



ПРИЛОЖЕНИЕ 2 К ООП  
УТВЕРЖДЕНО УЧЕНЫМ СОВЕТОМ ИСИ В СОСТАВЕ ООП

## АННОТАЦИИ К РАБОЧИМ ПРОГРАММАМ ПРАКТИК

Образовательная программа

**Средовой дизайн**

Направление подготовки

**54.04.01 Дизайн**

Уровень высшего образования

**Магистратура**



## АННОТАЦИЯ

### УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА. ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ПРАКТИКА

<b>Цели:</b>	Целью практики «Учебная практика. Педагогическая практика» является формирование и развитие педагогического мышления, освоение общих закономерностей и процессов преподавания проектных, художественно-творческих и прочих профессиональных дисциплин
<b>Задачи:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— закрепление знаний, умений и навыков, полученных в процессе обучения в АНО ВО «Институт современного искусства»;</li><li>— освоение общих закономерностей психолого-педагогической деятельности в сфере дизайн-образования;</li><li>— освоение методов подготовки и проведения учебных занятий по профессиональным дисциплинам дизайна, принципов организации самостоятельной работы обучающихся;</li><li>— построение оптимальной последовательности психолого-педагогических задач при организации творческих процессов в дизайн-образовании;</li><li>— изучение наиболее эффективных методов, форм и средств обучения проектным методикам дизайна;</li><li>— разработка учебных программ и прочих учебно-методических материалов по преподаваемым дисциплинам;</li><li>— всестороннее изучение современных цифровых технологий педагогической деятельности в области дизайн-образования.</li></ul>
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения практики:	<b>ОПК-1; ОПК-2; ОПК-4; ОПК-5</b>
<b>Вид практики</b>	Учебная
<b>Тип практики</b>	Педагогическая практика
<b>Способ проведения практики</b>	Стационарная
<b>Форма проведения практики</b>	Дискретно: по периодам проведения практик - путем чередования в календарном учебном графике периодов учебного времени для проведения практик с периодами учебного времени для проведения теоретических занятий

### 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 истории искусства и дизайна; эстетические, религиозные, философские идеи исторических периодов; принципы соотнесения истории, теории искусства и дизайна с историческим, философским, социокультурным контекстом; основные понятия и категории теории искусства и дизайна, концепции проектной дизайнерской деятельности; научные методы искусствоведения; методы всесторонних исследований произведений искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте; методы выявления своеобразия творчества выдающихся представителей искусства и дизайна с позиций вклада в мировую культуру;
<b>Уметь:</b>	— классифицировать и систематизировать исторически сложившиеся художественные школы и направления; выявлять и раскрывать их основные отличительные черты; анализировать произведение искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте; объяснять феномен художественного произведения и его роль в человеческой жизнедеятельности; «мыслить в ретроспективе» и перспективе будущего времени на основе анализа художественных событий и явлений; пользоваться системой научных методов искусствоведения; применять знания в области истории, теории искусств и дизайна в профессиональной деятельности;
<b>Владеть:</b>	— терминологией и понятийным аппаратом искусствоведения; навыками искусствоведческого анализа произведений разных жанров, стилей и форм; навыками применения исторических и искусствоведческих знаний в теоретической и практической художественной и дизайнерской деятельности;
<b>ОПК-2</b>	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
<b>Знать:</b>	— особенности работы с научной литературой по искусствоведению, принципы поиска и оценки профессиональной информации, размещенной в том числе в нормативных, методических, справочных и реферативных источниках; виды самостоятельных научно-исследовательских работ; современные научные методы проведения комплексных искусствоведческих исследований;
<b>Уметь:</b>	— выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов искусствоведения, составлять план собственной научно-исследовательской деятельности; осуществлять поиск и систематизацию необходимой для проведения исследования информации в отечественных и зарубежных информационных источниках, в сети Интернет; осуществлять сбор, обработку, анализ, систематизацию, обобщение, концептуализацию полученных результатов научных исследований в области искусства и дизайна; самостоятельно создавать коллекции культурно значимых визуальных образов и изображений; участвовать с докладами и сообщениями в научно-практических конференциях;
<b>Владеть:</b>	— навыками и мотивацией к самообразованию, саморазвитию и самостоятельной исследовательской работе; навыками применения в собственной профессиональной деятельности научных знаний и опыта научно-практических исследований;
<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>	— основы разработки, организации и проведения, а также участия в традиционных и инновационных художественно-творческих мероприятиях, презентациях, выставках, инсталляциях, конкурсах, фестивалях; актуальные требования, предъявляемые к инновационным арт-мероприятиям, к современным конкурсным, фестивальным, выставочным работам; инструменты самореализации, проявления творческой инициативы;
<b>Уметь:</b>	— вести деловые переговоры, использовать стратегию сотрудничества в работе профессиональной команды при разработке и реализации, организации и проведении творческих



