

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
 ФГБОУ ВО "СПГХПА им. А.Л.Штиглица"
АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН
 для основной образовательной программы высшего образования
 Направление подготовки: **54.04.01 Дизайн**
 Программа: **Графический дизайн**

Наименование дисциплины	Форма контроля			Трудоемкость		ЦЕЛИ И ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ
	Экзамен	Зачет	Зачет с оц.	з.е.	ч.	
Деловой иностранный язык	2	1		3	108	<p>ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ): Развитие иноязычной коммуникативной компетенции; формирование компетенций, необходимых для осуществления учебной, научной и профессиональной деятельности на иностранном языке; формирование потребности в использовании иностранного языка как средства общения и как инструмента познания.</p> <p>КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ):</p> <p>ОК-3: готовностью к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала.</p> <p>Знать: основные лексико-грамматические конструкции; этикетные клише; дискурсивные маркеры; перевод и значение основных лексических единиц; социолингвистические особенности коммуникации на иностранном языке в деловой сфере.</p> <p>Уметь: самостоятельно расширять свой словарный запас; пользоваться толковым (непереводным) словарём иностранного языка; пользоваться потенциалом иностранного языка для личного и профессионального роста.</p> <p>Владеть: достаточным объёмом общей и деловой лексики и грамматики на иностранном языке; принципами работы с информацией на иностранном языке.</p> <p>ОПК-4: способностью вести научную и профессиональную дискуссию.</p> <p>Знать: основные лексико-грамматические конструкции, используемые в профессиональной сфере.</p> <p>Уметь: составлять деловые письма, резюме, отчёты, заявки, портфолио; уметь читать аутентичные научные и профессионально-ориентированные тексты; проходить собеседование для приёма на работу; воспринимать аутентичную речь на слух.</p> <p>Владеть: навыками деловой переписки и устной профессиональной коммуникации на иностранном языке; основными принципами межкультурной коммуникации; компенсаторными навыками.</p>
Информационные технологии в дизайне		2		2	72	<p>ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) Научится продумывать архитектуру взаимодействия с пользователями, изучат типовые паттерны их поведения и базовые элементы сайтов. Студенты изучат как вносить правки в HTML-страницы, оформлять страницы свойствами CSS, а также поймут, как устроен интернет и какие специалисты работают над отдельными частями веб-проекта.</p> <p>Студенты увидят различия одностраничных сайтов от многостраничных, научатся продумывать архитектуру взаимодействия с пользователями, изучат типовые паттерны их поведения и базовые элементы сайтов. студенты научатся управлять вниманием потребителя посредством посадочной страницы — лендинга. Изучаются бизнес-процессы, проработка УТП и реализация в конструкторе на выбор — Редимаге или Тильде.</p> <p>КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)</p> <p>ОПК-6: способностью самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности</p>

						<p>Знать: принципы работы с современными информационными системами</p> <p>Уметь: использовать современные технологии для приобретения новых знаний и умений</p> <p>Владеть: навыком применения современных информационных систем в дизайн-проектировании</p> <p>ОПК-7: готовностью к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с направленностью (профилем) программы)</p> <p>Знать: конструкторы для создания сайтов Редимаге или Тильде, Основы HTML и CSS</p> <p>Уметь: применять знания в области создания сайтов при реализации дизайн-проекта</p> <p>Владеть: навыками работы с языками программирования и конструкторами для создания сайтов</p>
Философские проблемы науки и техники	2	1	4	144	<p>ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ):</p> <p>Формирование представления о специфике философии как способе познания и духовного освоения мира, об основных разделах современного философского знания, о философских проблемах и методах их исследования; овладение базовыми принципами и приемами философского познания; введение в круг философских проблем, связанных с областью будущей профессиональной деятельности. Исходя из вышесказанного логика курса, рассчитанного на студентов художественно-творческого вуза, опирается на особенности восприятия и овладения мировоззренческими проблемами людьми, ориентированными в своём мировосприятии на «претворение» мира в образно – эстетические ценности и творение их в этом мире.</p> <p>КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ):</p> <p>ОК-1: способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу.</p> <p>Знать: основные направления, проблемы, теории и методы философии.</p> <p>Уметь: формировать и аргументировано отстаивать собственную позицию по различным проблемам философии</p> <p>Владеть: навыками восприятия и анализа текстов, имеющих философское содержание, приемами ведения дискуссии и полемики.</p> <p>ОК-3: готовностью к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала.</p> <p>Знать: основные направления, проблемы, теории и методы философии, содержание современных философских дискуссий по проблемам общественного развития;</p> <p>Уметь: формировать и аргументировано отстаивать собственную позицию по различным проблемам философии; использовать положения и категории философии для оценивания и анализа различных социальных тенденций, фактов, явлений.</p> <p>Владеть: навыками анализа науки как социокультурного феномена в рамках различных развития своего творческого потенциала.</p> <p>ОПК-1: способностью совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень.</p> <p>Знать: способы анализа философских методов познания, способность использовать в познавательной и профессиональной деятельности базовые знания в области гуманитарных наук.</p> <p>Уметь: выстраивать и реализовывать перспективные линии интеллектуального, культурного, нравственного и профессионального саморазвития и самосовершенствования.</p> <p>Владеть: навыками понимания процессов восприятия среды человеком и способов ее совершенствования; толерантность; способности к социальной адаптации; способности критически переосмысливать свой социальный опыт.</p> <p>ОПК-2: способностью к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности.</p> <p>Знать: различные философские системы, подходы к осмыслению наиболее важных дефиниций окружающего мира.</p> <p>Уметь: определять, развивать и реализовывать наиболее репрезентативные направления интеллектуального, нравственного, профессионального саморазвития личности.</p> <p>Владеть: мировоззренческими основами восприятия окружающего мира, понимание своего места в нем.</p> <p>ОПК-9: способностью социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера, к активному общению в творческой, научной, производственной и художественной</p>	

