



ПРИЛОЖЕНИЕ 1 К ООП

УТВЕРЖДЕНО УЧЕНЫМ СОВЕТОМ ИСИ В СОСТАВЕ ООП

АННОТАЦИИ К РАБОЧИМ ПРОГРАММАМ ДИСЦИПЛИН

Образовательная программа

Арт-диджитал дизайн

Направление подготовки

54.04.01 Дизайн

Уровень высшего образования

Магистратура



АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

Б1.О.01 ФИЛОСОФИЯ НАУКИ И ИСКУССТВА

Цели:	Способствовать формированию общенаучной ориентации студента в области философии науки и искусства; формированию потребности и навыков критического осмысления состояния, тенденций, истории и перспектив развития культуры, общества, личности через приобщение к опыту философского мышления.
Задачи:	– ознакомить с основными законами общественного развития; с тенденциями исторического развития науки и искусства, научных картин мира; – теоретическая и практическая оценка роли и значения истории и теории философии науки как системообразующей дисциплины в системе профессиональной подготовки магистра; – развитие представлений о философии искусства как важнейшем разделе, изучающем сущность и смысл произведений искусства.
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	УК-1

ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

УК1	Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий
Знать:	– основные методы критического анализа; – методологию системного подхода; – философские аспекты познания закономерностей научного и художественного творчества;
Уметь:	– выявлять проблемные ситуации, используя методы анализа, синтеза и абстрактного мышления; – осуществлять поиск решений проблемных ситуаций на основе действий, эксперимента и опыта; – производить анализ явлений и обрабатывать полученные результаты; – определять в рамках выбранного алгоритма вопросы (задачи), подлежащие дальнейшей разработке и предлагать способы их решения.
Владеть:	– технологиями выхода из проблемных ситуаций, навыками выработки стратегии действий; – навыками критического анализа.



АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

Б1.О.02 МЕТОДЫ НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ РАБОТЫ

Цели:	овладение современными методами, нормами научно-исследовательской работы обучающихся.
Задачи:	<ul style="list-style-type: none">– изучение общенаучной исследовательской методологии;– изучение процедуры научного исследования;– изучение частной дисциплинарной исследовательской методологии и методики.
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	УК-1, УК-2

ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

УК-1	Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий
Знать:	<ul style="list-style-type: none">– нормы культуры мышления, основы логики, нормы критического подхода, основы методологии научного знания, формы анализа.
Уметь:	<ul style="list-style-type: none">– адекватно воспринимать информацию, логически верно, аргументировано и ясно строить устную и письменную речь, критически анализировать социально значимые проблемы и явления.
Владеть:	<ul style="list-style-type: none">– навыками постановки цели, способностью в устной и письменной речи логически оформить результаты мышления, навыками решения социально значимых и научных проблем.

УК-2	Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла
Знать:	<ul style="list-style-type: none">- методологию и методику проектного менеджмента.
Уметь:	<ul style="list-style-type: none">- разрабатывать и реализовывать проект полного цикла.
Владеть:	<ul style="list-style-type: none">- технологией разработки и реализации проектов.



АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

Б1.О.03 ПЕДАГОГИКА И ПСИХОЛОГИЯ

Цели:	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 ОПК-5 в результате изучения дисциплины:	

ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

ОПК-5	Способен осуществлять педагогическую деятельность по программам профессионального образования и дополнительного профессионального образования
Знать:	<ul style="list-style-type: none">– методическую литературу, образовательные программы, учебные планы;– методику преподавания различных педагогических дисциплин;– принципы возрастной психологии;– различные педагогические методы в области дизайнерского искусства
Уметь:	<ul style="list-style-type: none">– планировать образовательный процесс в сфере дизайнерского искусства;– разрабатывать программные и методические материалы;– выработать собственные педагогические принципы и применять их на практике;– соотносить собственные педагогические принципы с другими педагогическими принципами
Владеть:	<ul style="list-style-type: none">– принципами возрастной психологии;– обширным программным и методическим материалом;– различными методами педагогических дисциплин;



- собственными педагогическими принципами;
- информацией о нововведениях в области профессионального образования и дополнительного профессионального образования



АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

Б1.О.04 ПРОЕКТНАЯ КОНЦЕПТУАЛИСТИКА

Цели:	— всестороннее освоение теоретических, исторических, методологических и концептуальных основ художественно-проектной деятельности во всех областях современного графического дизайна
Задачи:	— освоение философских, теоретических и методологических основ художественно-проектной деятельности — раскрытие предпосылок возникновения, типологии и этапов исторического развития визуальной культуры, искусства и дизайна — освоение концептуального и образно-стилистического содержания культурно-исторических парадигм визуальной культуры и графического дизайна — освоение исторического, концептуального и образно-стилистического содержания национальных школ графического дизайна — освоение авторских творческих концепций ведущих дизайнеров мира — освоение методологических основ дизайн-мышления и дизайн-чувствования — освоение концептуальных инструментов, методики и основ стратегического планирования и управления дизайн-проектами в области графического дизайна — освоение разных форм и видов современного искусства как ресурса развития графического дизайна
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОПК-1; ОПК-2

ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций

ОПК-1	Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода
Знать:	— основные этапы развития визуальной культуры, искусства и дизайна — методы соотнесения развития дизайна с культурно-историческим контекстом — основные понятия и категории теории и истории дизайна. научные методы искусствоведения
Уметь:	— типологизировать, классифицировать и систематизировать стилевые процессы, исторические и национальные школы, течения и направления искусства и дизайна в широком культурно-историческом



	<p>контексте</p> <ul style="list-style-type: none"> — пользоваться системой методов искусствоведения — применять знания в области проектной концептуалистики, истории и теории искусства и дизайна в профессиональной деятельности
Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> — методологией и технологиями приобретения, использования и обновления гуманитарных историко-культурных знаний — концептуальными, гуманитарными и искусствоведческими методами и навыками их применения художественно-проектной деятельности — технологиями презентации результатов научно-исследовательской и экспериментально-творческой деятельности –
ОПК-2	<p>Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения</p>
Знать:	<ul style="list-style-type: none"> — особенности поиска научной и творческой информации в области дизайна — основные источники получения информации — основы справочно-информационной деятельности — методы апробации основных результатов исследований в научных докладах, презентациях и сообщениях
Уметь:	<ul style="list-style-type: none"> — разрабатывать концепции и составлять планы научно-исследовательских работ и экспериментально-творческих работ — осуществлять поиск и систематизацию информации, осуществлять сбор, анализ и обобщение данных для всех видов научно-исследовательских работ и экспериментально-творческих работ в сфере дизайна — участвовать в научно-практических конференциях и творческих событиях, делать доклады и презентации, представляющие результаты исследовательской и практической дизайнерской деятельности
Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> — навыками самостоятельной исследовательской работы; приемами работы с профессиональной информацией по истории дизайна; навыками применения научно-исследовательских методов; опытом участия в научно-практических конференциях с докладами и сообщениями; высокой мотивацией к профессиональному развитию;



АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

Б1.О.05 ПРОЕКТИРОВАНИЕ ЦИФРОВЫХ КОММУНИКАЦИЙ

Цели:	<ul style="list-style-type: none">— всестороннее освоение компетенций (навыков, знаний умений), реализуемых дисциплиной «Проектирование цифровых коммуникаций»;— формирование у магистров цифровой визуальной культуры, комплексного коммуникативного дизайн-мышления и системного подхода к проектированию цифровых коммуникаций с использованием новейших цифровых технологий;
Задачи:	<ul style="list-style-type: none">— исследование качественных изменений и новых тенденций в области современных визуальных коммуникаций;— изучение и освоение новейших цифровых технологий и запросов общества на дизайн цифровых коммуникаций;— изучение типологии экранных технологий; определение экрана как информационного и интерактивного пространства; изучение перцептивных возможностей человека; психологического и физиологического аспектов зрительского восприятия;— практическое освоение принципов UX и UI-дизайна;
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОПК-3; ПК-1; ПК-2; ПК-3

ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

ОПК-3	Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи
Знать:	<ul style="list-style-type: none">— принципы разработки концептуальных проектных идей в области цифровых коммуникаций;— методы создания набора возможных проектных решений и их адаптаций с учётом требований UX и UI;



Уметь:	<ul style="list-style-type: none">— разрабатывать концептуальную проектную идею и принципы ее возможного развития и адаптации под разные носители;— создавать шаблоны и творческие заготовки, а также работать с чужими шаблонами и плагинами для упрощения и ускорения креативных и проектных процессов;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none">— методами научного обоснования состоятельности проектируемых объектов и систем цифровых коммуникаций;

