



ПРИЛОЖЕНИЕ 1 К ООП

УТВЕРЖДЕНО УЧЕНЫМ СОВЕТОМ ИСИ В СОСТАВЕ ООП

## АННОТАЦИИ К РАБОЧИМ ПРОГРАММАМ ДИСЦИПЛИН

Образовательная программа

**Дизайн электронных изданий и моушн-дизайн**

Направление подготовки

**54.04.01 Дизайн**

Уровень высшего образования

**Магистратура**



## АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

### Б1.О.01 ФИЛОСОФИЯ НАУКИ И ИСКУССТВА

<b>Цели:</b>	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.
<b>Задачи:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– ознакомить с основными законами общественного развития; с тенденциями исторического развития науки и искусства, научных картин мира;</li><li>– теоретическая и практическая оценка роли и значения истории и теории философии науки как системообразующей дисциплины в системе профессиональной подготовки магистра;</li><li>– развитие представлений о философии искусства как важнейшем разделе, изучающем сущность и смысл произведений искусства.</li></ul>
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	<b>УК-1</b>

## 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:

<b>УК1</b>	<b>Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий</b>
<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– основные методы критического анализа;</li><li>– методологию системного подхода;</li><li>– философские аспекты познания закономерностей научного и художественного творчества;</li></ul>
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– выявлять проблемные ситуации, используя методы анализа, синтеза и абстрактного мышления;</li><li>– осуществлять поиск решений проблемных ситуаций на основе действий, эксперимента и опыта;</li><li>– производить анализ явлений и обрабатывать полученные результаты;</li><li>– определять в рамках выбранного алгоритма вопросы (задачи), подлежащие дальнейшей разработке и предлагать способы их решения.</li></ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– технологиями выхода из проблемных ситуаций, навыками выработки стратегии действий;</li><li>– навыками критического анализа.</li></ul>



## АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

### Б1.О.02 МЕТОДЫ НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ РАБОТЫ

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

### 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:

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

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



## АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

### Б1.О.03 ПЕДАГОГИКА И ПСИХОЛОГИЯ

<b>Цели:</b>	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
<b>Задачи:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– ознакомление с основными положениями современной психологической и педагогической науки;</li><li>– овладение понятийным аппаратом, описывающим различные сферы психологического, проблемы личности, мышления, деятельности, общения, образования и саморазвития;</li><li>– использование полученных психолого-педагогических знаний в профессиональной деятельности</li></ul>
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	<b>ОПК-5</b>

### 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:

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



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



## АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ Б1.О.04 ИСТОРИЯ И ТЕОРИЯ ДИЗАЙНА

<b>Цели:</b>	— всестороннее освоение компетенций (знаний, умений и навыков), реализуемых дисциплиной «История и теория дизайна», формирование исторической, ретроспективной и концептуальной основ дизайна, дизайнерской деятельности;
<b>Задачи:</b>	— раскрытие в исторической ретроспективе культурных и социально-экономических предпосылок становления и развития дизайна как самостоятельного вида профессиональной художественной деятельности; — ознакомление с историей возникновения дизайна, с основными этапами истории дизайна, ведущими школами и мастерами; — определение дизайна как выдающегося явления мировой материально-художественной культуры.
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	<b>ОПК-1; ОПК-2</b>

### 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:

<b>ОПК-1</b>	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
<b>Знать:</b>	— основные этапы экономического и социокультурного развития общества XX-XXI вв; религиозные, философские и эстетические идеи данного исторического периода; методы соотнесения развития дизайна с культурно-историческим контекстом; основные понятия и категории истории дизайна; научные методы искусствоведения;
<b>Уметь:</b>	— классифицировать и систематизировать исторически сложившиеся художественные школы и направления дизайна; выявлять и раскрывать их основные отличительные черты; — анализировать произведение искусства и дизайна в широком