					<p>жизни. Знать: содержание современных философских дискуссий по проблемам общественного развития. Уметь: использовать положения и категории философии для оценивания и анализа различных социальных тенденций, фактов, явлений. Владеть: навыками публичной речи и письменного аргументированного изложения собственной точки зрения.</p>
Психология и педагогика	2	1	4	144	<p>ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ): Познакомить студентов с основами психологии и педагогики. Курс предназначен для получения систематических знаний в области психологии и педагогики, а также для систематизации психологических сведений, полученных в процессе индивидуального саморазвития или на других учебных курсах.</p> <p>КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ): ОК-2: готовностью действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную ответственность за принятые решения. Знать: закономерности межличностного общения, механизмы функционирования группы, принципы формирования толерантности и социального доверия в коллективе людей с разными этническими, конфессиональными и культурными особенностями. Уметь: реализовывать взаимодействие, основанное на принципах толерантности и социального доверия, с людьми, имеющими этнические, конфессиональные и культурные различия. Владеть: соответствующим понятийным аппаратом и навыками его организации взаимодействия, основанного на принципах толерантности и социального доверия, в коллективе людей с разными этническими, конфессиональными и культурными особенностями. ОПК-9: способностью социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера, к активному общению в творческой, научной, производственной и художественной жизни. Знать: особенности обучающихся в области изобразительного и прикладных видов искусств. Уметь: определять точки профессионального роста, видеть проблемы саморазвития, уметь прогнозировать перспективы. Владеть: способами помощи в самоанализе и самостоятельном разрешении проблем обучающегося.</p>
Основы научно-исследовательской работы		1	2	72	<p>ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ): Формирование общекультурных и профессиональных компетенций обучающегося в соответствии с требованиями ФГОС ВПО. Дисциплина направлена на овладение широким спектром знаний по основным историческим аспектам, операциям, практическим методам и приемам проведения научных исследований, научного поиска, анализа, экспериментирования с использованием информационных технологий на базе современных достижений отечественных и зарубежных ученых.</p> <p>КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ): ОПК-2: способностью к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности. Знать: приёмы по обучению новым методам исследований. Уметь: правильно анализировать и ориентироваться в научно- производственном профиле своей профессиональной деятельности. Владеть: навыками к самостоятельному обучению новым методам исследований. ОПК-3: готовностью использовать на практике умения и навыки в организации научно-исследовательских и проектных работ. Знать: правила и закономерности в организации научно –исследовательских работ. Уметь: на практике использовать теоретические знания по организации НИР. Владеть: знаниями и практическими навыками в проведении научно-исследовательских и проектных работ. ОПК-4: способностью вести научную и профессиональную дискуссию. Знать: правила проведения научной дискуссии, обладая при этом профессиональными знаниями в данной</p>

					<p>области.</p> <p>Уметь: доказательно представлять свои аргументы, уважительно относиться к высказываниям оппонента.</p> <p>Владеть: основами риторики, умением чётко ясно и кратко формулировать свои мысли.</p> <p>ОПК-9: способностью социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера, к активному общению в творческой, научной, производственной и художественной жизни.</p> <p>Знать: закономерности социального взаимодействия для осуществления активного общения с творческими группами.</p> <p>Уметь: общаться в творческой, научной, производственной жизни для успешного решения своих творческих задач.</p> <p>Владеть: способностью социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления для достижения творческих, научных, практических задач.</p> <p>ПК-3: способностью к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением</p> <p>Знать: необходимые методы исследования при решении конкретных дизайнерских задач.</p> <p>Уметь: системно анализировать требования, предъявляемые к художественно-творческому проекту.</p> <p>Владеть: знаниями и практическими навыками для объективного понимания и анализа художественно-творческих задач проекта.</p>
Менеджмент в дизайне	2		2	72	<p>ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ):</p> <p>Формирование основных знаний и умений по использованию норм и правил управленческой деятельности в развитии организации, готовности руководить коллективом сотрудников, развитие логического мышления студентов, потребности к саморазвитию.</p> <p>КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ):</p> <p>ОПК-3: готовностью использовать на практике умения и навыки в организации научно-исследовательских и проектных работ.</p> <p>Знать: основные теории и концепции взаимодействия людей в организации, включая вопросы мотивации, групповой динамики, командообразования, коммуникаций, лидерства и управления конфликтами.</p> <p>Уметь: организовывать командное взаимодействие для решения управленческих задач.</p> <p>Владеть: методами реализации основных управленческих функций (принятие решений, организация, мотивирование и контроль).</p> <p>ОПК-5: готовностью проявлять творческую инициативу, брать на себя всю полноту профессиональной ответственности.</p> <p>Знать: роли, функции и задачи менеджера в современной организации;</p> <p>Уметь: диагностировать организационную культуру, выявлять ее сильные и слабые стороны, разрабатывать предложения по ее совершенствованию;</p> <p>Владеть: современным инструментарием управления человеческими ресурсами;</p> <p>ОПК-8: готовностью следить за предотвращением экологических нарушений.</p> <p>Знать: внешнюю и внутреннюю среду организации;</p> <p>Уметь: принимать эффективные решения, используя систему методов управления;</p> <p>Владеть: системой методов управления;</p> <p>ОПК-10: готовностью участвовать в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах).</p> <p>Знать: особенности менеджмента в области профессиональной деятельности (по отраслям).</p> <p>Уметь: учитывать особенности менеджмента.</p> <p>Владеть: стилями управления, коммуникации, принципами делового общения.</p>
Авторское право и экспертиза		3	2	72	<p>ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ):</p> <p>Формирование у обучающихся правильного понимания правовых категорий автора, правообладателя, соавторства, объектов авторского права, авторских договоров; формирование умений составлять авторские</p>

