



Аннотации РПД основной образовательной программы высшего образования

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

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

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

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

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



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



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



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

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

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

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



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

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

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

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



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



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

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

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

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



– методами научного мышления;



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

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

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

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



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

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

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

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



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



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

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

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

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



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



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

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

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

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



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



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



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

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

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

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



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



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

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

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

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



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



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

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

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

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



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



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



Аннотация к рабочей программе дисциплины
Б1.В.05 Сценография

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

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

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



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



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



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

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

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

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



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



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



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

Цели:	<ul style="list-style-type: none"> – выявление сущностных категорий, теории и практики, тенденций и перспектив развития современных визуальных коммуникаций и коммуникативного дизайна; – освоение проектных методик сложных информационных систем и объектов визуальной коммуникации; – формирование системного подхода к проектированию в коммуникативном дизайне и комплексного коммуникативного дизайн-мышления;
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> – изучение основ коммуникологии; – изучение основ теории связи; – изучение основ семиотики; – исследование качественных изменений и новых тенденций в области современных визуальных коммуникаций; – изучение эргономики чтения в различных условиях восприятия текста; – освоение практических навыков, проектирования объектов и систем визуальной коммуникации.
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ПК-3, ПК- 6

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

Знать:	<ul style="list-style-type: none"> – основы теории коммуникации; – мультисенсорную основу человеческого общения, принципы комплексного восприятия среды и ее элементов, разворачивающихся во времени и в пространстве; – основные законы психологии восприятия вербальных, визуальных и звуковых воздействий, образующих замкнутую художественную систему; – типы и техники иллюстрационной графики и познавательных изображений; – традиционную и современную типографику как систему коммуникаций; – типы компьютерных файлов шрифтов и сферы их применения; – технологии печати шрифтовых оригиналов в ограниченном цветовом пространстве и полноцветной печати; – современные компьютерные средства проектирования в графическом дизайне.
Уметь:	– анализировать мультисенсорную основу коммуникаций, выявлять



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



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

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

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

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



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



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

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

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

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



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



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

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

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

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



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



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

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



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

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

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



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



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

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



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

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

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



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

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



- дизайна электронных изданий и моушн-дизайна; а также другими вопросами, связанными с проектной деятельностью;
- подбор и применение на практике необходимых методов исследования и творческого исполнения проектов в графическом дизайне и моушн-дизайне;
 - практическое освоение методов разработки концептуальных, экспериментальных и инновационных идей;
 - приобретение практических навыков работы с компьютерными программами; использование современных информационных баз и графических программ;
 - подбор и использование на практике методов художественно-технического и прочих форм редактирования объектов дизайна;
 - формирование у практикантов актуальных экономико-ориентированных подходов в проектной деятельности дизайнера;
 - создание оригинальных технологически грамотных патентно-способных разработок на уровне промышленного образца;
 - ознакомление с производственной деятельностью предприятия, основными технологическими процессами, технологическим оборудованием, современными материалами;
 - разработка организационно-управленческих моделей формирования, оценки и интерпретации результатов проектной и дизайнерской деятельности;
 - подбор и применение методов публичных выступлений с целью представления, обоснования и защиты дизайн-проекта в условиях реального бизнеса;
 - участие в выставках, конкурсах и фестивалях, конференциях с результатами дизайнерской деятельности в областях графического дизайна при согласовании с компанией, предоставившей базу практики;
 - подготовка и написание отчета о прохождении практики.

Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:

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

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

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



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



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

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



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

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

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



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



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

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



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

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

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



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



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

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

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

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



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