с субъектами в условиях поликультурной среды, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия взаимодействия;

АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

Б.1.12 ОСНОВЫ ГОСУДАРСТВЕННОЙ КУЛЬТУРНОЙ ПОЛИТИКИ

Цели:	<ul style="list-style-type: none">– формирование и развитие у обучающихся целостного представления о сущности, основных целях и принципах культурной политики как важнейшего компонента государственной политики в целом;– ознакомление обучающихся с теоретическими, методологическими, правовыми основами культурной политики.
--------------	---

Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> – представить общий теоретический анализ основных понятий дисциплины; – раскрыть содержание культурной политики, ее основные характеристики, цели и задачи; – дать представление о разграничении полномочий в области культурной политики между федеральными, региональными и муниципальными органами управления; – изучить состояние законодательной базы культуры в Российской Федерации; – изучить модели финансирования культуры; – изучить основные направления реализации культурной политики в РФ; – дать представление о реализации целевых и комплексных программ сохранения и развития культуры в Российской Федерации.
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОК-2; ОК-7

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none"> – Закономерности исторического этапа развития общества – Социальные, этнические, конфессиональные, культурные различия – Нормативно-правовую базу, регулиующую вопросы взаимодействия различных социальных групп – Принципы государственной культурной политики
Уметь:	<ul style="list-style-type: none"> – Анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции – Работать в коллективе, толерантно воспринимать социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия – Анализировать нормативно-правовую базу, регулиующую вопросы взаимодействия различных социальных групп – Реализовывать программы в области культуры и искусства, направленные на поддержание чувства патриотизма, единства различных социальных групп
Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> – Навыками использования теоретических знаний в профессиональной деятельности – Навыками коллективной работы – Навыками анализа современной социокультурной ситуации

**Аннотация к дисциплине
Б.1.Б.13 Академический рисунок и пластическое
моделирование**

Цели:	<ul style="list-style-type: none"> — формирование графической культуры, влияющей на профессиональное развитие в связанных с рисунком областях; — формирование средствами рисовальной практики художественной, композиционной, объемно-пространственной форм мышления; — освоение широких возможностей применения рисунка и пластического моделирования в художественной, проектной, информационно-технологической и прочих видах дизайнерской деятельности.
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> — рассмотрение богатой истории графических искусств, выявление исторически сложившихся традиций графического представления действительности; — определение академического рисунка как самостоятельной области изобразительного искусства, выявление специфических черт данной области художественного творчества; — практическое освоение рисунка как метода пластического моделирования предметно-пространственной среды на плоскости; — формирование навыков графического моделирования пластики формы, ее образа и выразительных качеств, особенностей нахождения формы в пространстве; — практическое освоение рисунка как метода представления визуального материала разной природы, сложности и содержания, нахождение закономерностей соответствия развития графической культуры и художественного уровня рисунка; — выявление проектной природы современного рисунка, определение его роли и места в проектных процессах дизайна; — формирование и развитие графической культуры последовательным усложнением задач рисовальной практики; — обоснование места рисунка как базового фактора в развитии художественного, композиционного, объемно-пространственного мышления дизайнеров.
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОПК-1

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	— культурные традиции передачи изображения графическими
---------------	---

	<p>средствами; понятие рисунка; виды и классификации рисунка в разные исторические периоды; жанры; основные приемы и техники графики; классические техники станковой графики (гравюра, офорт, монотопия); понятие академического рисунка; основные инструменты рисовальной практики;</p>
Уметь:	<p>— рисовать; формулировать и излагать графическими средствами художественную идею, образ; создавать линейно-конструктивные построения и выбирать техники исполнения конкретных рисунков в соответствии с поставленными творческими задачами; формировать средствами рисунка доступный восприятию визуальный образ, не требующий дополнительных вербальных пояснений;</p>
Владеть:	<p>— основными техниками графиками а также инструментарием их исполнения; рисовальной практикой составления композиций и переработкой их в направлении дизайн-проектирования любого объекта; навыками коммуникаций посредством рисунка в профессиональной среде дизайна;</p>

Аннотация к дисциплине Б.1.Б.14 Академическая живопись

Цели:	<ul style="list-style-type: none"> — формирование профессиональных навыков в области академической живописи; — формирование живописного и композиционного мышления; — освоение практики создания живописных полотен разных жанров, разного уровня сложности, с использованием различных материалов и живописных техник;
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> — рассмотрение богатой истории живописных искусств; выявление роли и места живописи в культурно-историческом развитии общества; — изучение исторически сложившихся живописных школ и направлений; живописных жанров и их атрибутов; живописных техник и их выразительных возможностей; — ознакомление с разнообразием современных живописных средств и методов живописной выразительности; — выявление роли академической живописи для современного искусства и художественного образования; — практическое освоение живописных техник: масляной живописи, темперной, акварельной, пастельной живописи, и т.д.;

	<ul style="list-style-type: none"> — развитие навыков использования живописных средств для воспроизведения реальной действительности; освоение навыков работы с натуры (в мастерской и на пленэре); — практическое освоение методов и приемов создания живописной композиции, развитие навыков создания живописных композиций разной степени сложности; — формирование навыков профессионального анализа и оценки своих и чужих живописных произведений; — выявление роли и места живописного искусства в формировании профессиональных знаний, умений и навыков дизайнеров;
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОПК-2

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none"> — понятие живописи; роль и место живописи в культурно-историческом развитии общества; основные живописные школы и направления; живописные жанры; живописные техники, историю их возникновения и развития; роль цвета в живописном произведении; трактовки понятий цвета и света учеными и естествоиспытателями (Аристотель, И. Ньютон, Джеймс Клерк, Максвелл и др.); историю развития цветовой палитры; понятие академической живописи, а также понятия современного искусства и живописи;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none"> — создавать живописные полотна, свободно работать с цветом и цветовыми композициями; применять фактурное письмо с использованием щетины, мастихина; жидкое письмо по просохшей поверхности, лессировки; материалы, краски, органические и неорганические красители, пигменты; разбавители, лаки; создавать фактуру в масляной, темперной, акварельной и прочих видах живописи; выставлять свет и направлять источники света для выявления светового каркаса форм предметов; создавать цветовую гармонию, колорит, контраст и прочие цветовые сочетания;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> — художественной живописной практикой; основами колористики; основами психологии цвета, его восприятия в зависимости от культурных и исторических традиций; навыками создания живописных композиций с учётом психологического и физиологического аспектов зрительского восприятия; навыками практического применения основных законов живописи и колористики в профессиональной деятельности графического дизайна;

**Аннотация к дисциплине
Б.1.Б.15 Скульптура**

Цели:	<ul style="list-style-type: none">— определение скульптуры и объемно-пространственного моделирования в широком смысле как выдающихся явлений мировой материально-художественной культуры;— формирование практических знаний, умений и навыков в областях скульптуры, объемно-пространственных композиций разных жанров, разного уровня сложности, с использованием различных материалов и технологий;— формирование пластической (объемно-пространственной) культуры, влияющей на проектную, композиционную, объемно-пространственную формы мышления, которые определяют профессиональный уровень деятельности в связанных с объемно-пространственным моделированием областях;
Задачи:	<ul style="list-style-type: none">— изучение истории скульптурной практики в широком смысле; рассмотрение основных этапов становления и развития скульптуры, обозначение хронологических, территориальных, культурно-исторических и прочих рамок;— ознакомление с основными стилями и направлениями скульптуры; изучение художественных школ, творчества известных мастеров, их художественных концепций и программных работ;— раскрытие культурно-исторического и социально-экономического контекста современной скульптуры и объемно-пространственного моделирования;— определение роли и места современной скульптуры и объемно-пространственного моделирования, в том числе современного цифрового 3D моделирования во всех проектных процессах дизайна, в художественной, проектной, информационно-технологической и прочих видах дизайнерской деятельности;— формирование практических навыков в области скульптуры, моделирования и макетирования;— практическое освоение специального оборудования, материалов и инструментов для скульптуры и лепки; создание объемных и рельефных изображений различного характера и уровня сложности; выполнение творческих абстрактных композиций в объемной пластике;— практическое освоение объемно-пространственного моделирования как метода быстрой фиксации визуального материала разной природы, сложности и содержания;

	— изучение психологического и физиологического аспектов зрительского восприятия скульптуры и объемно-пространственных произведений;
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОПК-3

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	— понятие скульптуры; роль и место скульптуры и скульптурных произведений в культурно-историческом развитии общества; классические скульптурные жанры; имена великих архитекторов, скульпторов и зодчих; скульптурные материалы и техники, историю их возникновения и развития; понятие академической скульптуры, а также историю и имена современного искусства скульптуры;
Уметь:	— использовать специальное оборудование, материалы и инструменты для скульптуры, пластического моделирования и макетирования; создавать объемные и рельефные изображения различного характера и уровня сложности; выполнять творческие абстрактные композиции в объемной пластике; планировать и последовательно осуществлять работу: от эскиза до воплощения творческой идеи в материале; применять техники скульптуры, принципы конструирования и объемного моделирования в проектной практике дизайна;
Владеть:	— приемами работы в макетировании и моделировании; навыками объемно-пространственного формообразования; навыками создания объемно-пространственных форм из различных материалов графического дизайна (бумаги и картона); навыками эффективного применения различных физико-механических свойств конструкционных, декоративных материалов пластического моделирования и макетирования, скульптурных материалов и их разновидностей; навыками применения современных технологий пластического моделирования объектов графического дизайна;

**Аннотация к дисциплине
Б.1.Б.16 наброски**

Цели:	<ul style="list-style-type: none"> — формирование культуры быстрой фиксации с помощью набросков различных визуальных образов: творческих задумок и идей, окружающей действительности и ее элементов, и т.п.; — освоение наброска, быстрого рисунка, скетча как формы профессиональной коммуникации в дизайнерской среде;
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> — рассмотрение богатой истории наброска как жанра рисовальной практики, выявление исторически сложившихся традиций графического представления действительности с помощью набросков; — практическое освоение наброска как метода быстрой фиксации визуального материала разной природы, сложности и содержания; — изучение коммуникативной природы современных набросков, быстрых зарисовок, скетчей; — определение роли и места набросков в проектных процессах творческой лаборатории дизайна; — формирование и развитие культуры набросков и быстрых зарисовок последовательным усложнением задач рисовальной практики; — обоснование роли набросков в развитии графической культуры дизайнеров.
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОПК-1; ПК-1

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none"> — культурные традиции передачи изображения графическими средствами; понятие рисунка и наброска; виды и классификации наброска в разные исторические периоды; жанры набросков; основные приемы и техники графики; современные техники быстрых набросков и скетчинга; основные инструменты создания быстрых зарисовок и набросков; — формы быстрой фиксации творческих идей; первичные графические элементы композиции (точку, линию, пятно); основы гармонизации в композиции: контраст / нюанс / тождество, симметрия / асимметрия, ритм, статика / динамика, единство формы и содержания, образность, целостность, композиционное единство, пропорциональность;
---------------	---

Уметь:	<ul style="list-style-type: none"> — рисовать; формулировать и излагать графическими средствами художественную идею, образ, идею; создавать линейно-конструктивные построения и выбирать техники исполнения конкретных рисунков и набросков в соответствии с поставленными творческими задачами; формировать средствами набросков доступный восприятию визуальный образ, не требующий дополнительных вербальных пояснений; — пользоваться различными графическими техниками набросков как средством творческого самовыражения и фиксации творческих идей; доступно и внятно раскрывать творческий замысел средствами художественной композиции; находить яркие самобытные композиционные решения поставленных творческих задач;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> — основными техниками набросков а также инструментарием их исполнения; рисовальной практикой составления набросков и эскизных композиций и переработкой их в направлении дизайн-проектирования любого объекта; навыками коммуникаций посредством быстрого рисунка и наброска в профессиональной среде графического дизайна; — эскизной рисовальной практикой; способами подачи и представления эскизов и набросков на разных этапах проектной деятельности; навыками обоснования художественного образа средствами художественной композиции;

Аннотация к дисциплине

Б.1.Б.17 Пропедевтика (основы композиции) и бумагопластика

Цели:	<ul style="list-style-type: none"> — всестороннее изучение и освоение теории и практики художественной композиции как базового фактора профессиональной работы в различных областях дизайна; — определение бумагопластики как метода композиционного мышления дизайнера, работающего с объемно-пространственными категориями; — выявление и раскрытие индивидуального композиционного почерка бакалавра; — формирование культуры пропедевтических композиций как метода поддержания и развития уровня профессиональной квалификации в дизайне.
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> — изучение основных положений и теоретических основ художественной композиции в дизайне; ознакомление с

	<p>научными и художественными концепциями;</p> <ul style="list-style-type: none"> — определение роли и места художественной композиции в профессиональной деятельности дизайнера; обоснование необходимости развития композиционного дарования на всех этапах творческого пути; — изучение истории возникновения и развития «Композиции» как самостоятельного художественного жанра, а также как пропедевтической дисциплины; — практическое освоение методов создания композиционного единства (стилевого, формального, пластического) всех элементов художественного образа; — исследование на практике бумагопластики как метода быстрой фиксации в объеме проектных идей; как средства глубокой проработки конструкторских решений, осуществляемых из листовых материалов, как средства развития объемно-пространственных форм мышления; — формирование практических навыков в области бумагопластики, пластического моделирования, макетирования и конструирования из бумаги; — обретение навыков профессионального анализа и оценки своих и чужих композиционных решений; — формирование навыков пропедевтических композиционных упражнений как метода поддержания и развития уровня профессиональной квалификации в дизайне.
<p>Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:</p>	<p>ПК-1; ПК-3</p>

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

<p>Знать:</p>	<ul style="list-style-type: none"> — формы фиксации творческих идей средствами художественной композиции на плоскости и в объеме; основные средства и принципы композиционного построения; роль цвета в художественной композиции и методы создания цветовых сочетаний; основы гармонизации в плоских и объемных композициях, среди которых: контраст / нюанс / тождество, симметрия / асимметрия, ритм, статика / динамика, единство формы и содержания, образность, целостность, композиционное единство, пропорциональность, тектоничность, масштабность, соответствие окружающей среде и проектным задачам дизайна; — основные методы и инструменты бумагопластики; роль и место полиграфических материалов (бумаги и картона) в формировании образа изделий графического дизайна;
----------------------	--