					<p>договоры и защищать авторские права, в том числе в судебных органах.</p> <p>КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ):</p> <p>ОПК-1: способностью совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень.</p> <p>Знать: особенности основных периодов развития научного знания; специфику современного научного развития.</p> <p>Уметь: выявлять междисциплинарные связи изучаемых дисциплин; формулировать проблемы и выбирать методы исследования; использовать различные методы генерации идей.</p> <p>Владеть: культурой мышления, способностью к обобщению, анализу; критическим мышлением; умением применять нестандартные решения и подходы.</p> <p>ОПК-9: способностью социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера, к активному общению в творческой, научной, производственной и художественной жизни.</p> <p>Знать: закономерности и структурные компоненты общения и взаимодействия людей в трудовых коллективах; методы подготовки докладов, презентаций и отчетов об исследовательской работе.</p> <p>Уметь: учитывать в своей профессиональной деятельности социально-психологические особенности взаимодействия и общения внутри трудового коллектива и управлять динамикой групповых процессов; участвовать в разработке совместно с другими членами коллектива общих проектов.</p> <p>Владеть: способностью организовать совместную деятельность и межличностное взаимодействие субъектов коммуникативного пространства в процессе общения; навыками социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера, активного общения в творческой, производственной и художественной жизни.</p>
Проектирование	13	2	8	288	<p>ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ):</p> <p>Курс формирует у студентов навыки для создания актуальных дизайн-проектов самых различных видов. В рамках курса студенты познакомятся с основными приемами и принципами проектирования, этапами разработки дизайн-проекта. Изучение курса будет способствовать формированию и развитию умения выполнять предпроектные работы, в том числе планирование и предпроектное исследование, работать в команде и представлять результаты проекта. Студент приобретет навыки аналитической деятельности на различных этапах подготовки проекта, создания современного дизайн-проекта, работы с проектной документацией, учится находить дополнительные источники информации для создания концепции дизайн-проекта, решает задачи с использованием методов маркетинговых и социологических исследований, организует конструктивное взаимодействие с другими студентами для решения задач дизайн-проекта. По дисциплине предусмотрены следующие элементы контроля: просмотры (промежуточные и экзаменационные). Ни один из элементов контроля не является блокирующим. Сфера применения знаний, полученных в ходе изучения курса, чрезвычайно широка. Эти знания могут быть использованы в дальнейшем при изучении дисциплин: Специальное проектирование. Коммуникационный дизайн, Специальные технологии, Многостраничное издание, Иллюстрация, Инновационный дизайн, Стратегический дизайн.</p> <p>КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ):</p> <p>ОПК-5: готовностью проявлять творческую инициативу, брать на себя всю полноту профессиональной ответственности</p> <p>Знать: критерии профессиональной ответственности</p> <p>Уметь: творчески и ответственно подходить к профессиональной деятельности</p> <p>Владеть: навыками профессионального отношения к своей деятельности</p> <p>ОПК-10: готовностью участвовать в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах)</p> <p>Знать: порядок предоставления творческих работ на выставки и конкурсы</p> <p>Уметь: подготовить выставочные образцы изделий и проектов для предоставления на выставочные и конкурсные экспозиции</p> <p>Владеть: навыками участия в творческих выставках и конкурсах</p>

					<p>ПК-3: способностью к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением</p> <p>Знать: методологию системного исследования задач проекта</p> <p>Уметь: выбирать необходимые методы исследования и творческого исполнения проекта</p> <p>Владеть: навыками системного исследования задач проекта, связанных с конкретным дизайнерским решением</p> <p>ПК-5: готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике</p> <p>Знать: требования к составлению спецификации проекта, выбирать и обосновывать набор возможных решений дизайнерской задачи</p> <p>Уметь: применять навыки отбора и синтеза решений и подходов к решению творческой дизайнерской задачи с документальным обоснованием в виде спецификации требований</p> <p>Владеть: навыками обоснования и документального обоснования всех вариантов и подходов возможных решений к выполнению проекта в рамках дизайнерского проекта</p> <p>ОК-2: готовностью действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную ответственность за принятые решения</p> <p>Знать: основы принятия решений в нестандартных ситуациях</p> <p>Уметь: принимать решения и нести социальную ответственность за их принятие</p> <p>Владеть: навыками действий в нестандартных ситуациях</p>
Шрифтовое проектирование	23		6	216	<p>ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ):</p> <p>Приобретение знаний о шрифтах, истории их развития, методах представления шрифтовой информации, технологиях создания шрифтовых элементов. В результате изучения материала курса практических занятий студенты должны знать основы разработки и использования компьютерных шрифтов, их виды и современную классификацию, элементы структуры букв алфавита, технологию создания наборного и факсимильного шрифта, характеристики шрифтов, требования к ним, программные средства создания шрифтовых элементов, форматы шрифтов, их особенности и отличия, виды логотипов, особенности их создания. Уметь анализировать качество шрифтов и векторных изображений, использовать программные средства для создания шрифтовых элементов.</p> <p>Иметь навыки: работы в программах-конструкторах шрифтов (Fontographer, Fontlab), ввода и обработки черно-белых изображений, рисования шрифтовых элементов и орнаментов, создания различных начертаний шрифтов на основе существующего, факсимильных символов (орнаментных элементов, букв), создания растрового символа шрифта, создания личных вензелей и экслибрисов, разработки логотипов фирмы или информационно-программного изделия. Иметь представление: об истории развития шрифтов и книгопечатания, технологиях кернинга и трэкинга, технологиях растеризации шрифтовых символов, методах шрифтовой разметки, видах печати и допечатной обработки текста, основах фирменного стиля, элементах Brand-book.</p> <p>КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ):</p> <p>ОПК-10: готовностью участвовать в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах)</p> <p>Знать: возможности предоставления творческих проектов на различных дизайнерских конкурсах и выставках</p> <p>Уметь: создавать проекты для представления на конкурсах и выставках</p> <p>Владеть: навыками размещения своих дизайн-проектов на различных творческих площадках</p> <p>ПК-3: способностью к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением</p> <p>Знать: методологию системного исследования задач проекта</p> <p>Уметь: выбирать необходимые методы исследования и творческого исполнения проекта</p> <p>Владеть: навыками системного исследования задач проекта, связанных с конкретным дизайнерским решением</p> <p>ПК-4: подготовленностью к владению рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи и скульптуры, способностью к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту</p>