ПК-1	Способен организовать и осуществить предпроектные исследования, поставить и согласовать проектные задачи, планировать проектную деятельность в области дизайна объектов, среды и систем
Знать:	<ul style="list-style-type: none">— методы проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; технологии сбора, анализа, обобщения и концептуализации информации, необходимой для разработки проекта;— типовые формы проектных заданий (брифов), методы написания и согласования брифа на разработку сайта, мобильного приложения, контента для социальных сетей и прочих видов цифровых коммуникаций;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none">— осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; выявлять общие современные требования, предъявляемые к UX/UI дизайну цифровых коммуникаций;— использовать онлайн-программы совместного пользования для согласования и утверждения дизайн-макетов с заказчиком;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none">— навыками оформления результатов предпроектных исследований и предоставления их заказчику; приемами согласования художественно-технических и прочих задач;— навыками планирования проектной деятельности и организации проектных процессов в области дизайна цифровых коммуникаций;

ПК-2	Способен руководить проектными работами, организовать и осуществить концептуальную и художественно-техническую разработку, подготовку проектной документации в области дизайна объектов, среды и систем
Знать:	<ul style="list-style-type: none">— методы руководства и организации процессов концептуальной разработки цифровых коммуникаций; основные методы и



	программные средства воплощения разработанных дизайн-концепций;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none">— проектировать объекты и системы цифровых коммуникаций: сайты, мобильные приложения, контент для визуальных платформ социальных сетей, баннеры Интернет-рекламы, компьютерные игры, анимированные объекты и пр.;— использовать современные цифровые проектные технологии;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none">— опытом организации и руководства проектными работами, навыками подготовки проектной документации, соответствующей требуемому качеству и современным форматам для внедрения / размещения в сети Интернет;

ПК-3	Способен организовать и осуществить авторский надзор за воплощением проектов в области дизайна объектов, среды и систем
Знать:	<ul style="list-style-type: none">— методы автоматизации и цифровизации авторского надзора за реализацией, изготовлением и внедрением объектов и систем цифровых коммуникаций;— принципы контроля качества размещения в сети Интернет мультимедийных, анимационных и прочих цифровых продуктов дизайна;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none">— руководить процессами контроля качества; применять цифровые показатели и средства авторского надзора за внедрением объектов и систем цифровых коммуникаций;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none">— навыками качественной оценки предоставляемых файлов;— методами художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого к размещению / внедрению файла;



АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

Б1.О.06 ЦИФРОВЫЕ ПРОЕКТНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Цели:	— всестороннее освоение компетенций (навыков, знаний умений), реализуемых дисциплиной «Цифровые проектные технологии», формирование высокой культуры исполнения дизайн-проектов средствами цифровых технологий;
Задачи:	— всестороннее и комплексное изучение компьютерных технологий, информационных систем, аппаратных средств и программных продуктов дизайн-проектирования; — овладение методами создания индивидуальных настроек современного программного обеспечения; приемами автоматизации проектных процессов; — овладение навыками художественно-технического редактирования макетов дизайн-проекта, их подготовки к производству и размещению в сети Интернет;
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	УК-4; ОПК-3; ПК-2; ПК-3

ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

УК-4	Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия
Знать:	— сущность и значение современных коммуникативных технологий в эру цифровой трансформации; основные понятия и категории современных цифровых коммуникаций; — операционные системы, файловые структуры и пользовательские интерфейсы, информационные ресурсы и программное обеспечение дизайнерской деятельности;
Уметь:	— решать задачи профессиональной деятельности с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности;
Владеть:	— навыками работы с информационно-коммуникационным оборудованием и новейшим программным обеспечением в



	профессиональной области дизайн-проектирования;
ОПК-3	Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи
Знать:	— принципы цифровой разработки концептуальных проектных идей, методы создания набора возможных проектных решений в программах дизайн-проектирования;
Уметь:	— разрабатывать концептуальную проектную идею и принципы ее возможного развития средствами компьютерной графики; — создавать шаблоны и творческие заготовки, а также работать с чужими шаблонами и плагинами для упрощения и ускорения креативных и проектных процессов;
Владеть:	— индивидуальными настройками оборудования и модулей программных продуктов для автоматизации креативных процессов в дизайне;
ПК-2	Способен руководить проектными работами, организовать и осуществить концептуальную и художественно-техническую разработку, подготовку проектной документации в области дизайна объектов, среды и систем
Знать:	— методы организации и руководства творческим и художественно-техническим процессами в дизайне с использованием цифровых методов удаленной и сетевой коммуникации; онлайн-программы совместного пользования для согласования и утверждения дизайн-макетов;
Уметь:	— использовать цифровые методы и средства создания дизайн-концепций; современные технологии, требуемые для практической реализации дизайн-проектов; — работать с новейшими информационными технологиями, аппаратным инструментами, цифровыми системами, прикладными программными продуктами, с информацией в глобальной сети Интернет, со средствами компьютерной графики, анимации и 3D моделирования; — настраивать оборудование, автоматизировать проектные