	<p>классификации и основы физико-механических и прочих свойств бумаги; современные тенденции и новейшие технологии производства бумаги, картона и прочих материалов графического дизайна; принципы создания серий и коллекций бумаги; ассортиментную политику крупных производителей бумаги и картона; принципы закупки материалов для полиграфии;</p>
Уметь:	<ul style="list-style-type: none"> — пользоваться различными цвето-графическими и объемно-пространственными художественными техниками как средством творческого самовыражения и фиксации творческих идей; доступно и внятно раскрывать творческий замысел средствами художественной композиции; работать в макетировании и моделировании; создавать выразительные композиции в техниках бумагопластики; средствами объемно-пространственного макета создавать расширенное представление о сути проектного дизайнерского решения; находить яркие самобытные композиционные решения поставленных творческих задач; — учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов и их формообразующих свойств; использовать в практической деятельности различные виды декоративных «дизайнерских» бумаг, а также их комбинации; правильно оценивать возможности материалов при разработке изделий графического дизайна; связывать свойства материалов и область их применения; рационально подбирать материалы для полиграфии;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> — приемами работы в различных видах художественной композиции с обоснованием замысла дизайн-проекта; навыками обоснования художественного решения средствами художественной композиции; навыками вербальной защиты композиционных проектных решений; методами сбора обратной связи в целях развития и совершенствования творческого замысла дизайн-проекта; — навыками реализации учебных заданий в макете, материале; навыками работы с широкой палитрой материалов (бумаг и картона) для графического дизайна; навыками работы с нетрадиционными для графического дизайна материалами; представлениями о современных технологиях печати и послепечатной обработки полиграфических образцов;

АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

Б.1.Б.18 БЕЗОПАСНОСТЬ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Цели:	Целями освоения дисциплины «Безопасность жизнедеятельности» являются создание защиты человека в техносфере от внешних негативных воздействий антропогенного, техногенного и естественного происхождения.
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> – идентификация негативных воздействий среды обитания естественного, антропогенного и техногенного происхождения; – создание комфортного (нормативно допустимого) состояния среды обитания в зонах трудовой деятельности и отдыха человека; – разработка и реализация мер защиты человека и среды обитания от негативных воздействий; – обеспечение устойчивости функционирования объектов и технических систем в штатных и чрезвычайно опасных ситуациях.
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОК 9, ОК 11

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none"> – основы физиологии труда и комфортные условия жизнедеятельности; классификацию негативных факторов среды обитания и их взаимодействия на человека; – идентификацию опасностей технических систем и защиту от них; правовые нормативно-технические основы обеспечения безопасности жизнедеятельности; – поражающие и вредные факторы в условиях чрезвычайных ситуаций; принципы обеспечения устойчивости объектов, экономики и оценки последствий при чрезвычайных ситуациях; – методы защиты населения и проведение ликвидаций последствий в чрезвычайных ситуациях; – средства обеспечения личной безопасности; основы медицинских знаний; основы военной службы и обороны государства;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none"> – проводить контроль параметров негативных воздействий; – разрабатывать, организовать и внедрять мероприятия по защите производственного персонала и населения от негативных воздействий в чрезвычайных ситуациях и повышению экологичности и безопасности производственной среды;

	– сохранять и укреплять здоровье юношей допризывного возраста;
Владеть:	– применять средства защиты от негативных воздействий окружающей среды; – навыками оказания первой медицинской помощи; – методами защиты в чрезвычайных ситуациях;

АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

Б1.Б.12 ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА И СПОРТ

Цели:	формирование физической культуры личности, осознанного стремления к здоровому и активному образу жизни, способности направленного использования разнообразных средств физической культуры и спорта для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей жизни и профессиональной деятельности.	
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> – понимание роли физической культуры в развитии личности и подготовке ее к профессиональной деятельности; – изучение основ физической культуры и здорового образа жизни; – формирование мотивационно-ценностного отношения к физической культуре и спорту, установки на здоровый стиль жизни, физическое самосовершенствование и самовоспитание, потребности в регулярных занятиях физической культурой и спортом; – освоение системы практических умений и навыков, обеспечивающих сохранение и укрепление здоровья, психического благополучия, развития и самосовершенствования психофизических способностей, качеств и свойств личности, самоопределение в физической культуре и спорту; – развитие основных физических качеств, обучении двигательным навыкам; 	
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:		ОК 8

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	научно-практические основы физической культуры и здорового образа жизни.
Уметь:	использовать творчески средства и методы физического воспитания для профессионально-личностного развития, физического

	самосовершенствования, формирования здорового образа и стиля жизни.
Владеть:	средствами и методами укрепления индивидуального здоровья, физического самосовершенствования, ценностями физической культуры личности для успешной социально-культурной и профессиональной деятельности.

**Аннотация к дисциплине
Б.1.В.01 Теория и практика в дизайне**

Цели:	<ul style="list-style-type: none"> — комплексное изучение и практическое освоение традиций проектной культуры дизайна, а также качественных изменений и новых тенденций дизайнерской деятельности по формированию эстетически выразительной предметно-пространственной среды; — формирование мотиваций дальнейшего получения теоретических знаний, развития практических навыков в освоении профессии дизайнера.
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> — ознакомление с понятийно-категориальным аппаратом дизайна; — изучение авторских концепций, классификаций, дефиниций дизайна, созданных теоретиками и практиками отечественного и зарубежного дизайна; — определение общих современных требований, предъявляемых к практической творческой деятельности в дизайне, а также к методам и средствам дизайн-аналитики; — всестороннее изучение проектных методологий, методик, методов и приемов, используемых в дизайн-проектировании; рассмотрение таких принципов дизайна как: генеративное проектирование, компоновочное проектирование, композиционное проектирование, стилизация, коллаж и т.д.; — изучение современных инструментов и материалов, технологий и алгоритмов, UX и UI-принципов дизайн-проектирования; освоение современных цифровых технологий (инструментов, программных продуктов, информационных систем) дизайн-проектирования; — изучение этапов проектной деятельности: проблемно-целевого, концептуального, организационно-управленческого, проектно-конструкторского, оценочного и

	<p>Т.д.</p> <ul style="list-style-type: none"> — изучение методов определения потенциала проектных идей и прогнозирования возможностей дальнейшего развития, а также внедрения проектов; — обоснование проектной культуры дизайна как базового фактора современной проектной цивилизации.
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОПК-6

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none"> — основные отечественные библиотеки и библиотечные фонды, специализирующиеся на литературе по теории и практике дизайна; основные электронные библиотечные системы (ЭБС); содержащие литературу по теории и практике дизайна; основные информационно-образовательные ресурсы; специализированные ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»; методы работы с библиотечными фондами, электронными библиотеками и прочими источниками информации в исследовательских и проектных целях; основные требования информационной безопасности;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none"> — использовать теоретические концепции и практические разработки профессиональной деятельности; решать стандартные задачи профессиональной дизайнерской деятельности на основе информационной и библиографической культуры, информационных ресурсов по теории и практике дизайна; эффективно работать с информационно-коммуникационными технологиями, ориентироваться в принципах систематизации и организации информации по теории и практике дизайна в библиотеках и информационных порталах; использовать основные профессиональные издания, в том числе периодические и на иностранном языке;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> — информацией по теории и практике дизайна; доступом к основным профессиональным изданиям по теории и практике дизайна; информационной и библиографической культурой, информационно-коммуникационными технологиями; способами и приёмами обмена информацией по теории и

	практике дизайна при соблюдении правил информационной безопасности;
--	---

Аннотация к дисциплине

Б.1.В.02 Проектирование в графическом дизайне

Цели:	<ul style="list-style-type: none"> — формирование у обучающегося проектной культуры дизайна как междисциплинарной, многопрофильной творческой области, при которой дизайн-проект является целостной многофакторной системой, результирующей накопленный проектный опыт и определяющей тенденции развития предметно-пространственной среды и современную парадигму проектности; — формирование у обучающихся структурных подходов к дизайн-проектированию; практическое освоение методологической базы проектирования в графическом дизайне; формирование проектного мышления как фундамента успешной и эффективной профессиональной деятельности
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> — ознакомление с понятийно-категориальным аппаратом проектирования в дизайне; раскрытие сущности и структуры проектной культуры дизайна; — изучение авторских концепций, классификаций, дефиниций дизайн-проектирования в широком смысле, созданных теоретиками и практиками отечественной и зарубежных школ дизайна в XX и XXI вв.; — практическое освоение методов предпроектной (предваряющей дизайн-проектирование) исследовательской деятельности: методов сбора, обработки и анализа материалов, способных оказать принципиальное влияние на генерацию проектной идеи; — обретение навыков интеграции и учета комплекса функциональных условий, эргономических требований, социально-экономических аспектов, процессуально-пространственных и прочих факторов, влияющих на дизайн-проектирование; — обретение навыков синтеза набора возможных решений проектных задач; практическое освоение правил систематизации первичных и вторичных результатов проектной деятельности; — практическое освоение методов разработки новых

	<p>конструкторских решений различных силуэтных форм, различного ассортимента и назначения изделий из различных материалов; определение методов обоснования и оценки проектируемых конструкций изделий и готовых форм;</p> <ul style="list-style-type: none"> — ознакомление с современными материалами и технологиями, производственными ресурсами, техническими базами, аппаратными средствами, программным обеспечением дизайна; — практическое освоение техник и приемов создания эскизных проектов, методов оформления и подачи эскизов на всех стадиях ведения проекта; принципов создания портфолио эскизных проектов; методик подготовки к текущей, промежуточной и финальной защите дизайн-проекта; — освоение способов исполнения эталонных образцов объектов дизайна или их отдельных элементов в макете, материале; изучение принципов изготовления опытных партий, определение методов оценки производственных процессов на предмет соответствия требованиям стандартизации и сертификации; — обретение навыков подготовки сопроводительной проектной документации, технологических карт и чертежей; освоение методов профессионального эффективного общения с подрядчиками и производством; — определение сущности и структуры дизайн-проектирования как вида общественно-полезной деятельности по преобразованию окружающей предметной среды, по созданию социально значимых материальных ценностей в соответствии с потребностями современного общества; — обоснование дизайн-проектирования как базового фактора современной проектной цивилизации.
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ПК-4; ПК-5; ПК-6; ПК-7; ПК-8

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none"> — основные понятия и категории проектной культуры дизайна и проектного искусства; сущность и структуру творческой лаборатории; методы анализа и оценки общих требований к современным дизайн-проектам; методы интеграции и учета комплекса функциональных условий, эргономических требований, социально-экономических аспектов, процессуально-пространственных и прочих факторов, влияющих на дизайн-проектирование; методы синтеза набора
---------------	--

	<p>возможных решений задач проектной деятельности;</p> <ul style="list-style-type: none"> — виды современных продуктов графического дизайна, их назначение, функциональные свойства, особенности технологий их дизайн-проектирования; классификации продуктов дизайнерской деятельности; роль и место продуктов графического дизайна в социо-культурном развитии современного общества; — современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проектов на практике; технологии дизайн-проектирования с использованием междисциплинарных подходов и новейших достижений науки и техники в смежных областях; современные материалы и технологии, производственные ресурсы, технические базы, аппаратные средства, сопутствующие дизайн-проектированию сегодня; — роль и место изготовления эталонных образцов полиграфической продукции для производства тиража; методы осуществления авторского надзора за реализацией художественно-конструкторских решений при изготовлении и доводке опытных (эталонных) образцов печатной продукции; принципы контроля за качеством тиражирования полиграфических изделий; полиграфическое оборудование, методы приладки тиража, схемы производственных полиграфических процессов; — основные виды художественно-конструкторской деятельности (проективный, конструкторско-технологический, эстетический, экологический и т.п.); современные требования к конструкции изделий; принципы оценки качества готовых конструкций, а также потенциала представленных конструкторских разработок; методы анализа существующих в мировой и отечественной практике конструкторских решений; методы обоснования и оценки художественных конструкций в различных областях дизайна;
<p>Уметь:</p>	<ul style="list-style-type: none"> — вести творческое дизайн-проектирование от постановки задач — через замысел/идею — к проекту; осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; обрабатывать и анализировать материалы; определять предпосылки и факторы, ожидания и требования, влияющие на дизайн-проектирование; выявлять общие современные требования, предъявляемые к дизайн-проектированию в конкретной области; формировать задание (бриф) на проектирование и разработку дизайна; использовать творческие источники, способы обмена идеями и информацией;

	<ul style="list-style-type: none"> — конструировать объекты графического дизайна: предметы, товары, промышленные образцы и их отдельные элементы, а именно: логотипы, товарные знаки и прочие виды бренд-айдентики; визитки, фирменные бланки, папки и прочие элементы фирменного стиля, листовки, буклеты и прочую презентационную продукцию; книги, журналы, и прочие издания; упаковку, POS-материалы и прочие виды маркетинговых коммуникаций; афиши, плакаты и прочие виды наружной рекламы и т.п.; проектировать единичные изделия, комплексы (коллекции) и ансамбли; — работать с современными информационными технологиями, программным обеспечением, аппаратным инструментарием, цифровыми проектными системами и т.п.; осуществлять индивидуальную настройку оборудования; автоматизировать процессы дизайн-проектирования; использовать современные форматы предоставления графического, видео- и мультимедиа-материала на различных носителях и в различных медиа-пространствах; — выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельных элементов в макете, материале; грамотно использовать в проектной деятельности свойства конструкторских и декоративных материалов, бумаги и картона, а также прочих полиграфических материалов и изделий из них; грамотно применять методы и технологии печати и послепечатной обработки; ориентироваться в технологиях штучного и массового производства различных полиграфических изделий; — разрабатывать новые конструкторские решения различных силуэтных форм, различного ассортимента и назначения изделий из различных конструктивных материалов с учетом технологий изготовления; применять в своей творческой деятельности объективные закономерности формообразования и связанные с ним средства конструирования форм изделий;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> — приемами стимуляции творческих идей при синтезе возможных дизайнерских решений; основами коллективного творчества, обсуждения, дискуссии, мозгового штурма; навыками работы в творческой лаборатории дизайна; принципами создания портфолио удачных эскизных проектов и разработок; правилами систематизации первичных и вторичных результатов проектирования; принципами организации рабочего пространства и работы в коллективе творческой лаборатории; — навыками творческо-конструкторской деятельности в