						<p>Знать: основы академического рисунка и линейно-конструктивного построения</p> <p>Уметь: использовать знания в области линейно-конструктивного построения в дизайн-проектировании</p> <p>Владеть: навыками применения знаний в области линейно-конструктивного построения в шрифтовом проектировании</p> <p>ПК-5: готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике</p> <p>Знать: требования к составлению спецификации проекта, выбирать и обосновывать набор возможных решений дизайнерской задачи</p> <p>Уметь: применять навыки отбора и синтеза решений и подходов к решению творческой дизайнерской задачи с документальным обоснованием в виде спецификации требований</p> <p>Владеть: навыками обоснования и документального обоснования всех вариантов и подходов возможных решений к выполнению проекта в рамках дизайнерского проекта</p>
Теория и практика юзабилити в дизайне		1	2	2	72	<p>ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ): Овладение студентами основными концепциями и инструментами в области проектирования и оценки интерфейсов</p> <p>В процессе освоения дисциплины изучаются особенности интерфейсов для разных платформ, устройств и аудиторий, изучаются инструменты создания дизайна, понятие UX/UI, правила и лучшие практики UX и UI, инструменты UX/UI, этапы разработки проекта и оценки качества дизайна. Отдельно рассматриваются особенности проектирования для мобильных устройств, особенности восприятия графической информации на различных экранах и устройствах, особенности взаимодействия команды разработки при создании проектов.</p> <p>КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ):</p> <p>ПК-3: способностью к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением</p> <p>Знать: методы исследования и исполнения дизайнерских проектов</p> <p>Уметь: систематизировать творческие задачи проекта, выбирать необходимые методы исполнения дизайнерского решения</p> <p>Владеть: навыками применения системного исследования задач, стоящих перед проектировщиком в дизайне для выбора наиболее действенных путей творческого выполнения дизайнерских задач</p> <p>ПК-5: готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике</p> <p>Знать: спецификацию требований к дизайн-проекту, методы выбора и синтеза набора возможных решений дизайнерской задачи</p> <p>Уметь: составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике</p> <p>Владеть: навыками составления подробной спецификации дизайн-проекта для решения дизайнерской задачи в рамках проекта</p>
Методика создания презентаций	3			3	108	<p>ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ): - свободное овладение современными компьютерными графическими пакетами, позволяющее на высоком профессиональном уровне разрабатывать и представлять проекты, реализовывать художественно-творческий замысел.</p> <p>Задачи дисциплины:</p> <ul style="list-style-type: none"> - формирование способности профессионально работать с растровой и векторной графикой, типографикой, версткой в программах компании Adobe; - овладение навыками по подготовке макета к публикации в электронной среде, создании интерактивных презентаций и html-страниц;

					<p>- формирование способности профессионально применять художественные материалы, техники и технологии, используемые в творческом процессе художника-графика при создании авторских произведений и произведений в области компьютерной графики и анимации;</p> <p>- умение эффективно применять возможности инструментария, предоставляемого современными графическими пакетами для реализации творческого замысла;</p> <p>- умение отслеживать и своевременно внедрять в рабочий процесс последние инновации в области программного обеспечения.</p> <p>КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ):</p> <p>ОПК-6 способностью самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности</p> <p>Знать: методологию самостоятельного обучения</p> <p>Уметь: расширять свой кругозор, самостоятельно обучаться в сферах, не связанных с профессиональной деятельностью</p> <p>Владеть: навыками самостоятельного обучения для расширения кругозора и применения новых знаний в творческой деятельности</p> <p>ПК-3: способностью к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением</p> <p>Знать: необходимые методы исследования при решении конкретных дизайнерских задач.</p> <p>Уметь: системно анализировать требования, предъявляемые к художественно-творческому проекту.</p> <p>Владеть: знаниями и практическими навыками для объективного понимания и анализа художественно-творческих задач проекта.</p>	
Визуальная архитектура и коммуникации			1	2	72	<p>ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ):</p> <p>Курс посвящен комплексному подходу к проектированию выставочных и музейных экспозиций. Тема включает в себя концептуальную разработку темы выставки. В рамках этой темы студенты научатся архитектурно-пространственному решению экспозиции, созданию внешних и внутренних коммуникации, созданию графического образа выставки.</p> <p>Цель освоения дисциплины: навык разработки выставочных и музейных экспозиций</p> <p>умение создавать архитектурно-пространственное решение экспозиции</p> <p>КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ):</p> <p>ОПК-9: способностью социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера, к активному общению в творческой, научной, производственной и художественной жизни</p> <p>Знать: принципы социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления</p> <p>Уметь: организовывать свою творческую, научную и производственную деятельность</p> <p>Владеть: навыками применения принципов социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления в творческой, научной, производственной и художественной жизни</p> <p>ПК-3: способностью к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением</p> <p>Знать: методы исследования дизайнерских решений</p> <p>Уметь: анализировать художественно-творческие задачи проекта с точки зрения системного понимания дизайнерских задач</p> <p>Владеть: навыками системного анализа дизайнерских задач проекта, выбора методов исследования и творческого исполнения</p> <p>ПК-5: готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике</p>