	процессы;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none">— профессиональным уровнем компьютерной грамотности;— навыками подготовки и предоставления графического, видео- и мультимедиа-материала, соответствующего требуемому качеству и современным форматам, для производства и/или размещения в сети Интернет;
ПК-3	Способен организовать и осуществить авторский надзор за воплощением проектов в области дизайна объектов, среды и систем
Знать:	<ul style="list-style-type: none">— методы автоматизации и цифровизации авторского надзора за реализацией, изготовлением и доводкой опытных (эталонных) образцов объектов, сред и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;— принципы контроля качества размещения в сети Интернет мультимедийных, анимационных и прочих цифровых продуктов дизайна;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none">— руководить процессами контроля качества на производстве; применять цифровые показатели и средства авторского надзора за воспроизведением объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none">— навыками качественной оценки предоставляемых файлов;— методами художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого к производству /размещению / внедрению файла;



АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

Б1.О.07 ОРГАНИЗАЦИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ ТВОРЧЕСКИХ СОБЫТИЙ

Цели:	всестороннее освоение навыков, знаний умений по организации интерактивных творческих событий
Задачи:	— развитие ответственности за личностное и профессиональное развитие в дизайнерской сфере — формирование персонального бренда и репутации в профессиональной и социальной среде — определение роли и значения презентации творческих работ при участии на выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях;
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОПК-4

ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

ОПК-4	Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу
Знать:	— виды и формы цифровых, художественных и дизайнерских интерактивных продуктов и творческих событий — понимать значение выставок, фестивалей, конкурсов, реальных и цифровых перформансов и других творческих событий в личностном и профессиональном росте и развитии дизайнерского сообщества и художественной среды — основы подготовки, организации и проведения интерактивных художественно-творческих мероприятий, виртуальных декораций для театров, массовых зрелищ и других творческих событий — средства и инструменты интерактивности и методы разработки и реализации интерактивных реальных и цифровых художественно-творческих мероприятий
Уметь:	— проявлять творческую инициативу, разрабатывать концепции, составлять стратегические и рабочие планы, осуществлять экспериментальное проектирование, подготовку, организацию и проведение разных видов интерактивных творческих событий, включая создание виртуальных декораций для театров и массовых зрелищ
Владеть:	— навыками проявления творческой инициативы, командной работы по организации интерактивных творческих событий и личного участия в них



АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ Б1.В.01 ПРОЕКТНЫЙ МЕНЕДЖМЕНТ. САМОМЕНЕДЖМЕНТ

Цели:	сформировать системное видение современной методологии проектного управления и повышения персональной эффективности, освоить доступные практические инструменты и методы	
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> - научить выстраивать работу проектных команд, основываясь на Agile-технологиях и достижениях в сфере управления человеческими ресурсами. - обучить эффективной постановке целей и расстановке приоритетов - освоить методы управления временем для повышения производительности - освоить методы создания и поддержания рабочего состояния за счет управления эмоциями, самомотивации сотрудников на достижение результатов. - оценить собственный уровень мотивации 	
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	УК-2; УК-3; УК-6	

ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

УК-2	Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла
Знать:	<ul style="list-style-type: none"> – принципы формирования концепции проекта в рамках обозначенной проблемы; – принципы формирования Agile-технологий; – требования, предъявляемые к проектной работе и критерии оценки результатов проектной деятельности;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none"> – разрабатывать концепцию проекта в рамках обозначенной проблемы, формулируя цель, задачи, актуальность, значимость (научную, практическую, методическую и иную в зависимости от типа проекта), ожидаемые результаты и возможные сферы их применения; – уметь видеть образ результата деятельности и планировать последовательность шагов для достижения данного результата; – прогнозировать проблемные ситуации и риски в проектной деятельности;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> – навыками составления плана-графика реализации проекта в целом и плана-контроля его выполнения; – навыками конструктивного преодоления возникающих разногласий и конфликтов.