	<p>различных областях графического дизайна как вида общественно-полезной деятельности по преобразованию окружающей предметной среды, по созданию социально значимых материальных ценностей в соответствии с потребностями современного общества;</p> <ul style="list-style-type: none"> — современными средствами и технологиями разработки дизайн-проекта, а также его подготовки к печати, 3D печати и прочим видам производства; навыками размещения в сети Интернет мультимедийных и анимационных продуктов дизайна; пониманием специфики каналов коммуникаций, общих закономерностей в триаде канал-контент-реципиент; — высоким уровнем ответственности при предоставлении на производство (в печать) эталонных образцов продукции, цвето-проб и т.п.; навыками художественно-технического и прочих форм редактирования продуктов графического дизайна; методами комплексной оценки возможных рисков при создании тиража полиграфической продукции, а также при производстве других продуктов графического дизайна; — навыками фиксации созданных конструкторских решений средствами профессиональной проектной документации; навыкам подготовки технических чертежей, технологических карт и прочих видов проектной презентации; методами унификации технической документации, спецификации, таблиц измерений и т.д.; способами приведения документации к единой форме с содержанием единых терминов и единиц измерения;
--	--

Аннотация к дисциплине

Б.1.В.03 Техники исполнения дизайн-проектов. Компьютерные технологии

Цели:	<ul style="list-style-type: none"> — формирование у бакалавров профессионально-методологических подходов к исполнению дизайн-проектов; — всестороннее и комплексное изучение компьютерных технологий, информационных систем, аппаратных средств дизайн-проектирования; — формирование высокой культуры исполнения дизайн-проектов средствами компьютерных технологий.
--------------	--

Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> — освоение профессионально-методологических основ исполнения дизайн-проектов разных направлений и уровней сложности в различных областях проектной дизайнерской деятельности; — изучение исторически сложившихся и современных техник исполнения дизайн-проектов: видов проектной графики, техник макетирования и моделирования, современных технологий создания виртуальных моделей и т.п. — комплексное освоение современных цифровых технологий (инструментов, программных продуктов, плагинов (встраиваемых модулей), информационных систем, аппаратных средств); — овладение методами создания индивидуальных настроек современного программного обеспечения; приемами разработки различных программ и алгоритмов, позволяющих оптимизировать проектные работы; — овладение навыками художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), верстки, 3D моделирования, анимации и прочих элементов дизайн-проектирования; — овладение различными современными средствами и технологиями подготовки файлов к производству, а также размещению в сети Интернет; — определение роли и места современных цифровых технологий в художественной, проектной, информационно-технологической и прочих видах дизайнерской деятельности; обоснование компьютерных технологий как базового фактора современной проектной цивилизации.
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ПК-6; ПК-10; ОПК-7; ОПК-4

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none"> — современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проектов на практике; технологии дизайн-проектирования с использованием междисциплинарных подходов и новейших достижений науки и техники в смежных областях; современные материалы и технологии, производственные ресурсы, технические базы, аппаратные средства, сопутствующие исполнению дизайн-проектов; — современные информационные ресурсы и компьютерные технологии дизайна; принципы работы с современным
---------------	--

	<p>программным обеспечением для автоматизации процессов дизайн-проектирования; работу с прикладными программными продуктами, с информацией в глобальной сети Интернет, со средствами компьютерной графики, анимации и 3D моделирования;</p> <ul style="list-style-type: none"> — сущность и значение информации в развитии современного общества, основные понятия и категории информации; методы и средства поиска, получения, хранения, анализа и переработки информации из различных источников и баз данных; основные операционные системы, файловые структуры и пользовательские интерфейсы; — понятия шрифта и шрифтовой культуры; роль шрифта в исполнении дизайн-проектов; мировой и отечественный опыт типографики в цифровом проектировании; типографические концепции западного и отечественного графического дизайна;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none"> — работать с современными информационными технологиями, программным обеспечением, аппаратным инструментарием, цифровыми проектными системами и т.п.; осуществлять индивидуальную настройку оборудования; автоматизировать процессы дизайн-проектирования; использовать современные форматы предоставления графического, видео- и мультимедиа-материала на различных носителях и в различных медиа-пространствах; — работать в различных графических редакторах, в том числе в Adobe Creative Cloud: обрабатывать растровые и векторные изображения; применять коррекцию, монтаж; работать с панелью инструментов, каналами, слоями, палитрой и основными фильтрами в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator; работу в Autodesk 3ds Max; работать в Adobe InDesign и прочих программах верстки; работать с разными типами программных продуктов, специализирующихся на проектной дизайнерской деятельности; — управлять информацией и средствами её трансляции; ориентироваться в форматах получения и предоставления информации; использовать компьютерные, сетевые и информационные технологии; пользоваться информационно-вычислительной техникой и программным обеспечением для профессиональной работы в различных областях графического дизайна; — применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии в проектной культуре графического дизайна; выявлять функциональные

	особенности шрифта; сочетать шрифтовые решения с художественной, технической и прочей графикой;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> — современными средствами и технологиями разработки дизайн-проекта, а также его подготовки к печати, 3D печати и прочим видам производства; навыками размещения в сети Интернет мультимедийных и анимационных продуктов дизайна; пониманием специфики каналов коммуникаций, общих закономерностей в триаде канал-контент-реципиент; — навыками работы в основных графических редакторах; методами создания индивидуальных настроек современного программного обеспечения; навыками художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого к производству файла; — современной профессиональной информационно-технической базой и навыками работы с ней; доступом к основным профессиональным информационным ресурсам; — современными компьютерными технологиями в области типографики, программами верстки, профессиональными программами создания шрифтов и векторной графики; типографикой как методом проектного мышления в графическом дизайне;

Аннотация к дисциплине

Б.1.В.04. Основы производственного мастерства

Цели:	<ul style="list-style-type: none"> — комплексное изучение производственной базы графического дизайна, методов и средств формирования готовой продукции, предназначенной для читателя, зрителя, потребителя, пользователя; — изучение методов и средств художественно-технического редактирования графического материала, а также методов контроля за корректным воплощением художественного замысла в условиях производства; — формирование у бакалавров профессионализма и высокого уровня ответственности за результаты проектной деятельности в области графического дизайна
--------------	--

Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> — формирование представлений о производственной базе графического дизайна, в том числе о полиграфии: полиграфической продукции, полиграфических материалах, технологиях и процессах; — изучение аппаратных средств контроля и оценки ожидаемого результата изготовления печатной продукции; — выявление взаимосвязи качества полиграфических образцов с профессиональным уровнем подготовки соответствующих файлов для печати и изготовления тиража; — изучение основных форматов предоставления графического материала для экранных версий, компьютерного дизайна, а также печати; — практическое освоение инструментов и цифровых технологий (программных средств, информационных систем) художественно-технического редактирования макетов, подготавливаемых к производству, а также размещению в сети «Интернет»; — формирование навыков профессионального анализа и оценки своих и чужих файлов графического дизайна, подготовленных к производству, а также размещению в сети «Интернет»; — изучение способов предоставления проектной документации, отчетов, результатов проектной дизайнерской деятельности.
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ПК-8; ПК-7; ПК-9

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none"> — современные требования к конструкции и производству изделий графического дизайна; принципы оценки качества готовых конструкций, а также потенциала представленных конструкторских разработок; методы анализа существующих в мировой и отечественной практике конструкторско-производственных решений; — роль и место изготовления эталонных образцов полиграфической продукции для производства тиража; методы осуществления авторского надзора за реализацией художественно-конструкторских решений при изготовлении и доводке опытных (эталонных) образцов печатной продукции; принципы контроля за качеством тиражирования полиграфических изделий; полиграфическое оборудование, методы приладки тиража, схемы производственных полиграфических процессов;
---------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> — основные виды деловой документации, сопровождающей и регламентирующей проектную деятельность дизайнера; методы контроля, экспертизы, согласования и оценки дизайн-проектов на всех стадиях ведения проекта; ведущую роль дизайнера в формировании ценности современных товаров и услуг, их успеха на рынке; методы ценообразования в различных потребительских сегментах и принципы экономических расчетов себестоимости товаров (включая дельту на разработку и реализацию дизайн-проекта);
Уметь:	<ul style="list-style-type: none"> — разрабатывать новые конструкторско-производственные решения различных силуэтных форм, различного ассортимента и назначения изделий из различных материалов с учетом технологий изготовления; применять в своей творческой деятельности объективные закономерности формообразования и связанные с ним средства конструирования форм изделий и их производства; — выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельных элементов в макете, материале; грамотно использовать в проектной деятельности свойства конструкторских и декоративных материалов, бумаги и картона, а также прочих полиграфических материалов и изделий из них; грамотно применять методы и технологии печати и послепечатной обработки; ориентироваться в технологиях штучного и массового производства различных полиграфических изделий; — составлять подробную и внятную документацию, определяющую требования к дизайн-проекту; ответственно подходить к выполнению дизайн-проектов соответственно предъявляемым к ним требованиям; своевременно осуществлять согласование и экспертизу дизайн-проектов на всех стадиях проектирования; эффективно взаимодействовать со специалистами смежных областей, подрядчиками и заказчиками; осуществлять экономические расчеты, сметы; формировать и рассчитывать тираж; использовать нормативно-правовые акты и прочую юридическую документацию, сопровождающую проектную деятельность графического дизайнера;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> — навыками фиксации созданных художественно-конструкторских решений средствами профессиональной проектной документации; навыкам подготовки технических чертежей, технологических карт и прочих видов проектной презентации; методами унификации технической документации, спецификации, таблиц измерений и т.д.; способами приведения документации к единой форме с

	<p>содержанием единых терминов и единиц измерения;</p> <ul style="list-style-type: none"> — высоким уровнем ответственности при предоставлении на производство (в печать) эталонных образцов продукции, цвето-проб и т.п.; навыками художественно-технического и прочих форм редактирования продуктов графического дизайна; методами комплексной оценки возможных рисков при создании тиража полиграфической продукции, а также при производстве других продуктов графического дизайна; — полным представлением о практической реализации дизайн-проектов в различных областях графического дизайна; навыками экспертизы и оценки требований и заданий к дизайн-проекту; предварительного расчета сметы дизайн-проектирования, а также расчета реализации готового проекта; навыками ведения деловой переписки, включающей обмен деловой проектной документацией; навыками ведения проектных работ в дизайн-группах, дизайн-бюро, рекламных и брендинговых агентствах, издательствах, типографиях и прочих организациях, связанных с проектной деятельностью в графическом дизайне;
--	---

**Аннотация к дисциплине
Б.1.В.05 Шрифт и типографика**

Цели:	<ul style="list-style-type: none"> — раскрытие шрифта и шрифтового искусства как самостоятельной области художественной выразительности, ставшей проектным фундаментом современного графического дизайна; — формирование у бакалавров понимания шрифта как феномена коммуникативной культуры, имеющего многовековые традиции, обладающего чертами соответствующих эпох и стилей, выражающего современные представления о гармонии и простоте коммуникации; — развитие художественного, композиционного мышления средствами типографических композиций.
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> — ознакомление с основными исторически сложившимися стилями шрифтов, с их конструктивными и морфологическими особенностями, функциональной основой и выразительными качествами; — ознакомление с основными стилями и направлениями графического и шрифтового искусства; изучение творчества известных художников и мастеров, занимавшихся шрифтом; а

	<p>также современных школ типографики и их художественных концепций;</p> <ul style="list-style-type: none"> — изучение искусства каллиграфии; ознакомление с выдающимися рукописными работами в этой области графических искусств; — рассмотрение методов работы с пером, принципов проектирования рукописной буквы, обретение навыков работы (письма) пером, кистью и прочими инструментами каллиграфии; — обретение практических навыков каллиграфии; изготовление каллиграфических работ, развивающих графическую моторику, а также моторику создания рукописной буквы, являющейся прообразом наборной; — выявление взаимосвязей рукописных и наборных шрифтов, определение рукописного шрифта как проектной основы типографики и леттеринга; — рассмотрение истории технических ограничений, повлиявших на облик шрифтов, в каллиграфии, ручном наборе, механическом наборе, фотонаборе, цифровом наборе; — изучение частей буквы и ее окружения, систем знаков; рассмотрение пропорций внутри шрифта; ширины знаков относительно друг друга; изучение начертаний и гарнитур; рисунков знака и углов наклона, понятий «насыщенность», «ширина знаков», «контрастность шрифта», «оптический размер шрифта», «засечки» и т.д. — обретение навыков построения шрифта на практике проектирования букв и их сочетаний; — определение широких возможностей типографики в проектировании изделий графического дизайна; раскрытие проектных методик графического дизайна, основанных на работе с типографической композицией; — определение типографики как фундаментальной дисциплины современного графического дизайна, развивающей навыки проектирования художественного образа средствами шрифтовой композиции.
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОПК-4

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none"> — понятия шрифта и шрифтовой культуры; роль шрифта и письменности в культурно-историческом развитии общества;
---------------	---

	исторические этапы возникновения шрифтов; историю развития и смены художественных стилей разных эпох, нашедших отражение в шрифтовых гарнитурах; мировой и отечественный опыт художественной культуры типографики; типографические концепции западного и отечественного графического дизайна;
Уметь:	— применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии в проектной культуре графического дизайна; выявлять функциональные особенности шрифта; сочетать шрифтовые решения с художественной, технической и прочей графикой; подбирать шрифты для композиционных решений на плоскости и в пространстве; создавать острые, неординарные типографические решения в графическом дизайне;
Владеть:	— методиками проектирования шрифтов, шрифтовых логотипов, леттеринга и прочих форм графического дизайна, непосредственно связанных с шрифтовой культурой; современными компьютерными технологиями, программами верстки, профессиональными программами создания шрифтов и векторной графики; типографикой как методом проектного мышления в графическом дизайне;

Б.1.В.06. Техники графики **Аннотация к дисциплине**

Цели:	— формирование графической культуры, влияющей на профессиональное развитие в различных областях дизайна; — освоение исторически сложившихся и современных техник графики; определение их возможностей в художественной, проектной, информационно-технологической и прочих видах дизайнерской деятельности.
Задачи:	— изучение истории графических искусств, выявление исторически сложившихся традиций графического представления действительности; — ознакомление с исторически сложившимися графическими тиражными техниками, с их технологиями и выразительными качествами, с известными произведениями искусства, выполненными в печатной графике; — изучение классических техник глубокой, высокой и плоской печати (ксилографии, линогравюры, офорта, литографии, монотипия и т.д.); возможностей и правил их применения в