						<p>Знать: спецификацию требований к проекту</p> <p>Уметь: синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике</p> <p>Владеть: навыками выбора системных решений к выполнению проекта для реализации творческой идеи</p>
Спецживопись	12		5	180	<p>ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ):</p> <p>Закрепление освоения основ специальности, формирования и развития художественного видения, объемно-пространственного мышления.</p> <p>КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ):</p> <p>ОПК-10: готовностью участвовать в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах).</p> <p>Знать: основы композиции в дизайне.</p> <p>Уметь: создавать живописные композиции различной степени сложности с использованием разнообразных техник.</p> <p>Владеть: готовностью участвовать в творческих мероприятиях.</p> <p>ПК-4: подготовленностью к владению рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи и скульптуры, способностью к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту.</p> <p>Знать: свойства красок и материалов, основные элементы и виды живописной композиции;</p> <p>Уметь: изображать объекты предметного мира, пространства и человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции.</p> <p>Владеть: приемами графического моделирования формы, понятиями колористики.</p>	
Спецрисунок	12		4	144	<p>ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ):</p> <p>Развивать и совершенствовать профессиональное мышление; развивать и совершенствовать профессиональную культуру ведения работы и использование графических средств и материалов для решения профессиональных задач дизайнера. Способствовать совершенствованию владения тоном и линией для создания образа и изображения среды в творческой деятельности дизайнера.</p> <p>КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ):</p> <p>ОПК-10: готовностью участвовать в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах).</p> <p>Знать: требования, предъявляемые к творческим работам на современном этапе.</p> <p>Уметь: воплотить актуальную идею в творческий образ.</p> <p>Владеть: средствами выражения художественного образа.</p> <p>ПК-4: подготовленностью к владению рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи и скульптуры, способностью к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту.</p> <p>Знать: основные категории и понятия академического рисунка; виды рисунка (объемно-пространственный, живописно-экспрессивный, орнаментальный); связанные с объемно-пространственным рисунком понятия структуры, конструкции, закономерности распределения светотени как для выявления формы, так и для решения живописно-экспрессивных задач; основы пластической анатомии, линейной перспективы, воздушной перспективы.</p> <p>Уметь: грамотно изобразить окружающую реальность как в объемно-пространственном ключе, в условно-плоскостном графическом, так и в линейно конструктивном; профессионально организовать изобразительную плоскость в соответствии с законами изобразительной композиции.</p> <p>Владеть: навыками использования арсенала средств рисования уникальной графики, алгоритмами и приемами ведения работы, критериями оценки и выбора ценностей для совершенствования своей индивидуальности и своих творческих умений.</p>	

Дисциплины по выбору Б1.В.ДВ.1						
Риторика			2	2	72	<p>ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ): Повышение уровня общей и коммуникативной культуры будущего специалиста; формирование умений и навыков ведения диалога.</p> <p>КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ): ОК-3: готовностью к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала. Знать: основные категории и понятия риторики. Уметь: использовать речевые модели и речевой этикет в контексте межкультурных коммуникаций Владеть: навыками ведения диалога. ОПК-1: способностью совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень. Знать: особенности речевого поведения в социально ориентированном общении. Уметь: анализировать публичные выступления различной направленности. Владеть: основами выявления риторических аспектов литературы, журналистики, педагогики и других наук. ОПК-4: способностью вести научную и профессиональную дискуссию. Знать: общие закономерности построения речи в условиях массовой коммуникации. Уметь: трансформировать речевой материал в соответствии с коммуникативной задачей, ситуацией общения, социальными и индивидуальными характеристиками собеседников. Владеть: основными подходами в подготовке текста речей различного характера и различными подходами в её осуществлении. ПК-3: способностью к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением. Знать: особенности организации речи в соответствии с видом и ситуацией общения. Уметь: на основе риторического анализа классических образцов и современной практики ораторов, СМИ, литературы формировать навык практического использования средств риторики в профессиональной деятельности. Владеть: приемами ораторского мастерства.</p>
Основы ораторского искусства			2	2	72	<p>ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ): Сформировать знания об основных подходах к созданию речи, природе речевых отношений, развить речевые способности студентов в выражении своего мнения, научить их правильно, красиво и убедительно говорить, а также ознакомить с навыками и приемами ораторского мастерства.</p> <p>КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ): ОК-3: готовностью к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала. Знать: основы делового общения, способствующие развитию общей культуры и социализации личности. Уметь: устранять речевые ошибки с помощью правильно выстроенного индивидуального тренинга по технике речи. Владеть: приемами ораторского мастерства. ОПК-1: способностью совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень. Знать: принципы построения монологического и диалогического текста. Уметь: анализировать публичные выступления различной направленности. Владеть: речевыми техниками эффективного общения. ОПК-4: способностью вести научную и профессиональную дискуссию. Знать: общие закономерности построения речи в условиях массовой коммуникации. Уметь: трансформировать речевой материал в соответствии с коммуникативной задачей, ситуацией общения, социальными и индивидуальными характеристиками собеседников. Владеть: основными подходами в подготовке текста речей различного характера и различными подходами в её осуществлении. ПК-3: способностью к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых</p>

					методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением. Знать: особенности организации речи в соответствии с видом и ситуацией общения. Уметь: эффективно общаться в профессиональной среде, используя все средства общения. Владеть: навыками ведения межкультурного диалога.
Дисциплины по выбору Б1.В.ДВ.2					
Визуальная лингвистика	3		3	108	<p>ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ): в ходе освоения дисциплины студент получает практические навыки и знания визуализации данных. Способность применять современные технологии в области компьютерной графики и визуализации данных необходима для развития профессиональных компетенций современного высококвалифицированного специалиста. В рамках курса студент получит знания особенностей визуального восприятия, различных типов и видов инфографики, а также получит практические навыки создания инфографики с помощью различных сервисов. В результате освоения дисциплины студент должен:</p> <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - особенности визуального восприятия; - связь между вербальным и визуальным уровнем информации; - типы и виды инфографики - сервисы и программы, в которых может быть создана инфографика; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - преобразовывать вербальную информацию в визуальную; - использовать инфографические сервисы для создания инфографики <p>Владеть (демонстрировать навыки и опыт деятельности):</p> <ul style="list-style-type: none"> - создания объектов инфографики. <p>КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ): ПК-3: способностью к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением Знать: методы выполнения творческих задач дизайн-проекта Уметь: применять методологию творческого выполнения дизайн-проекта Владеть: навыками применения методологии творческого выполнения дизайн-проекта ПК-5: готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике Знать: способы обоснования творческого предложения с учетом спецификации требований к продукту Уметь: применять способы обоснования творческого предложения с учетом спецификации требований к продукту Владеть: навыками применения способов обоснования творческого предложения с учетом спецификации требований к продукту</p>
Визуализация данных	3		3	108	<p>ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ): Предмет предполагает изучение разностороннего визуального представления проектной работы - от визуализации ключевых индексов и разработки инфографики до создания анимационных продуктов. В ходе курса изучаются основы визуализации данных, виды и типы визуализаций, инструменты создания визуализаций и лучшие практики визуального представления данных, изучается анимация в инструментах пакета Adobe, изучаются основы композиции в анимации и графическом дизайне, основы motion design, существующие форматы и программные средства их создания. Цель освоения дисциплины Овладение теорией и практическими приемами создания визуализации данных, в том числе практикой создания различных видов визуализации данных с помощью онлайн и оффлайн-сервисов</p>

						<p>Планируемые результаты обучения</p> <p>Иметь представление об основных типах взаимоотношений внутри данных и соответствующих им передаваемых сообщений в связке с основными типами визуализации данных</p> <p>Быть в курсе основных приемов визуализации данных, а также основных ошибок и способы манипуляции при визуализации данных</p> <p>Различать правильный вид визуализации данных для соответствующего набора данных и выбранного для передачи сообщения</p> <p>Выделять визуализацию данных для наиболее эффективной и наглядной передачи смысла</p> <p>Проводить визуальный анализ и создавать дэшборды в программе Tableau</p> <p>Создавать визуализации данных в онлайн и оффлайн-сервисах (Datawrapper, Flouris, библиотеки JS</p> <p>КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ):</p> <p>ПК-3: способностью к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением</p> <p>Знать: методологию системного исследования задач проекта</p> <p>Уметь: выбирать необходимые методы исследования и творческого исполнения проекта</p> <p>Владеть: навыками системного исследования задач проекта, связанных с конкретным дизайнерским решением</p> <p>ПК-5: готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике</p> <p>Знать: требования к составлению спецификации проекта, выбирать и обосновывать набор возможных решений дизайнерской задачи</p> <p>Уметь: применять навыки отбора и синтеза решений и подходов к решению творческой дизайнерской задачи с документальным обоснованием в виде спецификации требований</p> <p>Владеть: навыками обоснования и документального обоснования всех вариантов и подходов возможных решений к выполнению проекта в рамках дизайнерского проекта</p>
Дисциплины по выбору Б1.В.ДВ.3						
Полиграфия	1	2	3	108	<p>ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ):</p> <p>Курс «Полиграфия» направлен на знакомство студентов с основными направлениями полиграфического производства и их особенностями. Курс строится на теоретическом, наглядно ознакомительном, а также практическом освоение дисциплины.</p> <p>Задачи дисциплины:</p> <ul style="list-style-type: none"> - познакомить студентов с историей печати и тенденциями развития полиграфического производства; - познакомить с современными изобразительно-информационными технологиями для обеспечения качества проектно-творческого процесса; - раскрыть технологию создания эффективных технологических процессов обработки изобразительной информации для полиграфического воспроизведения. <p>КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ):</p> <p>ОПК-7: готовностью к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с направленностью (профилем) программы)</p> <p>Знать: современное печатное оборудование и машины</p> <p>Уметь: использовать современные печатные машины в полиграфическом процессе</p> <p>Владеть: навыками работы с современными печатными машинами</p> <p>ПК-3: способностью к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением</p> <p>Знать: методологию исследования и системного понимания творческих задач в связи с конкретными дизайн-проектами</p> <p>Уметь: рассматривать творческие задачи проекта в системе его художественных и технических задач</p>	