	<p>культурно-историческом контексте; объяснять феномен художественного произведения и его роль в человеческой жизнедеятельности; пользоваться системой научных методов искусствоведения;</p> <p>— применять знания в области истории и теории дизайна в профессиональной деятельности;</p>
<b>Владеть:</b>	<p>— технологиями приобретения, использования и обновления гуманитарных историко-культурных знаний; историческими и искусствоведческими методами познания; навыками применения исторических и искусствоведческих знаний в теоретической и практической дизайнерской деятельности;</p>
<b>ОПК-2</b>	<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>
<b>Знать:</b>	<p>— особенности поиска научной информации в области дизайна; основные источники получения информации, включая нормативные, методические, справочные и реферативные; основы справочно-информационной деятельности и прочих видов самостоятельных работ по истории дизайна; методы апробации основных результатов исследований в научных докладах и сообщениях;</p>
<b>Уметь:</b>	<p>— составлять план собственной научно-исследовательской работы; осуществлять поиск и систематизацию информации, необходимой для проведения исследований; осуществлять сбор, обработку, анализ и обобщение данных для любых видов исследовательских работ в сфере дизайна; участвовать в научно-практических конференциях, делать доклады и сообщения, представляющие результаты исследовательской и практической дизайнерской деятельности;</p>
<b>Владеть:</b>	<p>— 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;</p>



## АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

### Б1.О.05 ПРОЕКТИРОВАНИЕ ЦИФРОВЫХ КОММУНИКАЦИЙ

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

## 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:

<b>ОПК-3</b>	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
<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— принципы разработки концептуальных проектных идей в области цифровых коммуникаций;</li><li>— методы создания набора возможных проектных решений и их адаптаций с учётом требований UX и UI;</li></ul>





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

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

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



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

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



## АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

### Б1.О.06 ЦИФРОВЫЕ ПРОЕКТНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

<b>Цели:</b>	— всестороннее освоение компетенций (навыков, знаний умений), реализуемых дисциплиной «Цифровые проектные технологии», формирование высокой культуры исполнения дизайн-проектов средствами цифровых технологий;
<b>Задачи:</b>	— 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:	<b>УК-4; ОПК-3; ПК-2; ПК-3</b>

### 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:

<b>УК-4</b>	Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия
<b>Знать:</b>	— 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;
<b>Уметь:</b>	— решать задачи профессиональной деятельности с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности;
<b>Владеть:</b>	— навыками работы с информационно-коммуникационным оборудованием и новейшим программным обеспечением в



	профессиональной области дизайн-проектирования;
<b>ОПК-3</b>	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
<b>Знать:</b>	— принципы цифровой разработки концептуальных проектных идей, методы создания набора возможных проектных решений в программах дизайн-проектирования;
<b>Уметь:</b>	— 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;
<b>Владеть:</b>	— индивидуальными настройками оборудования и модулей программных продуктов для автоматизации креативных процессов в дизайне;
<b>ПК-2</b>	Способен руководить проектными работами, организовать и осуществить концептуальную и художественно-техническую разработку, подготовку проектной документации в области дизайна объектов, среды и систем
<b>Знать:</b>	— 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;
<b>Уметь:</b>	— 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;
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— профессиональным уровнем компьютерной грамотности;</li><li>— навыками подготовки и предоставления графического, видео- и мультимедиа-материала, соответствующего требуемому качеству и современным форматам, для производства и/или размещения в сети Интернет;</li></ul>
<b>ПК-3</b>	Способен организовать и осуществить авторский надзор за воплощением проектов в области дизайна объектов, среды и систем
<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— методы автоматизации и цифровизации авторского надзора за реализацией, изготовлением и доводкой опытных (эталонных) образцов объектов, сред и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;</li><li>— принципы контроля качества размещения в сети Интернет мультимедийных, анимационных и прочих цифровых продуктов дизайна;</li></ul>
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— руководить процессами контроля качества на производстве; применять цифровые показатели и средства авторского надзора за воспроизведением объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;</li></ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— навыками качественной оценки предоставляемых файлов;</li><li>— методами художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого к производству /размещению / внедрению файла;</li></ul>



## АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

### Б1.О.07 ОРГАНИЗАЦИЯ ТВОРЧЕСКИХ МЕРОПРИЯТИЙ

<b>Цели:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— всестороннее освоение компетенций (навыков, знаний умений), реализуемых дисциплиной «Организация творческих мероприятий»</li><li>— продвижение бренда «Институт современного искусства», творческой деятельности магистров и выпускников института в профессиональной среде дизайнера</li></ul>
<b>Задачи:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— развитие высокого уровня персональной ответственности за личное и коллективное продвижение в профессиональной дизайнерской сфере и за успех на современном рынке труда;</li><li>— формирование комплексного подхода к проектированию личного бренда и персонального портфолио, репутации в социальной среде;</li><li>— определение роли и значения презентации творческих работ при участии на выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях;</li></ul>
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	<b>ОПК-4</b>