	<ul style="list-style-type: none">– навыки планирования работы команды, правильно расставляя приоритеты, концентрируясь на значимых вопросах, контролируя реализацию планов деятельности команды
--	--

УК-3	Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели
Знать:	<ul style="list-style-type: none">– общие формы организации деятельности коллектива;– психологию межличностных отношений в группах разного возраста;– основы стратегического планирования работы коллектива для достижения поставленной цели;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none">– создавать в коллективе психологически безопасную доброжелательную среду;– учитывать в своей социальной и профессиональной деятельности интересы коллег;– предвидеть результаты (последствия) как личных, так и коллективных действий;– планировать командную работу, распределять поручения и делегировать полномочия членам команды;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none">– навыками постановки цели в условиях командной работы;– способами управления командной работой в решении поставленных задач;– навыками преодоления возникающих в коллективе разногласий, споров и конфликтов на основе учета интересов всех сторон.

УК-6	Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки
Знать:	<ul style="list-style-type: none">– основы планирования профессиональной траектории с учетом особенностей как профессиональной, так и других видов деятельности и требований рынка труда
Уметь:	<ul style="list-style-type: none">– расставлять приоритеты профессиональной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки;– планировать самостоятельную деятельность в решении профессиональных задач;– подвергать критическому анализу проделанную работу;– находить и творчески использовать имеющийся опыт в соответствии с задачами саморазвития
Владеть:	<ul style="list-style-type: none">– навыками выявления стимулов для саморазвития;– навыками развития способностей к: самоорганизации, ориентации на достижение результата и эффективному использованию времени (тайм-менеджмент).

АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ



Б1.В.02 РЕЛИГИЯ В МИРОВОЙ КУЛЬТУРЕ (ИСТОРИЯ РЕЛИГИЙ)

Цели:	формирование религиоведческой эрудиции обучающихся.	
Задачи:	– 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:	УК-5	

ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

УК5	Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия
Знать:	различные исторические типы культур; теорию и технологии межкультурного взаимодействия; закономерности в развитии религии как культурного и социального феномена исторического развития разных народов
Уметь:	оценивать культурное влияние конкретных религий; применять технологии межкультурного взаимодействия; использовать знания по религиозной этике для решения социальных и профессиональных задач в обеспечении межкультурного диалога в обществе; толерантно взаимодействовать с представителями различных культур.
Владеть:	понятийным аппаратом, умением контролировать влияние религии на художественно-творческий процесс; технологией межкультурного взаимодействия; навыками межкультурного взаимодействия с учетом разнообразия культур.



АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

Б1.В.03 ЭСТЕТИКА И ТЕОРИЯ ИСКУССТВА

Цели:	формирование развитой эстетической культуры режиссера, способности ориентироваться в многообразии эстетических концепций и подходов к исследованию искусства; формирование представлений об эстетической природе феномена праздника, разносторонней эстетической ценности и сущности художественного творчества в создании иных форм духовной реальности.
Задачи:	<ul style="list-style-type: none"> – изучение основных художественных методов и особенностей стилистики различных художественных направлений в истории искусства; – изучение основных модификаций эстетических ценностей, специфики театра и зрелища как вида искусства; – обнаружение связей эволюции эстетической мысли с историей искусства; – обзор основных сфер современной эстетической деятельности; – изучение роли искусствоведческих знаний в профессиональной деятельности – освоение различных подходов к эстетическому анализу произведений искусства и процесса художественного творчества.
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	УК-5

ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

УК-5	Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия
Знать:	стилистические особенности различных художественных направлений в истории искусств; теорию и технологии межкультурного взаимодействия
Уметь:	адекватно оценивать художественную ценность и эстетическое новаторство произведений искусства, применять технологии межкультурного взаимодействия.
	тВла речевым этикетом межкультурной коммуникации, технологией



АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ Б1.В.04 ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК

Цели:	— приобретение обучающимися достаточного уровня владения иностранным языком для реализации научно-исследовательских и творческих задач выпускника с высшим образованием уровня магистратуры
Задачи:	— совершенствование грамматических навыков, правил речевого этикета; — развитие словарного запаса обучающихся до уровня овладения полным объемом профессиональной лексики; — формирование навыков самостоятельного освоения профессиональной литературы на иностранном языке для реализации научно-исследовательских и творческих задач
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	УК-4; УК-5

ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

УК-4	Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия
Знать:	— основы деловой коммуникации на иностранном языке, нормы, правила и особенности ее осуществления; принципы и закономерности проведения деловых переговоров, встреч, совещаний, телефонного делового общения; формы устной и письменной речи иностранного языка; языковой материал (лексические единицы и грамматические структуры, фонетические, морфологические, синтаксические и лексические особенности и нормы) иностранного языка; — национально-культурные особенности социального и речевого поведения представителей иноязычных культур; особенности профессионального делового общения на иностранном языке; терминологический словарь дизайнера; роль невербальных



	коммуникаций в деловом общении;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none">— ориентироваться в различных речевых ситуациях; адекватно и этично реализовать свои коммуникативные намерения; делать сообщения и выстраивать монолог на иностранном языке; вести основные типы диалога, соблюдая нормы речевого этикета, используя основные стратегии и тактики делового общения;— поддерживать контакты по электронной почте; осуществлять деловые коммуникации в форме выступлений и докладов, деловых переговоров и встреч, деловых совещаний; выявлять и устранять стереотипы и языковые ошибки;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none">— целостной системой иностранного языка; жанрами устной и письменной речи в разных коммуникативных ситуациях профессионально-делового общения; навыками этической критики, аргументированного изложения собственной точки зрения и ведения дискуссии;

УК-5	Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия
Знать:	<ul style="list-style-type: none">— этапы исторического развития общества; различные исторические типы культур; принципы соотношения общемировых и национальных культурных процессов; социокультурную специфику различных обществ и групп в рамках культурного многообразия;— основы и принципы межкультурного взаимодействия в обществе на современном этапе в различном социокультурном контексте; основные подходы к изучению и осмыслению культурного многообразия в рамках философии, социальных и гуманитарных наук; культурные коды национальных характеров;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none">— объяснить феномен культуры, её роль в человеческой жизнедеятельности; анализировать социокультурную ситуацию и культурный контекст;— выстраивать межкультурную коммуникацию в различном социокультурном контексте с учетом необходимых норм, ценностей; адекватно оценивать межкультурные диалоги в современном обществе; определять ценностные приоритеты в современной культуре; толерантно взаимодействовать с представителями различных культур;



Владеть:	— навыками анализа культуры; навыками межкультурного и социального взаимодействия с учетом разнообразия культур, оценки социокультурной ситуации и ее динамики; навыками формирования психологически-безопасной среды в профессиональной деятельности; нормами недискриминационного и конструктивного взаимодействия с людьми с учетом их социокультурных особенностей; речевым этикетом межкультурной коммуникации;
-----------------	--



АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

Б1.В.05 РИТОРИКА И НАУЧНЫЙ СТИЛЬ

РЕЧИ	
Цели:	Овладение активной речетворческой деятельностью с целью формирования языковой личности, ее профессиональной компетентности, развития педагогических навыков и навыков проведения и оформления научно-исследовательской деятельности у аспирантов; формирование навыков публичного выступления в академической аудитории, расширение историко-филологического и общегуманитарного кругозора аспирантов.
Задачи:	Формирование представлений о значении языка как инструмента организации любой человеческой деятельности, медиатора знаний во всех областях науки; изучение основных риторических принципов и правил построения, словесного выражения и произнесения публичной речи; изучение системы логической и психологической аргументации, используемой в деловом общении; овладение способностями к построению различных видов речи (информационной, убеждающей, дискусивно-полемиической, эпидейктической, агитационной) и основных риторических жанров; формирование и развитие навыков общения в различных ситуациях и формах деловой коммуникации; ознакомление с русским и национально-обусловленным речевым этикетом делового человека и основами межкультурных отношений; изучение стратегий поведения в конфликтных ситуациях, методов преодоления конфликтов и основ бесконфликтного общения; формирование навыков составления всех видов деловых писем, эффективного ведения деловой переписки и электронных коммуникаций. Знание языковых свойств и признаков научного стиля речи, специфики жанров письменной научной речи в проекции на принципы риторического канона, применение риторических принципов при создании текста диссертации, монографии, статьи, реферата и др.
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	УК-4



ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

УК-4	Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия
Знать:	<ul style="list-style-type: none">– принципы и типы научной коммуникации, типы собеседников в коммуникации, типы речевых ситуаций;– основные характеристики и специфику научного стиля;– речевые стратегии и тактики проведения деловых переговоров, встреч, совещаний, телефонного делового общения;– условия успешной коммуникации;– основные навыки культуры речи и приемы речевого взаимодействия в ситуации педагогического общения;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none">– правильно оценивать речевую ситуацию и речевое событие;– анализировать проведенную научную дискуссию и разговор с целью критической оценки своего поведения и учета совершенных ошибок;– уметь достигать коммуникативно успешной речи и избегать коммуникативных неудач.
Владеть:	<ul style="list-style-type: none">– стилистическими приемами и риторическими фигурами успешной ораторской речи;– навыками подготовки публичных выступлений с учетом целей речи, типов коммуникативного взаимодействия, "максимы" вежливости и "максимы" такта;– деловой перепиской;– навыками оформления результатов научной деятельности в текстах разных жанров.



АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ Б1.В.06 ОСНОВЫ РЕЖИССУРЫ В АНИМАЦИИ И МОУШ_ДИЗАЙНЕ

Цели:	формирование и развитие субъектов творческой деятельности в области режиссуры в анимации и моушен-дизайне, работающих на самой современной визуально-культурной, концептуальной, художественно-проектной и технологической основе
Задачи:	— постижение теории, истории, культурных и концептуальных основ экранной культуры, всех видов и форм анимации и моушен-дизайна — формирование представлений о роли, значении и задачах режиссуры в анимационной культуре и моушн-дизайне — освоение методов, средств и приемов режиссуры в анимации и моушн-дизайне разных жанров, разного уровня сложности и назначения, с использованием традиционных и цифровых технологий
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ПК-1, ПК-2

ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

ПК-1	Способен организовать и осуществить предпроектные исследования, поставить и согласовать проектные задачи, планировать проектную деятельность в области дизайна объектов, среды и систем
Знать:	— методы изучения и освоения литературного сценария, концептуальной основы дизайн-продуктов в анимации и моушн-дизайне с целью формирования режиссёрского замысла и способов его воплощения; — принципы согласования художественно-производственных задач с творческим коллективом
Уметь:	— собирать и использовать информацию, осуществлять предпроектные режиссерские исследования по теме анимационного и моушн-дизайнерского продукта; — доносить творческие замыслы до коллектива
Владеть:	— навыками и технологиями оформления результатов предпроектных исследований и презентации их участникам творческого коллектива; — навыками планирования и организации процессов создания анимационного и моушн-дизайнерского продукта



ПК-2	Способен руководить проектными работами, организовать и осуществить концептуальную и художественно-техническую разработку, подготовку проектной документации в области дизайна объектов, среды и систем
Знать:	— концептуальные основы анимационной кинематографии; — современные технологии, производственные ресурсы и аппаратные средства по производству различных видов анимационных и моушн-дизайнерских продуктов
Уметь:	— организовывать и руководить креативными и художественно-производственными процессами режиссуры и производства различных видов анимационных и моушн-дизайнерских продуктов
Владеть:	— навыками режиссуры при создании и внедрении различных видов анимационных и моушн-дизайнерских продуктов

АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

Б1.ДВ.01 ПРОЕКТИРОВАНИЕ ВИДЕО-КОНТЕНТА

Цели:	формирование и развитие профессионалов, субъектов творческой деятельности по созданию всех видов видеоконтента на современной концептуальной, художественно-проектной и технологической базе
Задачи:	- овладение теоретическими и методологическими знаниями, необходимыми для проектирования видеоконтента - освоение креативных и производственных процессов видеосъемки и видеомонтажа - освоение методов и приемов создания спецэффектов и обработки видеоматериала цифровыми программными средствами - освоение принципов размещения видеоконтента на визуальных платформах социальных сетей и использования видеоконтента как инструмента маркетинговых коммуникаций
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ПК-1, ПК-2



ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

ПК-1	Способен организовать и осуществить предпроектные исследования, поставить и согласовать проектные задачи, планировать проектную деятельность в области дизайна объектов, среды и систем
Знать:	— методы изучения и освоения литературного сценария, концептуальной основы дизайн-продуктов в анимации и моушн-дизайне с целью формирования режиссёрского замысла и способов его воплощения; — принципы согласования художественно-производственных задач с творческим коллективом
Уметь:	— собирать и использовать информацию, осуществлять предпроектные режиссерские исследования по теме анимационного и моушн-дизайнерского продукта; — доносить творческие замыслы до коллектива
Владеть:	— навыками и технологиями оформления результатов предпроектных исследований и презентации их участникам творческого коллектива; — навыками планирования и организации процессов создания анимационного и моушн-дизайнерского продукта



ПК-2	Способен руководить проектными работами, организовать и осуществить концептуальную и художественно-техническую разработку, подготовку проектной документации в области дизайна объектов, среды и систем
Знать:	— концептуальные основы создания видеоконтента, современные технологии, производственные ресурсы и аппаратные средства по производству различных видов видеоконтента — принципы маркетинговых коммуникаций на визуальных платформах социальных сетей
Уметь:	— организовывать и руководить креативными и художественно-производственными процессами проектирования и производства видеоконтента
Владеть:	— навыками создания видеоконтента на базе современных художественно-проектных и программных средств, его внедрения в другие виды аудиовизуального искусства и дизайна и социальные сети



АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

Б1.ДВ.02 СЛОЖНОСТРУКТУРНЫЕ ИЗДАНИЯ

Цели:	— всестороннее освоение компетенций (навыков, знаний умений), реализуемых дисциплиной «Сложноструктурные издания», формирование у обучающегося проектной культуры дизайна книги
Задачи:	— выявление и раскрытие качественных изменений и новых тенденций в культуре книги, связанных с развитием цифровых технологий; — формирование современного взгляда на дизайн книжного издания, определяемый многовековыми традициями книги, а также современными привычками чтения и потребления информации; — рассмотрение инновационных проектных методик оформления материалов для чтения; определение их междисциплинарной природы; — исследование и практическое освоение проектных методик сложноструктурной книги
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ПК-1, ПК-2, ПК-3



ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

ПК-1	Способен организовать и осуществить предпроектные исследования, поставить и согласовать проектные задачи, планировать проектную деятельность в области дизайна объектов, среды и систем
Знать:	<ul style="list-style-type: none">— методы проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; анализ современных книжных изданий, их жанров, особенностей оформления, назначения, функциональных свойств и пр.— типовые формы проектных заданий на создание книжного издания; методы согласования проектных задач с заказчиком / издательством;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none">— осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; выявлять общие современные требования, предъявляемые к книжным изданиям; собирать и использовать информацию по теме проектируемой книги;— формировать задание (бриф) на проектирование и согласовывать бриф с заказчиком / издателем; планировать проектную деятельность;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none">— навыками оформления результатов предпроектных исследований и предоставления их издателю; приемами согласования с издательством художественно-технических и прочих задач; навыками планирования проектной деятельности и организации проектных процессов в области дизайна книжных изданий;
ПК-2	Способен руководить проектными работами, организовать и осуществить концептуальную и художественно-техническую разработку, подготовку проектной документации в области дизайна объектов, среды и систем
Знать:	<ul style="list-style-type: none">— методы руководства и организации процессов концептуальной разработки и художественно-технического оформления



	<p>книжных изданий;</p> <ul style="list-style-type: none">— концептуальные основы дизайн-проектирования сложноструктурных книг и прочих книжных изданий в эру цифровой трансформации;— современные материалы и технологии, производственные ресурсы, технические базы, аппаратные средства, сопутствующие дизайн-проектированию и тиражу книжных изданий;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none">— руководить проектными работами, разрабатывать книжное объемно-пространственных решений, формирующих единый образ;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none">— опытом руководства проектными работами;— навыками концептуальной разработки и художественно-технического оформления книжных изданий; методами творческо-конструкторской деятельности по созданию сложноструктурных изданий
ПК-3	Способен организовать и осуществить авторский надзор за воплощением проектов в области дизайна объектов, среды и систем
Знать:	<ul style="list-style-type: none">— методы осуществления авторского надзора за реализацией художественно-конструкторских решений при печати и прочих формах изготовления сложноструктурных изданий; нормативные документы в области оценки и контроля качества полиграфических изделий;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none">— применять показатели и средства контроля качества печати для авторского надзора за их изготовлением тиража; работать с нормативными документами, содержащими требования к качеству полиграфических изделий;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none">— навыками организации и проведения мероприятий авторского надзора за выполнением работ по изготовлению тиража;