					<p>Владеть: навыками применения методологии исследования творческих задач проекта</p> <p>ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ): Курс позволяет ознакомиться с разновидностями, устройством, областью применения, технологией и техническими характеристиками современного допечатного оборудования и программными средствами для допечатной подготовки изданий. При написании учебного пособия авторы исходили из того, что читатель знаком с основами полиграфического производства, в частности с допечатными процессами и принципами построения допечатного оборудования.</p> <p>КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ): ОПК-7: готовностью к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с направленностью (профилем) программы) Знать: машины, устройства и программные средств для полиграфического производства. Уметь: работать с устройствами и программными средствами для полиграфического производства Владеть: навыками работы разновидностями, устройством, областью применения, технологией и техническими характеристиками современного допечатного оборудования и программными средствами для допечатной подготовки ПК-3: способностью к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением Знать: методы исследования и творческого исполнения дизайнерских задач Уметь: рассматривать творческие задачи проекта в системе его художественных и технических задач Владеть: навыками применения методологии исследования творческих задач проекта</p>	
Основы предпечатной подготовки		1	2	3	108	
Дисциплины по выбору Б1.В.ДВ.4						
Прототипирование изделий		1	2	2	72	<p>ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ): Формирование у студентов профессиональных компетенций в области современной цифровой среды Студенты осваивают анализ коммуникационной стратегии и бенчмаркинг по рынкам, навыки блогинга, основы копирайтинга и сторителлинга. Студенты изучают основы типографики и разрабатывают текстовую книгу. В процессе работы студенты осваивают принцип выбора формата и пропорций печатного издания, изучают особенности конструкции книги, понятия композиции полосы и разворота, простейшую рубрикацию. Изучают возможности шрифта, как изобразительного материала, а так же образно-выразительные возможности шрифта. На экзамен предоставляется физический макет книги (объем не менее 32 полос) и презентация в портфолио. В завершающем модуле студенты выполняют самостоятельной проект, в рамках большой темы, выбранной куратором (объем минимум 48 полос). Студенты получают навыки построения логических рядов из разных типов контента и установления иерархических отношений между ними. Изучают возможности модульных и не модульных систем в книге. Углубляются навыки работы с микротипografiкой. На экзамен предоставляется физический макет книги (объем не менее 48 полос) и презентация в портфолио.</p> <p>КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ): ОПК-7: готовностью к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с направленностью (профилем) программы) Знать: современные компьютерные инструменты эскизирования, прототипирования и управления продукцией Уметь: использовать соответствующие компьютерные инструменты в проектной деятельности Владеть: навыками использования современных инструментов, применяемых в прототипировании изделий ПК-4: подготовленностью к владению рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи и скульптуры, способностью к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту Знать: основы линейно-конструктивного построения и основами академического рисунка и живописи Уметь: использовать навыки линейно-конструктивного академического построения в эскизирования и проектировании изделий Владеть: навыками применения знаний и умений в области академического рисунка и живописи в вэб-</p>

					<p>прототипировании на всех этапах проектирования объекта</p> <p>ПК-5: готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике</p> <p>Знать: методологию и принципы отбора и синтеза возможных решений для обоснования своих предложений для реализации творческой идеи</p> <p>Уметь: применять знания отбора решений и составления спецификации требований к проекту</p> <p>Владеть: навыками отбора и синтеза проектных решений, составления подробной спецификации к проекту для реализации творческой идеи</p>
Интерактивное макетирование	1	2	2	72	<p>ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ):</p> <p>Подготовка студента к применению в будущей профессиональной навыков работы с информационными технологиями в сфере мультимедийных систем и систем виртуальной реальности.</p> <p>Изучение теории практики применения мультимедийных систем и систем виртуальной реальности</p> <p>Студент должен знать основные методы и алгоритмы, форматы данных, организации информации, диалога и коммуникаций для систем мультимедиа и виртуальной реальности; а также области применения систем мультимедиа и виртуальной реальности.</p> <p>КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ):</p> <p>ОПК-7: готовностью к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с направленностью (профилем) программы)</p> <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> об основных системах, интегрированных в мультимедиа и виртуальную реальность; алгоритмы рендеринга; технологии сжатия видео; алгоритмы отслеживания движений; алгоритмы выделения контуров и хромакеинга; технологии сверхширокополосной связи UWB; принципы производства объектов виртуальной и дополненной реальности; разновидности современного оборудования, программного и аппаратного сопровождения проектов, связанных с виртуальной реальностью; основы техники и технологии производства объектов дополненной и виртуальной реальности; форматы объектов виртуальной реальности. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> проводить системный анализ базовых алгоритмов; обосновывать выбор способа представления геометрических моделей и алгоритмов их визуализации; проводить моделирование алгоритмов и анализировать его результаты; разбираться в современных технологиях производства объектов виртуальной реальности; Создавать объекты виртуальной и дополненной реальности; Четко формулировать и осуществлять свою цель при создании проектов, основанных на технологиях виртуальной реальности; Находить оптимальную технологию при существующем бюджете при максимально необходимом качестве продукта <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> Навыками организационно-творческих процессов создания и реализации аудиовизуальной продукции Представлениями о финансовых и временных затратах в процессе создания и реализации проектов виртуальной и дополненной реальности; приемами объемного и графического моделирования формы объекта, и соответствующей организации проектного материала для передачи творческого художественного замысла; терминологией и основными понятиями, связанными со сферой производства объектов виртуальной реальности;