### 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:

<b>ОПК-4</b>	Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу
<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— формы взаимодействий в трудовых творческих коллективах; основы организации и проведения, а также участия в художественно-творческих мероприятиях, выставках, конкурсах, фестивалях; актуальные требования, предъявляемые к современным конкурсным, фестивальным, выставочным работам; методы разработки и реализации инновационных художественно-творческих мероприятий, презентаций, инсталляций и пр.; инструменты самореализации, проявления</li></ul>



	творческой инициативы;
<b>Уметь:</b>	— использовать стратегию сотрудничества в работе профессиональной команды при организации, проведении и участии в творческих мероприятиях: выставках, конкурсах, фестивалях, презентациях, инсталляциях; определять актуальные требования, предъявляемые к современным конкурсным фестивальным, выставочным работам; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу;
<b>Владеть:</b>	— организаторскими навыками командной работы для осуществления профессиональной и творческой деятельности, участия в выставках, конкурсах, фестивалях, презентациях, инсталляциях и других творческих мероприятиях; навыками проявления творческой инициативы;



Часть, формируемая участниками образовательных отношений

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

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

### 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:

<b>УК-2</b>	Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла
<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– принципы формирования концепции проекта в рамках обозначенной проблемы;</li><li>– принципы формирования Agile-технологий;</li><li>– требования, предъявляемые к проектной работе и критерии оценки результатов проектной деятельности;</li></ul>
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– 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;</li><li>– уметь видеть образ результата деятельности и планировать последовательность шагов для достижения данного результата;</li><li>– прогнозировать проблемные ситуации и риски в проектной деятельности;</li></ul>





<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– навыками составления плана-графика реализации проекта в целом и плана-контроля его выполнения;</li> <li>– навыками конструктивного преодоления возникающих разногласий и конфликтов.</li> <li>– навыки планирования работы команды, правильно расставляя приоритеты, концентрируясь на значимых вопросах, контролируя реализацию планов деятельности команды</li> </ul>
-----------------	--

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

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



## АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

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

<b>Цели:</b>	формирование религиоведческой эрудиции обучающихся.
<b>Задачи:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– изучение культурно-исторического контекста происхождения и трансформаций основных религий;</li><li>– изучение различных способов интерпретации религиозной информации;</li></ul> изучение роли религии в современной культуре.
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	<b>УК-5</b>

## 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:

<b>УК5</b>	<b>Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия</b>
<b>Знать:</b>	различные исторические типы культур; теорию и технологии межкультурного взаимодействия; закономерности в развитии религии как культурного и социального феномена исторического развития разных народов
<b>Уметь:</b>	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.
<b>Владеть:</b>	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

<b>Цели:</b>	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.
<b>Задачи:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– изучение основных художественных методов и особенностей стилистики различных художественных направлений в истории искусства;</li><li>– изучение основных модификаций эстетических ценностей, специфики театра и зрелища как вида искусства;</li><li>– обнаружение связей эволюции эстетической мысли с историей искусства;</li><li>– обзор основных сфер современной эстетической деятельности;</li><li>– изучение роли искусствоведческих знаний в профессиональной деятельности</li><li>– освоение различных подходов к эстетическому анализу произведений искусства и процесса художественного творчества.</li></ul>
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	<b>УК-5</b>

### 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:

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



## АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ Б1.В.04 ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК

<b>Цели:</b>	— приобретение обучающимися достаточного уровня владения иностранным языком для реализации научно-исследовательских и творческих задач выпускника с высшим образованием уровня магистратуры
<b>Задачи:</b>	— 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:	<b>УК-4; УК-5</b>

### 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:

<b>УК-4</b>	Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия
<b>Знать:</b>	— 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;
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— 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;</li><li>— 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;</li></ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— 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;</li></ul>

<b>УК-5</b>	Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия
<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— 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;</li><li>— 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;</li></ul>
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— объяснить феномен культуры, её роль в человеческой жизнедеятельности; анализировать социокультурную ситуацию и культурный контекст;</li><li>— 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;</li></ul>



<b>Владеть:</b>	— 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

<b>Цели:</b>	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.
<b>Задачи:</b>	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:	<b>УК-4</b>

### 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:



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





## АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

### Б1.ДВ.01.01 СЛОЖНОСТРУКТУРНЫЕ ИЗДАНИЯ

<b>Цели:</b>	— всестороннее освоение компетенций (навыков, знаний умений), реализуемых дисциплиной «Сложноструктурные издания», формирование у обучающегося проектной культуры дизайна книги
<b>Задачи:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— выявление и раскрытие качественных изменений и новых тенденций в культуре книги, связанных с развитием цифровых технологий;</li><li>— формирование современного взгляда на дизайн книжного издания, определяемый многовековыми традициями книги, а также современными привычками чтения и потребления информации;</li><li>— рассмотрение инновационных проектных методик оформления материалов для чтения; определение их междисциплинарной природы;</li><li>— исследование и практическое освоение проектных методик сложноструктурной книги</li></ul>
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	<b>ПК-1, ПК-2, ПК-3</b>