	<p>различных изделиях графического дизайна;</p> <ul style="list-style-type: none"> — практическое освоение классических техник графического искусства, формирование представления о возможностях применения мастерства создания графических оттисков в собственной творческой практике; — изучение теории и освоение практики композиционного построения изображений в различных техниках графики, при разных форматах и назначениях графических работ; — практическое освоение современных цифровых технологий (инструментов, программных продуктов, плагинов (встраиваемых модулей), аппаратных средств) для работы в различных техниках графики; — формирование индивидуального набора приемов, техник и прочего графического инструментария для дальнейшей работы над дизайн-проектами и другими творческими работами в дизайне.
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОПК-1; ПК-1

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none"> — культурные традиции передачи изображения графическими средствами; виды и классификации графических техник в разные исторические периоды; жанры; основные приемы и инструменты графики; классические техники станковой графики (гравюра, офорт, монотопия); современные техники графической практики; — формы фиксации творческих идей; основные принципы композиционного построения в графических искусствах; первичные графические элементы композиции (точку, линию, пятно); основы гармонизации в графических композиции, среди которых: контраст / нюанс / тождество, симметрия / асимметрия, ритм, статика / динамика, единство формы и содержания, образность, целостность, композиционное единство, пропорциональность, тектоничность, масштабность, соответствие окружающей среде и проектным задачам дизайна;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none"> — рисовать; формулировать и излагать графическими средствами художественную идею, образ, идею дизайн-проекта; создавать линейно-конструктивные построения и выбирать техники исполнения конкретных рисунков в соответствии с поставленными творческими задачами; формировать графическими средствами доступный восприятию визуальный

	<p>образ, не требующий дополнительных вербальных пояснений;</p> <ul style="list-style-type: none"> — пользоваться различными графическими техниками как средством творческого самовыражения и фиксации творческих идей; находить яркие самобытные композиционные графические решения поставленных творческих задач;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> — основными техниками графиками а также инструментарием их исполнения; графической практикой составления композиций и переработкой их в направлении дизайн-проектирования любого объекта графического дизайна; видами и средствами современной графики; — приемами графической работы с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта; способами подачи и представления графических эскизов на разных этапах проектной деятельности; навыками обоснования своего художественного решения графическими средствами;

Аннотация к дисциплине

Б.1.В.07. Цветоведение и колористика

Цели:	<ul style="list-style-type: none"> — выявление и раскрытие качественных изменений и новых тенденций в области цвета, его выразительных возможностей и коммуникативных ценностей в контексте дизайна современной визуальной предметно-пространственной среды; — освоение теоретических знаний и практических навыков в области цветоведения и колористики; — применение данных знаний на практике в условиях все возрастающей роли эмоциональной составляющей в современном дизайне и визуальных коммуникациях.
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> — определение роли и места колористики в художественной и проектной дизайнерской деятельности; — ознакомление с понятийно-категориальным аппаратом цветоведения; ознакомление с основными философским и художественными концепциями цвета; — изучение культурно-исторических традиций использования цвета, выявление территориально и исторически сложившейся символики цвета; — исследование колористических закономерностей предметного мира; — изучение разнообразных факторов, определяющих цвето-восприятие; изучение психологического и физиологического

	<p>аспектов зрительского восприятия цвета;</p> <ul style="list-style-type: none"> — изучение влияния цвета на эмоциональное переживание визуального материала; раскрытие значения цвета как ведущего средства выражения художественного образа в дизайне; — исследование движения и развития колористического идеала в истории графического дизайна; — практическое освоение методов сочетания форм, цветов и фактур для создания художественного образа в дизайне.
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОПК-2; ПК-1

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none"> — понятие цвета, цветоведения и колористики; роль цвета в живописном произведении, в цвето-графическом произведении, в проектных решениях графического дизайна; трактовки понятий цвета и света учеными и естествоиспытателями (Аристотель, И. Ньютон, Джеймс Клерк, Максвелл и др.); историю развития цветовой палитры; — формы фиксации творческих идей с помощью цвета; роль цвета в художественной композиции и методы создания цветовых сочетаний; основы гармонизации в цвето-графической и живописной композиции;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none"> — свободно работать с цветом и цветовыми композициями; применять материалы, краски, органические и неорганические красители, пигменты; разбавители, лаки для создания живописных и цвето-графических произведений; создавать цветовую гармонию, колорит, контраст и прочие цветовые сочетания; — пользоваться различными цвето-графическими техниками как средством творческого самовыражения и фиксации творческих идей; доступно и внятно раскрывать творческий замысел средствами художественной композиции; находить яркие самобытные композиционные решения поставленных творческих задач;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> — художественной живописной практикой; основами колористики; основами психологии цвета, его восприятия в зависимости от культурных и исторических традиций; навыками создания живописных композиций с учётом психологического и физиологического аспектов зрительского восприятия; навыками практического применения основных законов колористики в

	<p>профессиональной деятельности графического дизайнера;</p> <ul style="list-style-type: none"> — методами цвето-графического представления дизайн-проекта и приемами работы с обоснованием художественного замысла; способами подачи и представления эскизов на разных этапах проектной деятельности; навыками обоснования своего художественного решения средствами художественной композиции;
--	---

Аннотация к дисциплине

Б.1.В.08. Управление проектами в дизайне

Цели:	<ul style="list-style-type: none"> — исследование современных структурных подходов к управленческой, организационной, арт-директорской, а также самостоятельной проектной деятельности в различных областях дизайн-проектирования; — комплексное изучение и освоение методов и технологий, приемов и средств организации и управления индивидуальной и коллективной проектной деятельностью; — развитию алгоритмического и проектного типов дизайн-мышления, формирование инновационных подходов к управлению проектной деятельностью в дизайне
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> — ознакомление с организационно-управленческой структурой предприятий, занимающихся дизайн-проектированием: дизайн-групп, дизайн-бюро, рекламных и брендинговых агентств, издательств, типографий и т.д.; — изучение и практическое освоение методов организации и оптимизации работы над дизайн-проектами; этапов и структуры проектной деятельности; методов планирования дизайн-процессов; — практическое освоение функционального общения, коммуникаций в корпоративной среде и сфере дизайн-индустрии; изучение и освоение принципов организации проектной деятельности с подрядчиками и заказчиками, представителями смежных областей; — рассмотрение и практическое освоение методов руководства коллективной работой над дизайн-проектированием, принципов формирования управленческих решений; — изучение методов оценки потенциала организационных решений в дизайн-проектировании и прогнозирование возможностей дальнейшего развития организационной и

	<p>управленческой структуры дизайн-проектирования;</p> <ul style="list-style-type: none"> — рассмотрение нестандартных ситуаций, дед-лайнов, кризисов, а также изучение комплексов антикризисных программ, способствующих нормализации проектной дизайнерской деятельности; — изучение и практическое освоение методов продвижения творческих проектов, а также участников творческих групп в профессиональной среде и за ее пределами; представительская и PR-деятельность на отраслевых мероприятиях: выставках, конференциях, форумах, презентациях, а также в сети Интернет; — формирование всестороннего понимания социокультурного контекста и этических норм в профессиональной дизайнерской проектной деятельности; общая характеристика рынка интеллектуальных услуг;
<p>Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:</p>	<p>ОПК-6; ПК-4</p>

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

<p>Знать:</p>	<ul style="list-style-type: none"> — способы решения стандартных задач профессиональной деятельности в области дизайн-проектирования на основе коммуникаций; коммуникационных технологий; информационной среды дизайна и его проектной культуры; методы взаимодействия и информационного обмена в творческом коллективе; основные требования информационной безопасности; методы управления индивидуальными и коллективными проектами в дизайне; — основные понятия и категории проектной культуры дизайна и проектного искусства; сущность и организационно-управленческую структуру творческой лаборатории; методы анализа и оценки общих требований к современным дизайн-проектам; методы интеграции и учета комплекса функциональных условий, эргономических требований, социально-экономических аспектов, процессуально-пространственных и прочих факторов, влияющих на дизайн-проектирование; методы синтеза набора возможных решений задач проектной деятельности;
<p>Уметь:</p>	<ul style="list-style-type: none"> — формировать и принимать решения, в том числе управленческие; решать стандартные задачи профессиональной дизайнерской деятельности в области дизайн-проектирования; эффективно работать с

	<p>межличностными коммуникациями; информационно-коммуникационными технологиями, ориентироваться в принципах систематизации и организации информации, обмена информацией в творческой среде дизайна;</p> <p>— управлять процессами дизайн-проектирования от постановки задач — через замысел/идею — к проекту; осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; обрабатывать и анализировать материалы; определять предпосылки и факторы, ожидания и требования, влияющие на дизайн-проектирование; выявлять общие современные требования, предъявляемые к дизайн-проектированию в конкретной области; формировать задание (бриф) на проектирование и разработку дизайна; использовать творческие источники, способы обмена идеями и информацией;</p>
Владеть:	<p>— информационной культурой в области дизайн-проектирования, навыками управления и организации информации и проектных процессов; информационно-коммуникационными технологиями; доступом к основным профессиональным информационным ресурсам по дизайну; способами и приёмами обмена информацией и информационными источниками в проектной лаборатории при соблюдении информационной безопасности;</p> <p>— приемами стимуляции творческих идей при синтезе возможных дизайнерских решений; основами коллективного творчества, обсуждения, дискуссии, мозгового штурма; навыками работы в творческой лаборатории дизайна, а также управления творческим коллективом; принципами создания портфолио удачных эскизных проектов и разработок; правилами систематизации первичных и вторичных результатов проектирования; принципами организации рабочего пространства и работы в коллективе творческой лаборатории;</p>

Аннотация к дисциплине

Б.1.В. ДВ 01.01. Сценография

Цели:	<p>— всестороннее изучение методик и технологий создания сценического оформления в различных видах и формах театральных постановок;</p> <p>— формирование культуры оформления сценического пространства, декораций, света, театрального костюма, реквизита и прочих элементов единого сценографического</p>
--------------	---

	ансамбля.
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> — изучение в исторической ретроспективе становления и развития сценографии и искусства оформления сцены как отдельного жанра художественной культуры; — рассмотрение исторически сложившихся видов сценического оформления в различных жанрах театрального искусства, характерах театральной постановки и формах сценического пространства; — изучение и анализ современных театральных постановок, определение современных требований, предъявляемых к образной выразительности оформления сцены; — практическое освоение всех этапов создания сценического образа: от эскизной разработки до модели сценического пространства; — изучение на практике проектной специфики сценографии: создания декораций, техники сцены, особенностей конструирования театрального костюма, реквизита, основ свето-режиссуры и прочих элементов единого сценографического ансамбля; — определение роли и места сценографии в формировании образной выразительности театральной постановки.
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ПК-1; ПК-4; ПК-5

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none"> — формы фиксации творческих идей сценического оформления; основные принципы композиционного построения в сценографии; роль цвета в художественном образе сцены и методы создания цветовых сочетаний и гармоний; — сущность и структуру творческой лаборатории театра; методы анализа и оценки общих требований к современным дизайн-проектам сценографии; методы интеграции и учета комплекса функциональных условий, эргономических требований, социально-экономических аспектов, процессуально-пространственных и прочих факторов, влияющих на создание проекта оформления сцены; методы синтеза набора возможных решений задач проектной деятельности сценографии; — виды современного сценического оборудования и технику сцены; типологию сценографических решений; назначение, функциональные свойства, особенности технологий дизайн-проектирования различных элементов сцены; роль и место
---------------	--

	сценического образа в театральной постановке;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none"> — пользоваться различными цвето-графическими техниками как средством творческого самовыражения и фиксации творческих идей оформления сцены; доступно и внятно раскрывать творческий замысел средствами художественной композиции; работать в макетировании и моделировании; создавать средствами макета расширенное представление о сути сценографического решения; создавать выразительные объемно-пространственные композиции; находить яркие самобытные композиционные решения поставленных творческих задач сценографии; — вести творческое дизайн-проектирование от постановки задач — через замысел/идею — к проекту; осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; обрабатывать и анализировать материалы; определять предпосылки и факторы, ожидания и требования, влияющие на оформление сцены; выявлять общие современные требования, предъявляемые к сценографии; формировать задание (бриф) на проектирование и разработку оформления сцены; использовать творческие источники, способы обмена идеями и информацией; — конструировать объекты сценографического оборудования: декорации и прочие предметы, костюмы и аксессуары, бутафорское оборудование и другие элементы сцены; презентационную продукцию, сопровождающую спектакли: афиши, плакаты, листовки и т.п.; проектировать единичные изделия, комплексы (коллекции) и ансамбли;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> — приемами работы с обоснованием художественного замысла сценографического решения; способами подачи и представления эскизов на разных этапах проектной деятельности; навыками обоснования своего художественного решения средствами художественной композиции; навыками вербальной защиты проектных решений сценографии; методами сбора обратной связи в целях развития и совершенствования творческого замысла сценографического оформления; — приемами стимуляции творческих идей при синтезе возможных образных решений в сценографии; основами коллективного творчества, обсуждения, дискуссии, мозгового штурма; навыками работы в творческой лаборатории театра; принципами создания портфолио удачных эскизных проектов и разработок; правилами систематизации первичных и вторичных результатов проектирования оформления сцены;

	<p>принципами организации рабочего пространства и работы в коллективе театральной лаборатории;</p> <p>— навыками творческо-конструкторской деятельности в сценографии как вида общественно-полезной деятельности по преобразованию окружающей предметной среды, по созданию социально значимых материальных ценностей в соответствии с потребностями современного общества;</p>
--	---

Аннотация к дисциплине

Б.1.В. ДВ 01.02. Технический рисунок

Цели:	<ul style="list-style-type: none"> — формирование графической культуры создания технической документации, сопровождающей дизайн-проектирование; — освоение технического рисунка как формы профессиональной коммуникации в дизайнерской среде и смежных областях;
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> — изучение нормативных требований и специфики графического сопровождения дизайн-проектов; — освоение основных технических приемов изображения на плоскости объектов дизайна различной степени сложности в разных ракурсах и масштабах; — освоение графических методов выражения наиболее существенных сторон проектной идеи; — изучение взаимосвязи графических двумерных изображений с трехмерной макетной формой; формирование и чтение аксонометрических изображений; создание чертежей сечений и разрезов; — освоение различных методов проектной графики средствами проектно-художественного программного обеспечения; изучение инструментов и технологий компьютерного моделирования; — формирование у бакалавров высокого уровня ответственности за техническое и графическое ведение и итоговое представление результатов проектной деятельности.
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ПК-8