	<p>мероприятий; участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях; презентациях, инсталляциях и прочих инновационных мероприятиях; определять актуальные требования к современным конкурсным фестивальным, выставочным работам;</p>
<b>Владеть:</b>	<p>— организаторскими навыками командной работы для осуществления профессиональной и творческой деятельности, участия в выставках, конкурсах, фестивалях, презентациях, инсталляциях и других мероприятиях; навыками проявления творческой инициативы для развития индивидуальной и коллективной профессиональной карьеры;</p>

<b>ОПК-5</b>	<p>Способен осуществлять педагогическую деятельность по программам профессионального образования и дополнительного профессионального образования</p>
<b>Знать:</b>	<p>— основные положения современной педагогики; понятийный аппарат, описывающий различные сферы становления творческой личности, развития мышления, общения, образования и саморазвития; образовательную и воспитательную функции обучения; психологические закономерности художественного творчества и проектной дизайнерской деятельности; основные понятия, цели и задачи педагогики профессионального образования; методы, приемы, средства организации и управления педагогическими процессами в дизайне;</p>
<b>Уметь:</b>	<p>— выстраивать оптимальную последовательность психолого-педагогических задач при организации творческих процессов в дизайн-образовании; осуществлять подготовку и проведение учебных занятий, организовывать самостоятельную работу обучающихся; использовать наиболее эффективные методы, формы и средства обучения; составлять учебные программы по преподаваемым профессиональным дисциплинам, оценивать результаты освоения дисциплин (модулей);</p>
<b>Владеть:</b>	<p>— навыками и приемами решения психолого-педагогических задач в профессиональной дизайнерской деятельности, в образовательных процессах, в работе творческих коллективов; различными методиками преподавания и навыками ведения профессиональных дисциплин в образовательных организациях в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования;</p>



## АННОТАЦИЯ К

### ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА. ПРОЕКТНАЯ ПРАКТИКА

<b>Цели:</b>	Целью практики «Производственная практика. Проектная практика» является развитие проектного мышления обучающегося, качественная трансформация компетенций в области дизайна среды путем актуализации знаний, умений и навыков, полученных в процессе обучения в АНО ВО «Институт современного искусства», через непосредственную практическую деятельность в проектных структурах дизайна, а также в условиях взаимодействия с представителями смежных областей: подрядчиками, заказчиками
<b>Задачи:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— закрепление знаний, умений и навыков, полученных в процессе обучения в АНО ВО «Институт современного искусства»;</li><li>— практическое освоение этапов проектной дизайнерской деятельности: от брифа и заказа- задания на проект, формирования рабочего плана проектных работ, определения структуры и сущностного наполнения каждого этапа проектной деятельности — до защиты дизайн-проекта, технической редакции и подготовки файлов для производства / воплощения;</li><li>— освоение методов функционального общения, коммуникаций в профессиональной среде дизайна: принципов коллективного творчества, обсуждения, дискуссии, мозгового штурма и прочих форм профессионального общения с коллегами; методов взаимодействия с внешней средой дизайна: подрядчиками и исполнителями дизайн-проектов, производителями материалов и технологий дизайна, заказчиками и прочими представителями смежных областей;</li><li>— всестороннее изучение современных цифровых технологий проектирования объектов и систем архитектурно-пространственной среды;</li><li>— формирование у практикантов актуальных экономико-ориентированных подходов к проектной деятельности графического дизайна в условиях реального бизнеса</li></ul>
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения практики:	<b>ОПК-3; ПК-1; ПК-2; ПК-3</b>
<b>Вид практики</b>	Производственная
<b>Тип практики</b>	Проектная практика
<b>Способ проведения практики</b>	Стационарная
<b>Форма проведения практики</b>	Дискретно: по периодам проведения практик - путем чередования в календарном учебном графике периодов учебного времени для проведения