## 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:

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



	<p>книжных изданий;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>— концептуальные основы дизайн-проектирования сложно-структурных книг и прочих книжных изданий в эру цифровой трансформации;</li><li>— современные материалы и технологии, производственные ресурсы, технические базы, аппаратные средства, сопутствующие дизайн-проектированию и тиражу книжных изданий;</li></ul>
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— руководить проектными работами, разрабатывать книжное издание как систему типографических, цвето-графических, объемно-пространственных решений, формирующих единый образ;</li></ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— опытом руководства проектными работами;</li><li>— навыками концептуальной разработки и художественно-технического оформления книжных изданий; методами творческо-конструкторской деятельности по созданию сложноструктурных изданий</li></ul>

<b>ПК-3</b>	Способен организовать и осуществить авторский надзор за воплощением проектов в области дизайна объектов, среды и систем
<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— 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;</li></ul>
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— применять показатели и средства контроля качества печати для авторского надзора за их изготовлением тиража; работать с нормативными документами, содержащими требования к качеству полиграфических изделий;</li></ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— навыками организации и проведения мероприятий авторского надзора за выполнением работ по изготовлению тиража;</li></ul>



## АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

### Б1.ДВ.01.02 ДИЗАЙН ПЕЧАТНОЙ ПРОДУКЦИИ

<b>Цели:</b>	— всестороннее освоение компетенций (навыков, знаний умений), реализуемых дисциплиной «Дизайн печатной продукции», формирование у обучающегося проектной культуры печатной продукции
<b>Задачи:</b>	— исследование качественных изменений и новых тенденций в области современных визуальных коммуникаций, — определение места и роли печатной продукции как социально значимой материальной ценности; — всестороннее изучение и практическое освоение методик, инструментов и технологий проектирования и разработки современных полиграфических изделий; — комплексное изучение полиграфической производственной базы, методов и средств формирования готовой печатной продукции;
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	<b>ПК-1, ПК-2, ПК-3</b>

## 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:



<b>ПК-1</b>	Способен организовать и осуществить предпроектные исследования, поставить и согласовать проектные задачи, планировать проектную деятельность в области дизайна объектов, среды и систем
<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— методы проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; технологии сбора, анализа, обобщения и концептуализации информации;</li><li>— типовые формы проектных заданий на дизайн-проект печатной продукции; методы согласования проектных задач с заказчиком;</li></ul>
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; выявлять общие современные требования, предъявляемые к печатной продукции; собирать и использовать информацию по теме проектного задания; формировать задание (бриф); согласовывать бриф с заказчиком; планировать проектную деятельность;</li></ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— навыками оформления результатов предпроектных исследований и предоставления их заказчику; приемами согласования художественно-технических и прочих задач;</li><li>— навыками планирования проектной деятельности и организации проектных процессов в области дизайна полиграфических изделий;</li></ul>
<b>ПК-2</b>	Способен руководить проектными работами, организовать и осуществить концептуальную и художественно-техническую разработку, подготовку проектной документации в области дизайна объектов, среды и систем
<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— методы руководства и организации процессов концептуальной разработки печатной продукции; основные методы и средства</li></ul>



	реализации дизайн-концепций в макете и материале; виды печатной продукции;
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— проектировать объекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации;</li><li>— работать с проектным заданием, анализировать информацию, необходимую для концепций дизайн-проекта;</li><li>— осуществлять проектную, конструкторскую, художественно-техническую деятельность в области дизайна полиграфических изделий;</li></ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— опытом руководства проектными работами;</li><li>— навыками концептуальной разработки и художественно-технического оформления печатной продукции, методами творческо-конструкторской деятельности по созданию печатных изделий; профессиональным документооборотом в дизайне;</li></ul>

<b>ПК-3</b>	Способен организовать и осуществить авторский надзор за воплощением проектов в области дизайна объектов, среды и систем
<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— методы осуществления авторского надзора за реализацией художественно-конструкторских решений при печати и прочих формах изготовления печатной продукции; нормативные документы в области контроля качества полиграфических изделий;</li></ul>
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— применять показатели и средства контроля качества печати для авторского надзора за изготовлением тиража; работать с нормативными документами, содержащими требования к качеству полиграфических изделий;</li></ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— навыками организации и проведения мероприятий авторского надзора за выполнением работ по изготовлению тиража.</li></ul>



## АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

### Б1.ДВ.02.01 ПРОЕКТИРОВАНИЕ ВИДЕО-КОНТЕНТА

<b>Цели:</b>	— всестороннее освоение компетенций (навыков, знаний, умений), реализуемых дисциплиной «Проектирование видео-контента», формирование у магистров комплексного коммуникативного дизайн-мышления и видео-аудиальной культуры
<b>Задачи:</b>	— практическое освоение креативных и художественно-производственных процессов видеосъемок и видеомонтажа; — изучение возможностей обработки видеоматериала цифровыми программными средствами; освоение принципов создания спецэффектов; — определение видео-контента как инструмента маркетинговых коммуникаций, выявление особенностей размещения видео-контента на визуальных платформах социальных сетей instagram, tiktok, youtube, facebook.
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	<b>ПК-2</b>

## 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:



--	--

<b>ПК-2</b>	Способен руководить проектными работами, организовать и осуществить концептуальную и художественно-техническую разработку, подготовку проектной документации в области дизайна объектов, среды и систем
<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— концептуальные основы разработки и создания видео-контента;</li><li>— современные материалы и технологии, производственные ресурсы, технические базы, аппаратные средства, сопутствующие производству и монтажу видеороликов;</li><li>— принципы создания маркетинговых коммуникаций на визуальных платформах социальных сетей instagram, tiktok, youtube, facebook</li></ul>
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— руководить съемочной группой; организовывать креативные и художественно-производственные процессы видеосъемок и видеомонтажа;</li><li>— разрабатывать и воплощать операторскую экспликацию на основе режиссерского постановочного сценария, изобразительно-декорационного оформления локаций, сцен и героев;</li><li>— обрабатывать видеоматериал цифровыми программными средствами; создавать спецэффекты;</li></ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— навыками создания видеороликов;</li><li>— навыками внедрения видео-контента в другие виды аудиовизуального искусства;</li><li>— методами решения маркетинговых задач, путём размещения видео-контента на визуальных платформах социальных сетей instagram, tiktok, youtube, facebook</li></ul>





## АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

### Б1.ДВ.02.02 РИСУНОК В ДИЗАЙНЕ

<b>Цели:</b>	— всестороннее освоение компетенций (навыков, знаний умений), реализуемых дисциплиной «Рисунок в дизайне», освоение рисунка как метода проектной дизайнерской деятельности.
<b>Задачи:</b>	— выявление специфических черт дизайнерского рисунка и проектной графики среди прочих форм графического искусства; — освоение рисунка в дизайне как метода художественного проектного мышления, творческого самовыражения в профессии; — нахождение индивидуального графического почерка, стиля проектной графики и рисунка у обучающихся.
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	<b>ПК-2</b>

### 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:



<b>ПК-1</b>	Способен руководить проектными работами, организовать и осуществить концептуальную и художественно-техническую разработку, подготовку проектной документации в области дизайна объектов, среды и систем
<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— методы руководства и организации креативных процессов в дизайне; принципы разработки дизайн-концепций средствами дизайнерского рисунка и проектной графики;</li><li>— дизайнерский рисунок как инструмент художественно-технической разработки и подготовки дизайн-проекта к производству (тиражу), размещению в сети Интернет</li></ul>
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— использовать проектной деятельности современные методы и инструменты рисунка для разработки концепций проектов и их художественно-технического обоснования.</li><li>— рисовать и проектировать, моделировать, конструировать средствами проектной графики объекты, предметы, товары и их отдельные элементы, а также комплексы (коллекции) и системы графического дизайна;</li></ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— графической культурой в сфере концептуальной разработки, а также проектирования, моделирования, конструирования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</li></ul>

**ПК-1**



## АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

### Б1.ДВ.03.01 ОСНОВЫ РЕЖИССУРЫ В АНИМАЦИИ

<b>Цели:</b>	— всестороннее освоение компетенций (навыков, знаний умений), реализуемых дисциплиной «Основы режиссуры в анимации», формирование у магистров режиссерского мышления и аудио-визуальной культуры
<b>Задачи:</b>	— изучение истории анимации, определение современных общих требований к анимационным фильмам, выявление тенденций развития анимации в будущем; — формирование представлений о создании анимационных фильмов разных жанров, разного уровня сложности и назначения, с использованием традиционных и цифровых технологий; — изучение приемов движущейся экранной композиции с применением графических и трехмерных средств анимации;
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	<b>ПК-1, ПК-2</b>