					<p>методами и средствами создания современных мультимедиа продуктов.</p> <p>ПК-4: подготовленностью к владению рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи и скульптуры, способностью к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту</p> <p>Знать: основы академического рисунки и линейно-конструктивного построения для создания VR-объектов</p> <p>Уметь: применять навыки в области академического рисунка и линейно-конструктивного построения для проявления творческой индивидуальности</p> <p>Владеть: навыками академического рисунки и линейно-конструктивного построения, способностью к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту</p> <p>ПК-5: готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике</p> <p>Знать: требования к составлению спецификации проекта, выбирать и обосновывать набор возможных решений дизайнерской задачи</p> <p>Уметь: применять навыки отбора и синтеза решений и подходов к решению творческой дизайнерской задачи с документальным обоснованием в виде спецификации требований</p> <p>Владеть: навыками обоснования и документального обоснования всех вариантов и подходов возможных решений к выполнению проекта в рамках дизайнерского проекта</p>	
Дисциплины по выбору Б1.В.ДВ.5						
Деловая графика и введение в документацию		12	3	4	144	<p>ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ):</p> <p>Овладение практикой создания различных видов деловой графики с помощью онлайн и оффлайн-сервисов</p> <p>Курс на практическом уровне знакомит с разнообразием современных программ и сервисов, предназначенных для обработки данных и их визуализации: от простейших до более сложных. Значительная часть курса посвящена программе для бизнес-аналитики и визуализации данных Tableau</p> <p>Планируемые результаты обучения</p> <p>Знает основные виды программного обеспечения по созданию визуализации данных</p> <p>Знает, в каких программах можно реализовать те или иные виды диаграмм или графиков</p> <p>Грамотно оформляет визуализацию данных с использованием любых инструментов, в том числе Excel</p> <p>Проводит визуальный анализ</p> <p>Создает дэшборды в программе Tableau</p> <p>Создает визуализации данных в онлайн и оффлайн-сервисах (Datawrapper, Flourish, библиотеки JS)</p> <p>КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ):</p> <p>ПК-3: способностью к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением</p> <p>Знать: методологию системного исследования задач проекта</p> <p>Уметь: выбирать необходимые методы исследования и творческого исполнения проекта</p> <p>Владеть: навыками системного исследования задач проекта, связанных с конкретным дизайнерским решением</p> <p>ПК-5: готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике</p> <p>Знать: требования к составлению спецификации проекта, выбирать и обосновывать набор возможных решений дизайнерской задачи</p> <p>Уметь: применять навыки отбора и синтеза решений и подходов к решению творческой дизайнерской задачи с документальным обоснованием в виде спецификации требований</p> <p>Владеть: навыками обоснования и документального обоснования всех вариантов и подходов возможных решений к выполнению проекта в рамках дизайнерского проекта</p>
Основы визуализации данных		12	3	4	144	<p>ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ):</p> <p>Предмет предполагает изучение разностороннего визуального представления проектной работы - от</p>

					<p>визуализации ключевых индексов и разработки инфографики до создания анимационных продуктов. В ходе курса изучаются основы визуализации данных, виды и типы визуализаций, инструменты создания визуализаций и лучшие практики визуального представления данных, изучается анимация в инструментах пакета Adobe, изучаются основы композиции в анимации и графическом дизайне, основы motion design, существующие форматы и программные средства их создания.</p> <p>Цель освоения дисциплины</p> <p>Овладение теорией и практическими приемами создания визуализации данных, в том числе практикой создания различных видов визуализации данных с помощью онлайн и офлайн-сервисов</p> <p>Планируемые результаты обучения</p> <p>Иметь представление об основных типах взаимоотношений внутри данных и соответствующих им передаваемых сообщений в связке с основными типами визуализации данных</p> <p>Быть в курсе основных приемов визуализации данных, а также основных ошибок и способы манипуляции при визуализации данных</p> <p>Различать правильный вид визуализации данных для соответствующего набора данных и выбранного для передачи сообщения</p> <p>Выделять визуализацию данных для наиболее эффективной и наглядной передачи смысла</p> <p>Проводить визуальный анализ и создавать дэшборды в программе Tableau</p> <p>КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ):</p> <p>ПК-3: способностью к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением</p> <p>Знать: методы визуализации данных и их системное понимание</p> <p>Уметь: применять методы визуализации в своей профессиональной деятельности</p> <p>Владеть: навыками визуализации творческих задач проекта, исследования в связи с конкретным дизайнерским решением</p> <p>ПК-5: готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике</p> <p>Знать: принципы составления спецификации требований к проекту с помощью визуализации данных</p> <p>Уметь: применять основы визуализации данных при решении дизайнерских задач</p> <p>Владеть: навыками использовании принципов визуализации данных для синтеза решений дизайнерских задач в конкретных проектах</p>
Факультативы					
Предпринимательская деятельность		3	1	36	<p>ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ):</p> <p>Формирования представления о предпринимательской деятельности, организационно-правовой форме и налоговом регулировании предпринимательства. Получение представления о порядке разработки бизнес-идеи и составлении бизнес-плана.</p> <p>КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ):</p> <p>ПК-5: готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике.</p> <p>Знать: алгоритм действий по созданию предприятия малого бизнеса в области графического дизайна; нормативно-правовую базу предпринимательской деятельности;</p> <p>Уметь: выбирать организационно-правовую форму предпринимательской деятельности; формировать пакет документов, необходимых для предпринимательской деятельности;</p> <p>Владеть: навыками разработки технико-экономического обоснования бизнес-идеи.</p>
Патентно-лицензионная работа		1	1	36	<p>ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ):</p> <p>Формирование у обучающихся знаний о патентной системе, видах интеллектуальной собственности; правах и</p>

обязанностях патентообладателей, авторов и владельцев объектов интеллектуальной собственности; способах защиты их прав; развитие необходимых навыков их применения.

КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ):

ПК-3: Способен к анализу и обобщению результатов научно-исследовательских работ с использованием современных достижений науки информационных технологий.

Знать: права и обязанности авторов, патентообладателей и владельцев объектов интеллектуальной собственности, способы защиты их прав;

Уметь: квалифицированно формулировать и использовать правовые определения, свободно оперировать юридическими понятиями и категориями в области авторско-правовой охраны творческих произведений;

Владеть: навыками применения Патентного права; методами расчета экономической эффективности от внедрения объектов интеллектуальной собственности.