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none"> — основные виды графического представления художественно-конструкторской деятельности (проективный,
---------------	---

	<p>конструкторско–технологический, эстетический и т.п.); современные требования к конструкции изделий, а также их художественно-техническому представлению; методы анализа, обоснования и оценки художественных конструкций в различных областях графического дизайна;</p>
Уметь:	<p>— разрабатывать и грамотно представлять средствами технического рисунка новые конструкторские решения различных силуэтных форм, различного ассортимента и назначения изделий из различных конструктивных материалов с учетом технологий изготовления;</p>
Владеть:	<p>— навыками фиксации созданных конструкторских решений средствами профессиональной проектной документации; навыкам подготовки технических чертежей, технологических карт и прочих видов проектной презентации; методами унификации технической документации, спецификации, таблиц измерений и т.д.; способами приведения документации к единой форме с содержанием единых терминов и единиц измерения;</p>

Аннотация к дисциплине

Б.1.В. ДВ 02.01. Рисунок в дизайне

Цели:	<ul style="list-style-type: none"> — выделение рисунка и проектной графики как самостоятельной области графической творческой деятельности; — освоение рисунка в дизайне как метода художественного проектного мышления, творческого самовыражения в профессии; — нахождение индивидуального графического почерка, стиля проектной графики и рисунка в дизайне у обучающихся.
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> — выявление специфических черт дизайнерского рисунка и проектной графики среди прочих форм графического искусства; — освоение технологий создания проектного образа средствами рисунка и проектной графики, включающих эскизный поиск и уточнение принципиальных решений: формальных, силуэтных, цвето-графических; — исследование на практике методов и средств художественной композиции в создании образной выразительности рисунка в дизайне; — практическое освоение современных цифровых технологий (инструментов, программных продуктов, плагинов

	<p>(встраиваемых модулей), аппаратных средств) для создания рисунков в дизайне;</p> <ul style="list-style-type: none"> — освоение методов ввода графической и чертежной информации с графического планшета и прочих цифровых устройств; — освоение средств создания и редактирования двухмерной графики (дуг, сплайнов, ломаных, кривых и т.п) в программах работы с векторными изображениями; — освоение возможностей создания базы данных линейно-графических зарисовок, образов, поисковых графических идей и чертежей с использованием их в дальнейшем дизайн-проектировании.
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОПК-1; ПК-1

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none"> — понятие рисунка в дизайне; виды и классификации дизайнерского рисунка в разных областях дизайнерской деятельности; основные приемы и техники дизайнерского рисунка; современные планшетные технологии и прочие инструменты рисовальной практики; — формы фиксации творческих идей в дизайне; основные принципы композиционного построения в дизайнерском рисунке; первичные графические элементы композиции (точку, линию, пятно); роль цвета в дизайнерском рисунке; основы гармонизации;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none"> — рисовать; формулировать и излагать графическими средствами художественную идею, образ, идею дизайн-проекта; создавать линейно-конструктивные построения и выбирать техники исполнения конкретных рисунков в соответствии с поставленными задачами дизайна; формировать средствами рисунка доступный восприятию визуальный образ дизайн-идеи, не требующий дополнительных вербальных пояснений; — рисовать и пользоваться различными цвето-графическими техниками как средством творческого самовыражения в дизайне; доступно и внятно раскрывать творческий замысел средствами художественной композиции; создавать средствами дизайнерского рисунка представление о сути проектного дизайнерского решения; находить яркие самобытные композиционные решения поставленных

	творческих задач;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> — основными техниками дизайнерского рисунка а также инструментарием его исполнения; рисовальной практикой составления композиций и переработкой их в направлении дизайн-проектирования любого объекта; видами и средствами проектной графики и дизайнерского рисунка; навыками коммуникаций посредством рисунка в профессиональной среде графического дизайна; — дизайнерским рисунком и приемами работы с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта; способами подачи и представления эскизов на разных этапах проектной деятельности; навыками обоснования своего художественного решения средствами художественной композиции;

Аннотация к дисциплине

Б.1.В. ДВ 02.02. Живописные техники

Цели:	<ul style="list-style-type: none"> — освоение различных живописных техник с использованием различных материалов и методов создания живописных композиций; — нахождение индивидуального живописного почерка, стиля и определение его как метода художественного самовыражения в профессии.
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> — выявление роли и места живописного практикума в формировании профессиональных знаний, умений и навыков будущих дизайнеров; — практическое освоение разнообразных современных и классических живописных техник, средств и методов живописной выразительности; — овладение навыками масляной живописи, темперной, акварельной, пастельной живописи, и т.д.; — практическое освоение фактурного письма с использованием щетины, мастихина; жидкого письма по просохшей поверхности, лессировки; фактуры в масляной, темперной, акварельной и прочих видах живописи; — практическое освоение работы с живописными материалами: красками, органическими и неорганическими красителями, пигментами, разбавителями, лаками; с различного вида холстами, бумагами и т.д.; — практическое освоение декоративных направлений живописи, служащих цвето-графической основой проектных решений в

	<p>дизайне;</p> <ul style="list-style-type: none"> — освоение живописных техник как метода развития у бакалавров живописных навыков и колористической культуры, необходимых для успешной профессиональной деятельности; — ознакомление бакалавров с методами и приемами создания живописной композиции, развитие навыков создания живописных композиций разной степени сложности; — формирование навыков профессионального анализа и оценки своих и чужих живописных произведений; их художественного потенциала для проектной деятельности в дизайне;
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОПК-2

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none"> — роль и место различных живописных техник в проектной культуре дизайна; основные живописные техники и направления, историю их возникновения и развития; роль цвета в различных изобразительных манерах и техниках; историю развития цветовой палитры; техники современной живописи;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none"> — создавать живописные полотна, свободно работать в различных живописных манерах и техниках; применять фактурное письмо с использованием щетины, мастихина; жидкое письмо по просохшей поверхности, лессировки; создавать фактуру в масляной, темперной, акварельной и прочих видах живописи;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> — художественной живописной практикой; основными живописными техниками; навыками создания живописных композиций с учётом психологического и физиологического аспектов зрительского восприятия; навыками практического применения основных живописных техник в профессиональной деятельности графического дизайна;

**Аннотация к дисциплине
Б.1.В. ДВ 03.01. Иллюстрация**

Цели:	<ul style="list-style-type: none"> — определение иллюстрации как изобразительной основы коммуникации, проектируемой средствами графического дизайна; — освоение современных методов, инструментов, материалов, цифровых технологий проектирования иллюстраций.
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> — определение иллюстрации как самостоятельного вида проектной графики; выявление ее функциональной природы; — изучение и практическое освоение традиционных для иллюстрации и оформления книги графических искусств: гравюры, офорта, эстампа и т.д.; определение их роли и места в современных изделиях графического дизайна; — формирование навыков создания визуального художественного образа информации, представленной в тексте; — освоение методов создания индивидуального стиля иллюстраций, соответственно художественным проектным задачам; — исследование и практическое освоение технологий формирования иллюстративного материала: коллажа, фотоколлажа, рор-уп, вклеек, вкладок и прочих методов; — освоение навыков проектирования и разработки иллюстраций, а также редактирования иллюстративного материала с использованием современных цифровых технологий (инструментов, программных продуктов, плагинов (встраиваемых модулей), информационных систем, аппаратных средств); — определение роли и места иллюстрации в проектной культуре дизайна.
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ПК-1; ПК-2

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none"> — основные принципы композиционного построения в иллюстрации; формы фиксации творческих идей и образов цвето-графическими средствами; первичные графические элементы композиции (точку, линию, пятно); роль цвета в иллюстрации и методы создания цветовых сочетаний; основы гармонизации в иллюстрации, среди которых: контраст / нюанс / тождество, симметрия / асимметрия, ритм, статика /
---------------	---

	<p>динамика, единство формы и содержания, образность, целостность, композиционное единство, пропорциональность, масштабность, соответствие проектным задачам графического дизайна; художественно-проектные методики решения художественных задач в иллюстрации: генеративный, компоновочный, композиционный, комбинаторный, программный, трансформационный, модульное проектирование, метод деконструкции, стилизации, коллажа и т.д.; принципы создания художественных иллюстративных концепций на заданную тему с учетом взаимодействия изобразительной и понятийной структуры образа;</p>
Уметь:	<ul style="list-style-type: none"> — создавать иллюстрации, пользуясь различными цвето-графическими техниками; доступно и внятно раскрывать творческий замысел средствами художественной композиции; создавать средствами иллюстрации расширенное представление о сути литературного произведения; находить яркие самобытные композиционные решения поставленных творческих задач; — обосновать свои предложения при разработке проектной идеи иллюстративного ряда, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению задач книжного оформления; оценивать потенциал креативных идей и разработок, прогнозировать возможности их дальнейшего развития; выбирать оптимальный вариант творческой концепции для решения конкретной иллюстраторской задачи;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> — мастерством иллюстрации; приемами работы с обоснованием художественного замысла книжного оформления; способами подачи и представления эскизов на разных этапах проектной деятельности; навыками обоснования своего художественного решения средствами художественной композиции; — навыками нахождения творческих источников для создания самобытных иллюстраций; навыками комплексного развития творческих идей в состоятельные проекты по оформлению книги; высоким уровнем ответственности за качественный потенциал художественного решения, способствующего формированию эстетически выразительной предметно-пространственной среды;

**Аннотация к дисциплине
Б.1.В. ДВ 03.02. Мультимедиа. Техники анимации
в современном дизайне**

Цели:	<ul style="list-style-type: none"> — формирование у бакалавров комплексного коммуникативного дизайн-мышления и системного подхода к проектированию в мультимедиа; — обретение практических знаний, умений и навыков в областях моделирования и анимации разных жанров, разного уровня сложности и назначения, с использованием различных цифровых технологий;
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> — рассмотрение мультисенсорной природы мультимедиа, определение компонентов медиа-коммуникаций, воздействующих на человека: цвето-графических, видео-, аудио-визуальных, сенсорных и т.д. — изучение современных областей проектной деятельности мультимедиа, среди которых можно выделить: дизайн электронных СМИ, дизайн СМ; дизайн СМ-контента; дизайн рекламы, веб-дизайн, арт-дизайн, ланд-дизайн, дизайн игр т.д. — проектирование и разработка модульных информационно-графических и анимированных структур, основанных на принципах программированного искусства; — изучение и практическое освоение приемов создания движущейся экранной композиции с применением различных графических и объемно-пространственных средств анимации; — изучение и практическое освоение внутрикадровой динамической композиции и принципов воздействия экранного анимированного образа на зрителя; — освоение системного подхода к проектированию и размещению анимации и мультимедиа-контента; определение специфики каналов коммуникаций; выявление общих закономерностей в триаде канал-контент-реципиент; — определение современных общих требований к мультимедиа-дизайну и формирование представлений о тенденциях развития мультимедиа и компьютерной анимации в будущем.
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ПК-6; ПК-10

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	— современные технологии, требуемые при реализации
---------------	--

	<p>мультимедиа-дизайна и анимации; технологии дизайн-проектирования с использованием междисциплинарных подходов и новейших достижений науки и техники в смежных областях; современные мультимедиа- технологии, производственные ресурсы, технические базы, аппаратные средства, сопутствующие дизайн-проектированию;</p> <p>— работу с прикладными программными продуктами, с информацией в глобальной сети Интернет, со средствами компьютерной графики, мультимедиа-дизайна, анимации и 3D моделирования; принципы работы с современным программным обеспечением для автоматизации процессов дизайн-проектирования;</p>
Уметь:	<p>— работать с современными информационными технологиями, программным обеспечением, аппаратным инструментарием, цифровыми проектными системами и т.п.; осуществлять индивидуальную настройку оборудования; использовать современные форматы предоставления графического, видео- и мультимедиа-материала на различных носителях и в различных медиа- пространствах;</p> <p>— работать в различных графических редакторах, в том числе в Adobe Creative Cloud: обрабатывать растровые и векторные изображения; применять коррекцию, монтаж; работать с панелью инструментов, каналами, слоями, палитрой и основными фильтрами в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator; работу в Autodesk 3ds Max; работать в Adobe InDesign и прочих программах верстки; работать с разными типами программных продуктов, специализирующихся на мультимедиа-дизайне и анимации;</p>
Владеть:	<p>— современными средствами и технологиями разработки мультимедиа-дизайна и анимации, а также его подготовки к печати, 3D печати и прочим видам производства; навыками размещения в сети Интернет мультимедийных и анимационных продуктов дизайна; пониманием специфики каналов коммуникаций, общих закономерностей в триаде канал-контент-реципиент;</p> <p>— навыками работы в основных графических редакторах; навыками художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого файла; различными современными средствами и технологиями подготовки файлов размещению в мультимедиа-среде и сети Интернет;</p>

**Аннотация к дисциплине
Б.1.В. ДВ 04.01. Фотографика**

Цели:	<ul style="list-style-type: none">— освоение знаний и умений, формирование практических навыков, необходимых для создания профессиональных фотоизображений, а также для их развития и преобразования в произведения фотографии;— освоение практической работы с современной фотоаппаратурой и современными программными средствами обработки фотоизображений;— развитие творческой активности и инициативы бакалавров в вопросах фото-регистрации окружающей визуальной среды.
Задачи:	<ul style="list-style-type: none">— освоение проектной области графического дизайна, связанной с фото-регистрацией видимой действительности и преобразованием фотоматериала в фотографику;— изучение и практическое освоение композиционных основ черно-белой фотографии; рассмотрение линии, пятна и точки как композиционных элементов; исследование понятий «плоскости» и «пространства» в фотографической композиции;— освоение цветной фотографии как метода проектирования художественного образа; изучение специфики создания цветной фото-композиции;— освоение технологий создания фотографических изображений: аналоговая съемка; snap-shot; цифровая фотосъемка;— изучение профессионального оборудования для репортажной и студийной фотосъемки; определение технических (аппаратных, программных) возможностей создания произведений фотографии;— изучение различий и особенностей видов студийных фотосъемок; изучение fashion- фотосъемки, e-commerce съемки (для создания стоковых фотоизображений); рекламной, имиджевой фотосъемок; освоение методов студийной фотосъемки на практике;— всестороннее освоение методов редактирования, ретуши, цвето-коррекции фотоматериала программными средствами Adobe Photoshop; практическое освоение профессионального программного инструментария фотографии;— исследование современных тенденций фотографии и фото-искусства; определение места и роли фотографии в проектной деятельности дизайнера;

Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:

ПК-2; ПК-6

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none">— художественно-проектные методики решения дизайнерских задач средствами фотографии; принципы создания фотографических концепций на заданную тему с учетом взаимодействия изобразительной и понятийной структуры образа;— современные технологии фотографии, фото- и видео-оборудование, требуемые при реализации фото-проектов; технологии фото-проектирования с использованием междисциплинарных подходов и новейших достижений науки и техники в смежных областях; современные фото-материалы и технологии, производственные ресурсы, технические базы, аппаратные средства;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none">— обосновать свои предложения при разработке фотографической идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению задач дизайн-проектирования; оценивать потенциал творческих идей фотографий, прогнозировать возможности их дальнейшего развития в графическом дизайне; выбирать оптимальный вариант творческой концепции фотографии для решения конкретной дизайнерской задачи;— работать с современными информационными технологиями, программным обеспечением, аппаратным инструментарием, цифровыми проектными системами в области обработки фото-материала и создания фотографии; осуществлять индивидуальную настройку оборудования; автоматизировать процессы фото- и видео-обработки; использовать современные форматы предоставления графического, видео- и мультимедиа-материала на различных носителях и в различных медиа-пространствах;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none">— навыками нахождения творческих источников для создания самобытных фотографических решений; навыками комплексного развития творческих идей в состоятельные фото- и дизайн-проекты; высоким уровнем ответственности за качественный потенциал художественного решения, способствующего формированию эстетически выразительной предметно-пространственной среды;— современными средствами и технологиями фотографии, а также подготовки фотоизображений к печати и прочим видам

	<p>производства; навыками размещения в сети Интернет мультимедийных и анимационных продуктов фото-дизайна; пониманием специфики каналов коммуникаций, общих закономерностей в триаде канал-контент-реципиент;</p>
--	---

Аннотация к дисциплине

Б.1.В. ДВ 04.02. Упаковка

Цели:	<ul style="list-style-type: none"> — всестороннее изучение и практическое освоение методик, инструментов и технологий проектирования и разработки современных упаковочных решений; — формирования у бакалавров комплексного подхода к проектированию упаковочных решений, имеющих потенциал создания долгосрочных маркетинговых коммуникаций; — развитие проектно-аналитического мышления, определяющего потенциальные возможности дизайна в решении экономических задач.
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> — изучение истории упаковки; ознакомление с классификациями и систематизациями видов исторически сложившейся и современной упаковки; — изучение маркетинговой природы всех видов современной упаковки; исследование современных тенденций в области рекламных коммуникаций и упаковки; — определение комплекса рекламных коммуникаций в дизайне упаковки, соответственно маркетинговым задачам; разработка единиц упаковки для различных коммуникационных каналов, носителей и сред; — проведение аналитико-исследовательских работ по изучению рынка и конкурентной среды; целевой аудитории и потребительских установок, ожиданий, предпочтений; — определение ведущей роли концепта или идеи среди прочих проектных факторов дизайна упаковки, изучение и практическое освоение семантических основ визуальных образов и знаков в упаковке; — разработка конструкций упаковки различного ассортимента и назначения из различных материалов с учетом их конструктивных свойств; — изучение и практическое освоение разнообразных методов и средств, технологий и алгоритмов разработки комплексных упаковочных решений; — изучение методов оценки коммуникативного и

	маркетингового потенциала проектируемого дизайна упаковки и прогнозирования дальнейшего развития дизайн-решения на разных носителях, в условиях разного контента, для разных сред и задач.
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ПК-5; ПК-8; ПК-3

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none"> — виды современных упаковок и прочих продуктов графического дизайна, их назначение, функциональные свойства, особенности технологий их дизайн-проектирования; классификации упаковки; роль и место упаковки в социокультурном развитии современного общества; — основные виды художественно-конструкторской деятельности в области упаковки (проективный, конструкторско-технологический, эстетический, экологический и т.п.); современные требования к дизайну упаковочных изделий; принципы оценки качества готовых решений, а также потенциала представленных проектных разработок; методы анализа существующих в мировой и отечественной практике упаковочных решений; методы обоснования собственного дизайна упаковки; — роль и место материалов в формировании художественного образа и потребительских качеств упаковки; классификации и основы физико-механических и прочих свойств упаковочных материалов; современные тенденции и новейшие технологии производства упаковочных материалов; ассортиментную политику крупных производителей материалов для упаковки, бумаги и картона; принципы закупки материалов для полиграфии;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none"> — конструировать объекты графического дизайна упаковки: логотипы, товарные знаки и прочие виды бренд-айдентики в упаковке; конструкции, оболочки, этикетки и их отдельные элементы; POS-материалы, листовки, буклеты и прочую презентационную продукцию в точках продажи и контакта с потребителем; прочие виды маркетинговых коммуникаций: афиши, плакаты и прочие виды наружной рекламы и т.п.; проектировать единичные упаковочные изделия, комплексы (коллекции) упаковки; — разрабатывать новые упаковочные решения различных силуэтных форм, различного ассортимента и назначения из различных упаковочных материалов с учетом технологий

	<p>изготовления; применять в своей творческой деятельности объективные закономерности формообразования и связанные с ним средства конструирования упаковки;</p> <p>— учитывать при разработке художественного замысла особенности упаковочных материалов и их формообразующих свойств; использовать в практической деятельности различные виды материалов, а также их комбинации; правильно оценивать возможности материалов при разработке упаковочных изделий; связывать свойства материалов и область их применения; рационально подбирать материалы для полиграфии;</p>
Владеть:	<p>— навыками творческо-конструкторской деятельности в различных областях дизайна упаковки как вида общественно-полезной деятельности по преобразованию окружающей предметной среды, по созданию социально значимых материальных ценностей в соответствии с потребностями современного общества;</p> <p>— навыками фиксации созданных проектных решений в упаковке средствами профессиональной проектной документации; навыкам подготовки технических чертежей, технологических карт и прочих видов проектной презентации упаковки и ее конструкции; методами унификации технической документации, спецификации, таблиц измерений и т.д.; способами приведения документации к единой форме с содержанием единых терминов и единиц измерения;</p> <p>— навыками реализации учебных заданий по дизайну упаковки в макете, материале; навыками работы с широкой палитрой материалов для дизайн-проектирования упаковки; представлениями о современных технологиях печати и послепечатной обработки полиграфических образцов;</p>

Аннотация к дисциплине

Б.1.В. ДВ 05.01. Основы теории и методологии проектной графики

Цели:	<p>— формирование методологического подхода к решению профессиональных задач дизайн-проектирования, определение места и роли проектной графики в решении проектных задач дизайна;</p> <p>— активизация процессов творческого поиска, нахождения проектных решений, создания базы проектных графических разработок в творческой лаборатории дизайна; освоение</p>
--------------	--

	методов анализа и концептуализации проектной графики
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> — изучение основных понятий и категорий проектной культуры дизайна; исследование на практике сущности и структуры творческой лаборатории; определение места и роли проектной графики для проектной культуры дизайна; — ознакомление с разнообразием методов современной проектной графики; практическое освоение техник выполнения клазур, эскизов и прочих видов зарисовок и фиксаций проектной идеи; — обретение практических навыков ведения творческого дизайн-проектирования от постановки задач — через замысел/идею — к воплощению; формирования средствами проектной графики адекватного представления художественной идеи, не требующего вербального пояснения, на каждом этапе проектирования; — практическое освоение приемов стимуляции творческих идей при синтезе возможных дизайнерских решений; изучение работы творческого сознания, его связи с графическим самовыражением; — освоение правил систематизации первичных и вторичных результатов проектирования; создание портфолио удачных эскизных проектов и разработок, созданных средствами проектной графики;
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ПК-4

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none"> — основные понятия и категории проектной культуры дизайна и проектного искусства; сущность и структуру творческой лаборатории; методы и инструменты проектной графики; — методы анализа и оценки общих требований к современным дизайн-проектам; методы интеграции и учета комплекса функциональных условий, эргономических требований, социально-экономических аспектов, процессуально-пространственных и прочих факторов, влияющих на дизайн-проектирование; способы представления проектных идей средствами проектной графики; — методы синтеза набора возможных решений задач проектной деятельности средствами проектной графики;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none"> — вести творческое дизайн-проектирование от постановки задач

	<ul style="list-style-type: none"> — через замысел/идею — к проекту; формировать средствами проектной графики адекватное представление художественной идеи на каждом этапе проектирования; — осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; обрабатывать и анализировать материалы; определять предпосылки и факторы, ожидания и требования, влияющие на дизайн-проектирование; выявлять общие современные требования, предъявляемые к дизайн-проектированию в конкретной области; формировать задание (бриф) на проектирование и разработку дизайна; использовать творческие источники, способы обмена идеями и информацией; выполнять клаузуры, эскизы и прочие виды зарисовок проектной идеи;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> — основами теории и методологии проектной графики, приемами стимуляции творческих идей при синтезе возможных дизайнерских решений; методами их отражения средствами проектной графики; — принципами создания портфолио удачных эскизных проектов и разработок; правилами систематизации первичных и вторичных результатов проектирования;

Аннотация к дисциплине

Б.1.В. ДВ 05.02. Визуальные коммуникации и медиадизайн

Цели:	<ul style="list-style-type: none"> — исследование качественных изменений и новых тенденций в области современных визуальных коммуникаций, которые сегодня не представляются без мультимедиа-дизайна; — освоение практических знаний, умений и навыков создания проектов медиа-дизайна, имеющих мультисенсорную природу, обеспечивающих интерактивное взаимодействие с пользователем, формирующих гибкую, подвижную среду современного медиа-пространства;
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> — раскрытие понятия «визуальные коммуникации»; определение визуальных коммуникаций как ведущих в мультисенсорной среде современного коммуникативного пространства; — изучение современных методов восприятия, потребления и переработки визуальной информации; изучение перцептивных возможностей человека; психологического и физиологического аспектов зрительского восприятия; — анализ существующих проектных решений в медиа-дизайне, рассмотрение функциональных и эстетических особенностей современных медиа-объектов; создание типологии

	<p>художественно-образных решений мультимедиа-дизайна, созданных на основе цифровых технологий;</p> <ul style="list-style-type: none"> — изучение типологии мультимедийного оборудования; определение экрана как типа информационного пространства; исследование возможностей использования инновационных цифровых технологий в медиа-дизайне; — проектирование и разработка комплексных мультимедиа дизайн-проектов, с использованием различных медиа компонентов (звука, графики, анимации, видео, текста), соответствующих современным требованиям; — изучение приемов работы с программным обеспечением для работы в авторинге, для дизайна и редактирования медиа-данных (Adobe Audition, Adobe Premiere, Adobe After Effects, Adobe Flash, Adobe Director); — изучение основных форматов предоставления графического, видео- и мультимедиа-материала на различных носителях, в различных медиа- пространствах; — рассмотрение социокультурной природы медиа-дизайна, выделение его роли и места в организации новых коммуникационных сред общения и взаимодействия, способных вызвать резонанс в обществе.
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ПК-4; ПК-6; ПК-10

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none"> — основные понятия и категории проектной культуры дизайна и визуальных коммуникаций; методы анализа и оценки общих требований к современным визуальным коммуникациям и медиа-дизайну; методы интеграции и учета комплекса функциональных условий, эргономических требований, социально-экономических аспектов, процессуально-пространственных и прочих факторов, влияющих на дизайн-проектирование; методы синтеза набора возможных решений задач проектной деятельности в области визуальных коммуникаций и медиадизайне; — современные технологии, требуемые при реализации медиа-дизайна на практике; технологии дизайн-проектирования с использованием междисциплинарных подходов и новейших достижений науки и техники в смежных областях; современные мультимедиа-технологии и их роль в визуальных коммуникациях; аппаратные средства
---------------	---

	<p>мультимедиа;</p> <ul style="list-style-type: none"> — современные информационные ресурсы и технологии дизайна; принципы работы с современным программным обеспечением для автоматизации процессов дизайн-проектирования визуальных коммуникаций; работу с прикладными программными продуктами, с информацией в глобальной сети Интернет, со средствами компьютерной графики, анимации и 3D моделирования;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none"> — вести творческое дизайн-проектирование от постановки задач — через замысел/идею — к проекту; осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; обрабатывать и анализировать материалы; определять предпосылки и факторы, ожидания и требования, влияющие на проектирование в современной области визуальных коммуникаций и мультимедиа-дизайна; формировать задание (бриф) на проектирование и разработку дизайна; использовать творческие источники, способы обмена идеями и информацией; — работать с современными информационными технологиями, программным обеспечением, аппаратным инструментарием, цифровыми проектными системами и т.п.; использовать современные форматы предоставления графического, видео- и мультимедиа-материала на различных носителях и в различных медиа- пространствах; — работать в различных графических редакторах, в том числе в Adobe Creative Cloud: обрабатывать растровые и векторные изображения; применять коррекцию, монтаж; работать с панелью инструментов, каналами, слоями, палитрой и основными фильтрами в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator; работать в Autodesk 3ds Max; в авторинге, для дизайна и редактирования медиа-данных (Adobe Audition, Adobe Premiere, Adobe After Effects, Adobe Flash, Adobe Director); работать с разными типами программных продуктов, специализирующихся на дизайне мультимедиа-коммуникаций;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> — приемами стимуляции творческих идей при синтезе возможных дизайнерских решений в области визуальных коммуникаций и медиа-дизайна; правилами систематизации первичных и вторичных результатов проектирования; — современными средствами и технологиями разработки визуальных коммуникаций и медиа-дизайна; навыками размещения в сети Интернет мультимедийных и анимационных продуктов дизайна; пониманием специфики

	<p>каналов коммуникаций, общих закономерностей в триаде канал-контент-реципиент;</p> <p>— навыками работы в основных графических редакторах; методами создания индивидуальных настроек современного программного обеспечения; навыками художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого файла;</p>
--	---

АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ
Б1.В.ДВ.05.03 ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ АДАПТАЦИИ К
УЧЕБНОЙ И ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Цели:	систематизировать и сконцентрировать существующие разрозненные психологические знания профессиональной адаптации в упорядоченную последовательность представлений о деятельности людей различного опыта, пола, возраста и специализации.	
Задачи:	овладение теоретическими основами психологической адаптации к учебной и профессиональной деятельности; формирование адаптационных умений и навыков в процессе осуществления этих видов деятельности	
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:		ОК-6, ОК-7