## 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:



<b>ПК-1</b>	Способен организовать и осуществить предпроектные исследования, поставить и согласовать проектные задачи, планировать проектную деятельность в области дизайна объектов, среды и систем
<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— методы проведения комплексных предпроектных исследований; изучения и проработки литературного материала произведения, сценария, концептуальной основы будущего анимационного фильма с целью разработки режиссёрского замысла и/или генерации методов его воплощения;</li><li>— принципы постановки и согласования художественно-производственных задач с профессиональным творческим коллективом;</li></ul>
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; собирать и использовать информацию по теме будущего анимационного фильма;</li><li>— четко доносить и формулировать свою мысль до коллектива, раскрывая и интегрируя творческие замыслы коллег;</li></ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— навыками оформления результатов предпроектных исследований и предоставления их продюсеру, режиссёру, сценаристу и прочим участниками творческого коллектива;</li><li>— навыками планирования и организации процессов создания анимационного фильма;</li></ul>

<b>ПК-2</b>	Способен руководить проектными работами, организовать и осуществить концептуальную и художественно-техническую разработку, подготовку проектной документации в области дизайна объектов, среды и систем
<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— концептуальные основы анимационной кинематографии;</li><li>— современные материалы и технологии, производственные ресурсы, технические базы, аппаратные средства, сопутствующие производству анимационных фильмов;</li><li>— цифровые технологии моделирования 3D-анимации персонажей и виртуального пространства</li></ul>



<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— руководить и организовывать креативные и художественно-производственные процессы анимационных фильмов;</li><li>— создавать образ и анатомию персонажей; анимационное движение одушевленных и неодушевленных объектов; модели сцен, монтажную конструкцию фильма;</li></ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— навыками создания анимационного фильма;</li><li>— навыками внедрения анимационного контента в другие виды аудиовизуального искусства;</li></ul>



## АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

### Б1.ДВ.03.02 ОСНОВЫ РЕЖИССУРЫ В МОУШН-ДИЗАЙНЕ

<b>Цели:</b>	— всестороннее освоение компетенций (навыков, знаний умений), реализуемых дисциплиной «Основы режиссуры в моушн-дизайне», формирование у магистров режиссерского мышления и аудио-визуальной культуры
<b>Задачи:</b>	— изучение основ режиссуры; — формирование представлений о создании произведений моушн-дизайна разных жанров, разного уровня сложности и назначения, с использованием новейших цифровых технологий; — изучение приемов создания движущейся экранной композиции с применением графических и трехмерных средств анимации;
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	<b>ПК-1, ПК-2</b>

## 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:



<b>ПК-1</b>	Способен организовать и осуществить предпроектные исследования, поставить и согласовать проектные задачи, планировать проектную деятельность в области дизайна объектов, среды и систем
<b>Знать:</b>	— методы проведения комплексных предпроектных исследований; изучения и проработки концептуальной основы будущего произведения моушн-дизайна с целью разработки методов его воплощения;
<b>Уметь:</b>	— осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; собирать и использовать информацию по теме будущего ролика моушн-дизайна;
<b>Владеть:</b>	— навыками оформления результатов предпроектных исследований и предоставления их участниками творческого коллектива и/или заказчику; — навыками планирования и организации процессов создания произведения моушн-дизайна;

<b>ПК-2</b>	Способен руководить проектными работами, организовать и осуществить концептуальную и художественно-техническую разработку, подготовку проектной документации в области дизайна объектов, среды и систем
<b>Знать:</b>	— концептуальные основы моушн-дизайна; — современные технологии, производственные ресурсы, технические базы, аппаратные средства, программные продукты, сопутствующие производству анимированных роликов и моушн-дизайну; — цифровые технологии моделирования 3D-анимации персонажей, их движения и виртуального пространства сцен;
<b>Уметь:</b>	— руководить и организовывать креативные и художественно-производственные процессы моушн-дизайна; — создавать образ и анатомию персонажей; анимационное движение одушевленных героев и неодушевленных объектов; модели сцен, внутрикадровую композицию и монтажную конструкцию моушн-дизайна;



**Владеть:**

- навыками создания произведений моушн-дизайна
- навыками внедрения анимированного контента в другие виды аудиовизуального искусства;