практик с периодами учебного времени  
для проведения теоретических занятий

## 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>	— способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; изобразительные средства проектной графики; принципы композиционных построений; виды коммуникаций посредством проектной графики в профессиональной среде дизайна; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций дизайн-объектов и систем, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека; методы научного обоснования и аргументации своих предложений;
<b>Уметь:</b>	— вести творческое дизайн-проектирование от постановки задач — через замысел/идею — к проекту; выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию дизайн-проекта; пользоваться различными цвето-графическими и объемно-пространственными художественными техниками как средствами творческого самовыражения; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами; раскрывать творческий замысел средствами художественной композиции; создавать наглядное представление о сути проектного дизайнерского решения;
<b>Владеть:</b>	— приемами стимуляции творческих идей при синтезе возможных дизайнерских решений; навыками систематизации первичных и вторичных результатов проектирования, отбора предварительных эскизов, анализом потенциально успешных разработок, предложений и креативных идей; навыками научного обоснования своего художественного решения при проектировании



	общественно-значимых объектов и систем;
<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 организации и осуществления комплексных дизайнерских предпроектных исследований; технологии сбора и анализа информации для разработки проектного задания; типовые формы проектных заданий на создание объектов, сред и систем; методы постановки и согласования проектных задач с заказчиком;
<b>Уметь:</b>	— осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; выявлять общие современные требования, предъявляемые к дизайн-проектированию; собирать и использовать информацию по теме дизайнерского исследования; проводить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов, сред и систем; выявлять существующие и прогнозировать будущие тенденции в сфере дизайна; формировать задание (бриф) на проектирование и разработку дизайна; согласовывать бриф с заказчиком; планировать проектную деятельность;
<b>Владеть:</b>	— методами проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; навыками оформления результатов исследований и предоставления их заказчику; приемами согласования с заказчиком проектных задач; навыками планирования проектной деятельности и организации проектных процессов в области дизайна объектов, среды и систем;
<b>ПК-2</b>	Способен создавать авторские концепции, осуществлять художественно-техническую разработку, оформлять проектную документацию, руководить проектными работами в области дизайна объектов, среды и систем
<b>Знать:</b>	— приемы генерации авторских проектных концепций; методы организации креативных процессов в творческих коллективах; приемы обсуждения, дискуссии, мозгового штурма; методы художественно-технического проектирования с использованием междисциплинарных подходов и новейших достижений науки и техники в смежных областях; современные технологии, производственные ресурсы, технические базы, аппаратные





	<p>средства, требуемые для практической реализации и воплощения дизайн-проектов;</p>
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— руководить проектными работами; проектировать объекты, предметы, товары, промышленные образцы и их отдельные элементы, комплексы и системы графического дизайна, а именно: логотипы, товарные знаки и прочие виды бренд-идентичности; визитки, фирменные бланки, папки и прочие элементы фирменного стиля, листовки, буклеты и прочую презентационную продукцию; книги, журналы, и прочие издания; упаковку, POS-материалы и прочие виды маркетинговых коммуникаций; афиши, плакаты и прочие виды наружной рекламы и т.п.; сайты, мобильные приложения, компьютерные игры и прочие виды цифровых коммуникаций; проектировать единичные изделия, комплексы, коллекции, ансамбли, и системы информации, идентификации, коммуникации;</li></ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— навыками концептуальной, художественно-творческой, конструкторской, технической деятельности в различных областях графического дизайна как вида общественно-полезной деятельности по преобразованию окружающей предметной среды, по созданию социально значимых материальных ценностей в соответствии с потребностями современного общества;</li><li>— современными средствами и технологиями оформления и предоставления проектной документации, готовых файлов и макетов для производства, размещения в сети Интернет и прочих форм внедрения;</li></ul>

<b>ПК-3</b>	<p>Способен осуществлять авторский надзор за воплощением проектов в области дизайна объектов, среды и систем</p>
<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— методы осуществления авторского надзора за реализацией художественно-конструкторских решений при изготовлении тиражей и доводке опытных (эталонных) образцов печатной продукции;</li><li>— принципы контроля качества внедрения цифровых продуктов, размещения в сети Интернет мультимедийных, анимационных и прочих цифровых объектов и систем;</li><li>— нормативные документы; методы качественной оценки готовых файлов и макетов;</li></ul>



<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— применять показатели и средства контроля качества воспроизведения объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;</li><li>— работать с нормативными документами, содержащими требования к качеству файлов и макетов; выстраивать эффективные коммуникации с технологами производств и прочими подрядчиками.</li></ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>— высоким уровнем ответственности при предоставлении на производство (в печать) готовых файлов и макетов; навыками художественно-технического и прочих форм редактирования продуктов графического дизайна; методами комплексной оценки возможных рисков при создании тиража полиграфической продукции; опытом проведения мероприятий авторского надзора за выполнением работ по изготовлению на производстве и размещению в сети Интернет объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</li></ul>