В результате изучения дисциплины (модуля)обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none"> – основы социально-культурных отношений в обществе – принципы и технологии, методы и средства самоорганизации и самообразования; основы и структуру самостоятельной работы, методы конспектирования устных и письменных сообщений; – основы справочно-информационной деятельности; – методы и принципы прочих видов самостоятельных работ
Уметь:	<ul style="list-style-type: none"> – применять в профессиональной деятельности знания о социальных, этнических, конфессиональных и культурных различиях; – самостоятельно организовывать свою деятельность, заниматься самообразованием; понимать основы и структуру самостоятельной работы, самостоятельно конспектировать, анализировать, обобщать информацию; выполнять творческие задания
Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> – навыками работы в коллективе на основе толерантного отношения к социально-культурным различиям; – способностью к самоорганизации и самообразованию; основами и структурой самостоятельной работы, методами поиска и фиксации творческих идей, культурой мышления,

	навыками анализа и обобщения информации, высокой мотивацией к профессиональной деятельности
--	---

Аннотация к дисциплине

Б.1.В. ДВ 06.01. Креативные технологии в брендинге

Цели:	<ul style="list-style-type: none"> — всестороннее изучение и освоение креативных технологий брендинга: проектных методологий брендинга, технологий разработки бренд-коммуникаций, принципов создания художественно-образных решений в брендинге и т.д. — формирование у обучающихся структурных подходов к дизайн-проектированию в различных областях брендинга, определение актуальной, современной парадигмы бренда
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> — исследование понятия «креативные технологии», изучение современных креативных технологий и тенденций развития проектной культуры дизайна; — изучение и практическое освоение художественно-проектных методик создания образа, метафоры бренда; определение роли дизайна и прочих визуальных искусств в проектных работах над брендом; — изучение и практическое освоение особенностей креативных технологий брендинга в различных сферах, среди которых потребительский брендинг, корпоративный брендинг, промышленный брендинг, политический брендинг, государственные коммуникации и государственный брендинг, территориальный брендинг. — изучение и практическое освоение особенностей креативных технологий брендинга в зависимости от каналов бренд-коммуникаций; разработка бренд-коммуникаций для городской среды, печатных и электронных СМИ, телевидения; — комплексное исследование проблем плагиата в современных визуальных коммуникациях, связанных с «заимствованием» знаков, логотипов и фирменных стилей брендов; — всестороннее и комплексное изучение компьютерных технологий, информационных систем, аппаратных средств креативных технологий брендинга.
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ПК-2; ПК-4

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none"> — креативные технологии брендинга, методики создания художественного образа, метафоры бренда с учетом взаимодействия изобразительной и понятийной структуры; художественно-проектные методы: генеративный, компоновочный, композиционный, комбинаторный, программный, трансформационный, модульное проектирование, метод деконструкции, стилизации, коллажа и т.д.; принципы создания дизайнерских концепций бренд-коммуникаций; — основные понятия и категории проектной культуры брендинга; сущность и структуру творческой лаборатории бренд-дизайна; методы анализа и оценки общих требований к современному бренду и бренд-дизайну; методы интеграции и учета комплекса функциональных условий, эргономических требований, социально-экономических аспектов, процессуально-пространственных и прочих факторов, влияющих на дизайн-проектирование в области брендинга и бренд-дизайна; методы синтеза набора возможных решений задач проектной деятельности в брендинге;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none"> — обосновать свои предложения при разработке креативной проектной идеи бренда, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению проектных задач; оценивать потенциал креативных идей и разработок, прогнозировать возможности их дальнейшего развития, а также внедрения; разрабатывать креативные бренд-концепции в различных сферах, среди которых потребительский брендинг, корпоративный брендинг, промышленный брендинг, политический брендинг, государственные коммуникации и государственный брендинг, территориальный брендинг; — вести творческое дизайн-проектирование от постановки задач — через замысел/идею — к проекту; осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; обрабатывать и анализировать материалы; определять предпосылки и факторы, ожидания и требования, влияющие на бренд-проектирование; выявлять общие современные требования, предъявляемые к проектированию брендов и бренд-дизайну; формировать задание (бриф) на проектирование и разработку бренда и бренд-дизайна; использовать творческие источники, способы обмена идеями и информацией;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> — навыками нахождения творческих источников для создания

	<p>самобытных креативных идей и решений в брендинге; навыками комплексного развития творческих идей в состоятельные бренд-концепции; высоким уровнем ответственности за качественный потенциал проектно-образных, художественно-композиционных решений в брендинге, способствующих формированию эстетически выразительной предметно-пространственной среды;</p> <p>— приемами стимуляции творческих идей при синтезе возможных дизайнерских решений в брендинге и бренд-дизайне; основами коллективного творчества, обсуждения, дискуссии, мозгового штурма; навыками работы в творческой лаборатории бренд-дизайна; принципами создания портфолио удачных эскизных проектов и разработок; правилами систематизации первичных и вторичных результатов проектирования бренда; принципами организации рабочего пространства и работы в коллективе творческой лаборатории бренд-дизайна;</p>
--	---

Аннотация к дисциплине

Б.1.В. ДВ 06.02. Креативные технологии в рекламе

Цели:	<p>— всестороннее изучение и освоение креативных технологий современной рекламы: принципов создания художественно-образных решений в рекламе, проектных методик рекламных коммуникаций, технологий разработки и производства рекламного продукта, и т.д.</p> <p>— формирование у обучающихся структурных подходов к дизайн-проектированию в различных областях рекламных коммуникаций, определение актуальной, современной парадигмы рекламы</p>
Задачи:	<p>— исследование понятия «креативные технологии», изучение современных креативных технологий и тенденций развития проектной культуры дизайна;</p> <p>— изучение и практическое освоение художественно-проектных методик создания рекламного образа; определение роли дизайна и прочих визуальных искусств в проектных работах по разработке современной рекламы;</p> <p>— изучение и практическое освоение особенностей креативных технологий рекламы в различных сферах, среди которых потребительская реклама, корпоративная реклама, промышленная реклама, политическая реклама, государственные рекламные кампании, реклама территорий;</p>

	<ul style="list-style-type: none"> — изучение и практическое освоение особенностей креативных технологий рекламы в зависимости от каналов рекламных коммуникаций; разработка рекламных продуктов для городской среды, печатных и электронных СМИ, телевидения; — комплексное исследование проблем плагиата в современных визуальных коммуникациях, связанных с «заимствованием» знаков, логотипов и фирменных стилей; — всестороннее и комплексное изучение компьютерных технологий, информационных систем, аппаратных средств креативных технологий рекламы.
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ПК-2; ПК-4

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none"> — креативные технологии рекламы, методики создания рекламного образа с учетом взаимодействия изобразительной и понятийной структуры рекламы; художественно-проектные методы: генеративный, компоновочный, композиционный, комбинаторный, программный, трансформационный, модульное проектирование, метод деконструкции, стилизации, коллажа и т.д.; принципы создания дизайнерских концепций рекламных коммуникаций; — основные понятия и категории проектной культуры рекламы; сущность и структуру творческой лаборатории рекламы; методы анализа и оценки общих требований к современным рекламным продуктам; методы интеграции и учета комплекса функциональных условий, эргономических требований, социально-экономических аспектов, процессуально-пространственных и прочих факторов, влияющих на дизайн-проектирование в области рекламы; методы синтеза набора возможных решений задач проектной деятельности в рекламе;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none"> — обосновать свои предложения при разработке креативной проектной идеи рекламного образа, основанного на концептуальном, творческом подходе к решению маркетинговых задач; оценивать потенциал креативных идей и разработок, прогнозировать возможности их дальнейшего развития, а также внедрения; разрабатывать креативные концепции в различных сферах рекламы, среди которых потребительская реклама, корпоративная реклама, промышленная реклама, политическая реклама,

	<p>государственные рекламные кампании, реклама территорий;</p> <p>— вести творческое дизайн-проектирование от постановки задач — через замысел/идею — к проекту; осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; обрабатывать и анализировать материалы; определять предпосылки и факторы, ожидания и требования, влияющие на дизайн рекламы; выявлять общие современные требования, предъявляемые к проектированию и разработке дизайна рекламы; формировать задание (бриф) на проектирование рекламного продукта; использовать творческие источники, способы обмена идеями и информацией;</p>
Владеть:	<p>— навыками нахождения творческих источников для создания самобытных креативных идей и решений в рекламе; навыками комплексного развития творческих идей в состоятельные рекламные кампании; высоким уровнем ответственности за качественный потенциал проектно-образных, художественно-композиционных решений в рекламе, способствующих формированию эстетически выразительной предметно-пространственной среды;</p> <p>— приемами стимуляции творческих идей при синтезе возможных дизайнерских решений в рекламе; основами коллективного творчества, обсуждения, дискуссии, мозгового штурма; навыками работы в творческой лаборатории рекламы; принципами создания портфолио удачных эскизных проектов и разработок; правилами систематизации первичных и вторичных результатов проектирования; принципами организации рабочего пространства и работы в коллективе творческой лаборатории рекламы;</p>

Аннотация к дисциплине

Б.1.В. ДВ 07.01. Брендинг территорий в дизайне

Цели:	<p>— всестороннее изучение отечественного и международного опыта брендинга территорий в его коммуникативном, потребительском, социальном, гуманитарном и прикладном аспектах;</p> <p>— практическое освоение принципов и технологий современного коммуникативного процесса и бренд-коммуникаций в территориальном брендинге;</p> <p>— формирование профессиональных компетенций в области брендинга территорий за счет всестороннего овладения теоретическим и практическим материалом, способностью</p>
--------------	--

	свободно ориентироваться в проблемном поле территориального брендинга;
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> — изучение понятийно-категориального аппарата брендинга территорий, формирование профессиональных подходов к проектной деятельности в данной области; — изучение и практическое освоение системы идентификации и структуры бренда в целом; типологий визуального брендинга; — изучение и практическое освоение методологий, проектных технологий и инструментов современного брендинга и ребрендинга территорий, механизмов внедрения бренда; — всестороннее ознакомление с современными классификациями бренд-коммуникаций; практическое освоение общих закономерностей в триаде канал-контент-реципиент; — изучение и практическое освоение инструментов создания коммуникационной стратегии для продвижения брендов территорий; — изучение и практическое освоение методов коммуникативного аудита и исследований в области брендинга территорий; — изучение, анализ и проработка кейсов отечественного и зарубежного территориального брендинга; — изучение современных тенденций, перспективных направлений, инновационных подходов, междисциплинарных конвергенций в современном брендинге территорий;
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ПК-4; ПК-5

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none"> — основные понятия и категории проектной культуры брендинга территорий; сущность и структуру творческой лаборатории бренд-дизайна; методы анализа и оценки общих требований к современному бренду территории; методы интеграции и учета комплекса функциональных условий, эргономических требований, социально-экономических аспектов, процессуально-пространственных и прочих факторов, влияющих на дизайн-проектирование территориального бренда; методы синтеза набора возможных решений задач проектной деятельности в брендинге территорий; — виды дизайн-инструментов продвижения брендов территорий на рынок, типы современных визуальных бренд-
---------------	--

	<p>коммуникаций, продуктов бренд-дизайна; их назначение, функциональные свойства, особенности технологий их дизайн-проектирования; классификации продуктов дизайнерской деятельности; роль и место продуктов бренд-дизайна в социокультурном развитии современного общества;</p>
<p>Уметь:</p>	<ul style="list-style-type: none"> — вести творческое дизайн-проектирование от постановки задач — через замысел/идею — к проекту; осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; обрабатывать и анализировать материалы; определять предпосылки и факторы, ожидания и требования, влияющие на бренд-проектирование; выявлять общие современные требования, предъявляемые к проектированию брендов территорий; формировать задание (бриф) на проектирование и разработку территориального бренда; использовать творческие источники, способы обмена идеями и информацией; — конструировать объекты территориального бренд-дизайна: логотипы, товарные знаки и прочие виды бренд-айдентики; визитки, фирменные бланки, папки и прочие элементы фирменного стиля бренда, листовки, буклеты и прочую презентационную продукцию; рекламную продукцию, сувенирную упаковку, POS-материалы и прочие виды маркетинговых коммуникаций; предметы, товары, промышленные образцы и их отдельные элементы и т.п.; проектировать единичные изделия, комплексы (коллекции) и ансамбли;
<p>Владеть:</p>	<ul style="list-style-type: none"> — приемами стимуляции творческих идей при синтезе возможных дизайнерских решений в брендинге территорий; основами коллективного творчества, обсуждения, дискуссии, мозгового штурма; навыками работы в творческой лаборатории бренд-дизайна; принципами создания портфолио удачных эскизных проектов и разработок; правилами систематизации первичных и вторичных результатов проектирования бренда территорий; принципами организации рабочего пространства и работы в коллективе творческой лаборатории бренд-дизайна; — навыками творческо-конструкторской художественно-проектной деятельности в различных областях территориального бренд-дизайна как вида общественно-полезной деятельности по преобразованию окружающей предметной среды, по созданию социально значимых материальных ценностей в соответствии с потребностями современного общества;

Б.1.В. ДВ 07.02. Визуальная идентификация территорий
Аннотация к дисциплине

Цели:	<ul style="list-style-type: none">— всестороннее изучение отечественного и международного проектного опыта визуальных идентификаций территорий в их коммуникативном, потребительском, социальном, гуманитарном и прикладном аспектах;— практическое освоение принципов и технологий, методов и средств проектной культуры современной айдентики, визуальных коммуникаций, коммуникативного процесса в территориальном брендинге;— формирование профессиональных компетенций в области визуальной идентификации территорий за счет всестороннего овладения теоретическим и практическим материалом, способностью свободно ориентироваться в проблемном поле айдентики и брендинга территорий;
Задачи:	<ul style="list-style-type: none">— изучение понятийно-категориального аппарата визуальной идентификации территорий, формирование профессиональных подходов к проектной деятельности в данной области айдентики;— изучение и практическое освоение системы идентификации и структуры бренда в целом; типологий визуального брендинга;— изучение и практическое освоение методологий, проектных технологий и инструментов современной бренд-айдентики территорий, механизмов внедрения бренд-айдентики в коммуникативное поле бренда;— всестороннее ознакомление с современными классификациями визуальной айдентики бренд-коммуникаций; практическое освоение общих закономерностей в триаде канал-контент-реципиент;— изучение и практическое освоение инструментов создания коммуникационной стратегии для продвижения брендов территорий средствами визуальной бренд-айдентики;— изучение и практическое освоение методов коммуникативного аудита и исследований в области брендинга территорий;— изучение, анализ и проработка кейсов отечественного и зарубежного территориального брендинга и визуальной айдентики;— изучение современных тенденций, перспективных направлений, инновационных подходов, междисциплинарных конвергенций в современной айдентике территорий;

Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ПК-4; ПК-5
---	------------

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none"> — основные понятия и категории проектной культуры визуальной айдентики, брендинга территорий; сущность и структуру творческой лаборатории бренд-дизайна; методы анализа и оценки общих требований к современному комплексу визуальных коммуникаций территориального бренда; методы интеграции и учета комплекса функциональных условий, эргономических требований, социально-экономических аспектов, процессуально-пространственных и прочих факторов, влияющих на дизайн-проектирование визуальных коммуникаций территориального бренда; методы синтеза набора возможных решений задач проектной деятельности в айдентике территорий; — виды визуальных коммуникаций и прочих инструментов продвижения брендов территорий на рынок; их назначение, функциональные свойства, особенности технологий их дизайн-проектирования; роль и место продуктов визуальной айдентики и бренд-дизайна в социо-культурном развитии современного общества;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none"> — вести творческое дизайн-проектирование от постановки задач — через замысел/идею — к проекту; осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; обрабатывать и анализировать материалы; определять предпосылки и факторы, ожидания и требования, влияющие на проектирование визуальных коммуникаций территорий; выявлять общие современные требования, предъявляемые к проектированию брендов территорий и их визуальных коммуникаций; формировать задание (бриф) на проектирование и разработку визуальных коммуникаций территориального бренда; использовать творческие источники, способы обмена идеями и информацией; — конструировать объекты визуальных коммуникаций и территориального бренд-дизайна: логотипы, товарные знаки и прочие виды бренд-айдентики; визитки, фирменные бланки, папки и прочие элементы фирменного стиля бренда, листовки, буклеты и прочую презентационную продукцию; рекламную продукцию, сувенирную упаковку, POS-материалы и прочие виды маркетинговых коммуникаций территориального бренда; предметы, товары, промышленные

	образцы и их отдельные элементы и т.п.; проектировать единичные изделия, комплексы (коллекции) и ансамбли;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> — приемами стимуляции творческих идей при синтезе возможных дизайнерских решений визуальной айдентики территорий; основами коллективного творчества, обсуждения, дискуссии, мозгового штурма; навыками работы в творческой лаборатории бренд-дизайна; принципами создания портфолио удачных эскизных проектов и разработок; правилами систематизации первичных и вторичных результатов проектирования визуальных идентификаций территорий; принципами организации рабочего пространства и работы в коллективе творческой лаборатории бренд-дизайна; — навыками творческо-конструкторской художественно-проектной деятельности в различных областях визуальных идентификаций и территориального бренд-дизайна как вида общественно-полезной деятельности по преобразованию окружающей предметной среды, по созданию социально значимых материальных ценностей в соответствии с потребностями современного общества;

Аннотация к дисциплине

Б.1.В. ДВ 08.01. Дизайн интерактивных приложений и Web-дизайн

Цели:	<ul style="list-style-type: none"> — освоение проектной области web-дизайна как части цифровой визуальной культуры современности; — комплексное изучение и практическое освоение web-дизайна как коммуникативной области, служащей инструментом вовлечения через воздействие на эмоциональный интеллект, создание wow-факторов, идентичности ожиданиям ЦА, через повышение коммуникативного уровня, интерактивности, юзабилити и т.д.;
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> — изучение современного web-дизайна в контексте достижений цифрового искусства; определение современных проектных, художественно-эстетических, эмоционально-образных возможностей web-дизайнерских решений; — раскрытие качественных изменений и новых тенденций web-дизайна, определение современных требований к проектным решениям в данной области; — практическое освоение проектных методик web-дизайна, исследование разнообразных предпосылок и факторов, средств

	<p>и приемов, инструментов и материалов, технологий и алгоритмов, UX и UI-принципов, определяющих проектирование в web-дизайне;</p> <ul style="list-style-type: none"> — проектирование и разработка web-дизайна с последующей реализацией пользовательских интерфейсов в информационных продуктах, web-кабинетах и т.д.; — освоение интерфейса и инструментария программы Adobe Flash, методов создания сценариев и алгоритмов на встроенном в среду языке Action Script, принципов публикации и размещения готовых проектов; — формирование системного, комплексного подхода к редактированию и оценке своих и чужих проектов web-дизайна; — рассмотрение социокультурной природы цифрового искусства и web-дизайна, выявление его роли и места в процессах развития современного общества;
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОПК-4; ПК-6; ПК-7; ПК-10

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none"> — понятия шрифта и шрифтовой культуры; роль шрифта в создании web-дизайна и интерактивных приложений; мировой и отечественный опыт типографики в цифровом проектировании; типографические концепции web-дизайна и интерактивных приложений западного и отечественного графического дизайна; — современные технологии, требуемые при реализации web-дизайна и интерактивных приложений; технологии дизайн-проектирования с использованием междисциплинарных подходов и новейших достижений науки и техники в смежных областях; современные технологии, производственные ресурсы, технические базы, аппаратные средства, сопутствующие проектированию web-дизайна и интерактивных приложений; — роль и место изготовления эталонных образцов, шаблонов и прочих проектных единиц для дальнейшего развития и обновления интерактивных приложений и web-дизайна. — принципы работы с современным программным обеспечением для автоматизации процессов проектирования web-дизайна и интерактивных приложений; работу с прикладными программными продуктами, с информацией в глобальной сети
---------------	---

	Интернет, со средствами компьютерной графики, анимации и 3D моделирования;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none"> — применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии в проектной культуре web-дизайна и интерактивных приложений; выявлять функциональные особенности шрифта; сочетать шрифтовые решения с художественной, технической и прочей графикой; — работать с современными информационными технологиями, программным обеспечением, аппаратным инструментарием, цифровыми проектными системами и т.п.; осуществлять индивидуальную настройку оборудования; автоматизировать процессы дизайн-проектирования; использовать современные форматы предоставления графического, видео- и мультимедиа-материала на различных носителях и в различных медиа-пространствах; — выполнять эталонные образцы, шаблоны, настройки web-дизайна и интерактивных приложений; грамотно использовать в проектной деятельности технические свойства аппаратных средств; — работать в различных графических редакторах, в том числе в Adobe Creative Cloud: обрабатывать растровые и векторные изображения; применять коррекцию, монтаж; работать с панелью инструментов, каналами, слоями, палитрой и основными фильтрами в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator; работу в Autodesk 3ds Max; работать в Adobe InDesign и прочих программах верстки; работать с разными типами программных продуктов, специализирующихся на проектировании web-дизайна и интерактивных приложений;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> — современными технологиями в области типографики, программами верстки, профессиональными программами создания шрифтов и векторной графики; типографикой как методом проектного мышления в графическом дизайне; — современными средствами и технологиями разработки web-дизайна и интерактивных приложений; навыками размещения, использования и аналитики web-дизайна и в сети Интернет; пониманием специфики каналов интернет-коммуникаций, общих закономерностей в триаде канал-контент-реципиент; — высоким уровнем ответственности при подготовке и размещении web-дизайна и дизайна интерактивных приложений; навыками художественно-технического и прочих форм редактирования; — навыками работы в основных графических редакторах;

	методами создания индивидуальных настроек современного программного обеспечения; различными современными средствами и технологиями подготовки файлов к размещению в сети Интернет;
--	--

Аннотация к дисциплине

Б.1.В. ДВ 08.02. Компьютерная графика и цифровой дизайн

Цели:	<ul style="list-style-type: none"> — определение компьютерной графики и цифрового дизайна как творческой лаборатории, создающей, на сегодняшний день, наибольшее количество компьютерных изображений, цифровых объектов и моделей пространства; — формирование у бакалавров комплексных социокультурных, профессионально-методологических подходов к дизайн-проектированию в области компьютерной графики и цифрового дизайна.
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> — рассмотрение компьютерной графики и цифрового дизайна как проектно-художественной области, обладающей сложившимися традициями, собственными средствами художественной выразительности, философией, потенциалом формирования и трансформации современного информационного пространства; — исследование и практическое освоение таких проектных факторов как интерактивность и алгоритмизация; медийность, мультимедийность, мультисенсорность, сложно-структурность и т.п. в практике создания компьютерной графики и цифрового дизайна; — изучение и практическое освоение художественно-образных решений, созданных программными средствами; формирование представлений о взаимосвязи образа с цифровыми технологиями проектирования; — освоение проектного инструментария: методик, материалов, современных цифровых технологий (аппаратных средств, программных продуктов, информационных систем) проектирования в цифровом дизайне; овладение техниками компьютерной визуализации проектных идей; — проектирование и разработка модульных информационно-графических и анимационных структур; — обретение навыка анализа и оценки существующих проектных решений в цифровом дизайне, рассмотрение их концептуальной подоплеки, социокультурных задач, функциональных и эстетических особенностей,

	<p>технологической базы;</p> <ul style="list-style-type: none"> — формирование системного, комплексного подхода к редактированию своих и чужих проектов компьютерной графики и цифрового дизайна; формирование навыков дальнейшего развития проектных решений; — обоснование места компьютерной графики и цифрового дизайна как основы современной проектной цивилизации; формирование этической ответственности за социальный резонанс, вызванный результатами проектирования в компьютерной графике и цифровом дизайне.
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ПК-1; ПК-6; ПК-10

В результате изучения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none"> — формы фиксации творческих идей цифрового дизайна; основные принципы композиционного построения объектов цифрового дизайна; роль цвета и света в компьютерной графике и цифровом дизайне; основы гармонизации, среди которых: контраст / нюанс / тождество, симметрия / асимметрия, ритм, статика / динамика, единство формы и содержания, образность, целостность, композиционное единство, пропорциональность, соответствие окружающей среде и проектным задачам цифрового дизайна; — современные технологии, требуемые при реализации компьютерной графики и цифрового дизайна на практике; технологии дизайн-проектирования с использованием междисциплинарных подходов и новейших достижений науки и техники в смежных областях; современные технологии, производственные ресурсы, технические базы, аппаратные средства компьютерной графики и цифрового дизайна; — современные информационные ресурсы; принципы работы с современным программным обеспечением для автоматизации процессов компьютерной графики и цифрового дизайна; работу с прикладными программными продуктами, с информацией в глобальной сети Интернет, со средствами компьютерной графики, анимации и 3D моделирования;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none"> — пользоваться компьютерной графикой как средством творческого самовыражения и фиксации творческих идей; доступно и внятно раскрывать творческий замысел цифрового дизайна; создавать средствами компьютерной графики расширенное представление о сути проектного дизайнерского решения; находить яркие самобытные композиционные

	<p>решения поставленных творческих задач;</p> <ul style="list-style-type: none"> — работать с современными информационными технологиями компьютерной графики и цифрового дизайна, программным обеспечением, аппаратным инструментарием, цифровыми проектными системами и т.п.; осуществлять индивидуальную настройку оборудования; автоматизировать процессы дизайн-проектирования; использовать современные форматы предоставления графического, видео- и мультимедиа-материала на различных носителях и в различных медиа-пространствах; — работать в различных графических редакторах, в том числе в Adobe Creative Cloud: обрабатывать растровые и векторные изображения; применять коррекцию, монтаж; работать с панелью инструментов, каналами, слоями, палитрой и основными фильтрами в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator; работу в Autodesk 3ds Max; работать в Adobe InDesign и прочих программах верстки; работать с разными типами программных продуктов, специализирующихся на компьютерной графике и цифровом дизайне;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> — компьютерной графикой и приемами работы с обоснованием художественного замысла цифрового дизайна; способами подачи и представления эскизов на разных этапах проектной деятельности; навыками обоснования своего художественного решения средствами художественной композиции; — современными средствами и технологиями компьютерной графики и цифрового дизайна; навыками размещения в сети Интернет мультимедийных и анимационных продуктов цифрового дизайна; пониманием специфики каналов коммуникаций, общих закономерностей в триаде канал-контент-реципиент; — навыками работы в основных графических редакторах; методами создания индивидуальных настроек современного программного обеспечения; навыками художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого файла; различными современными средствами и технологиями подготовки файлов к размещению в сети Интернет;

АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

Б1.В.ДВ.08.03 АДАПТИВНЫЕ ИНФОРМАЦИОННЫЕ И КОММУНИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Цели:	<p>дополнительная индивидуализированная коррекция нарушений учебных и коммуникативных умений, профессиональной и социальной адаптации на этапе освоения основной профессиональной образовательной программы;</p> <p>освоение теоретических знаний, формирование навыков использования альтернативных средств коммуникации в учебной и будущей профессиональной деятельности;</p> <p>формирование у студентов умения обоснованно выбирать и эффективно использовать универсальные и специальные информационные и телекоммуникационные технологии, а также специальные технические и программные средства для эффективной организации учебной и будущей профессиональной деятельности в зависимости от вида и характера ограничений возможностей здоровья и их территориального положения относительно образовательной организации</p>
Задачи:	<ul style="list-style-type: none">– ознакомить студентов с возможностями использования информационно-коммуникационных технологий в учебном процессе;– ознакомление студентов с принципами работы компьютера и других технических средств, реализации информационных процессов;– сформировать у студентов умение обоснованно выбирать и эффективно использовать средства универсальных и специальных информационных и коммуникационных технологии в зависимости от вида и характера ограничений возможностей здоровья;– развивать познавательный интерес, интеллектуальные способности и творческую активность путем освоения и использования современных информационно-коммуникационных технологий при изучении различных учебных дисциплин;– сформировать навыки использования альтернативных средств коммуникации в учебной и в будущей профессиональной деятельности.
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОПК-6

В результате изучения дисциплины (модуля)обучающийся должен:

Знать:	понимать роль и значения информации в развитии современного
---------------	---

	<p>общества; основные методы и способы получения, хранения, переработки информации; способы работы с информацией в глобальных компьютерных сетях и корпоративных информационных системах. особенности информационно и библиографической культуры; требования информационной безопасности.</p>
Уметь:	<p>сознавать значение информационных технологий в развитии современного общества; работать с информацией в информационных системах; работать с информацией в глобальных компьютерных сетях. применять информационно-коммуникационные технологии.</p>