


МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Московская государственная  
художественно-промышленная академия им. С.Г. Строганова"  
(МГХПА им. С.Г.Строганова)

УТВЕРЖДАЮ  
И.о. проректора по учебной работе  
и стратегическому развитию  
образовательной деятельности

 А.А. Киринюк  
2019.



**АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН**

для основной образовательной программы высшего образования

по направлению подготовки: 54.03.01 Дизайн

направленность (профиль): «Дизайн мультимедиа»

форма обучения- очная

квалификация бакалавр

программа подготовки: прикладной бакалавриат

По направлению **54.03.01 ДИЗАЙН**

По профилю **«Дизайн мультимедиа»**

Квалификация **бакалавр**, форма обучения **очная**

	<b>Наименование дисциплины</b>	<b>Аннотации дисциплин</b>
Б1.Б.01	История ОК-2; ОК-10	Становление русской государственности в IX-XVIII веках. Российская империя в XVIII – начале XX веков Советский период (1917-1991 гг.) <b>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</b> <b>Знать и понимать:</b> а) основные события и процессы отечественной истории, осознавать роль и место России в истории человечества и в современном мире; <b>Уметь:</b> а) анализировать процессы и явления, происходящие в обществе, б) выявлять проблемы, причинно-следственные связи, закономерности и главные тенденции развития исторического процесса; <b>Демонстрировать навыки и опыт деятельности</b> с использованием полученных знаний и умений, работы с историческими источниками, работы с информацией в глобальных компьютерных сетях.
Б1.Б.02	Иностранный язык ОК-5; ОК-7	Наша академия и факультет, на котором я учусь Художественное образование за рубежом Художники Возрождения Художественные выставки Великобритания глазами художников Художественные музеи Декоративно – прикладное искусство Художественные течения и выдающиеся художники (дизайнеры) /Практические занятия Моё любимое произведение искусства (дизайна) <b>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</b> <b>Знать и понимать:</b> а) языковой материал, то есть обладать лингвистическими, социолингвистическими и культурологическими знаниями, необходимыми для межкультурного и профессионального общения, а также правила речевого и делового этикета; <b>Уметь:</b> а) эффективно и адекватно оперировать лексическим (в том числе терминологическим) и грамматическим материалом; <b>Демонстрировать навыки и опыт деятельности</b>

		а) распознавания, понимания и активного употребления в речи на английском языке языковых единиц, характерных для подязыка художественных специальностей.
Б1.Б.03	Философия ОК-1; ОК-10	<p>Характеристика исторических типов философии. Вечные и современные философские проблемы</p> <p><b>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</b></p> <p><b>Знать и понимать:</b></p> <p>а) основные категории и понятия философии, предмет философии и структуру философского знания, закономерности развития природы, общества, человека и человеческого мышления, функции философии в человеческой культуре, роль философии в жизни человека и общества, б) основы научной, философской и религиозной картин мира, в) основные этапы развития мировой философской мысли, важнейшие школы и учения выдающихся философов, г) основные отрасли философского знания – онтологию, гносеологию, социальную философию, философскую антропологию, аксиологию, логику, этику, эстетику.</p> <p><b>Уметь:</b></p> <p>а) ориентироваться в категориально-понятийном аппарате дисциплины и наиболее общих философских проблемах бытия, познания, ценностей, свободы и смысла жизни как основе формирования культуры гражданина и будущего специалиста; б) выявлять и анализировать существенные идеи в истории философии; в) использовать полученные знания в своей профессиональной деятельности и повседневной жизни; г) ориентироваться на философские воззрения при решении социальных и этических проблем, связанных с развитием и использованием достижений науки, техники и технологий; д) формировать и аргументированно отстаивать собственную позицию по различным проблемам философии; использовать положения и категории философии для оценивания и анализа различных социальных тенденций, фактов и явлений.</p> <p><b>Демонстрировать навыки и опыт деятельности</b> применения принципов, законов и категорий, необходимых для оценки и понимания природных явлений, социальных и культурных событий, самопознания и самосознания; навыками критического восприятия и оценки источников информации, работы с оригинальными и адаптированными философскими текстами; б) воспринимать и анализировать тексты, имеющих философское содержание; в) ведения дискуссий, публичной речи и письменного аргументированного изложения собственной точки зрения.</p>
Б1.Б.04	Безопасность жизнедеятельности ОК-9; ОК-11	<p>Теоретические основы безопасности жизнедеятельности. Чрезвычайные ситуации природного характера Чрезвычайные ситуации техногенного характера и защита от них Чрезвычайные ситуации социального характера</p> <p><b>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</b></p>

		<p><b>Знать и понимать:</b></p> <p>а) причины возникновения и особенностей основных чрезвычайных ситуаций на уровне определений;</p> <p>б) общие опасности и соответствующие способы защиты от них в гомосфере на уровне описания</p> <p><b>Уметь:</b></p> <p>а) описывать основные чрезвычайные ситуации на уровне перечисления;</p> <p>б) определять общие опасности и способы защиты от них в гомосфере на уровне описания; описывать требования к охране труда на производстве.</p> <p><b>Демонстрировать навыки и опыт деятельности</b> обеспечить свою и окружающих безопасность в изменившихся природных, техногенных и социальных условиях;</p> <p>б) обеспечения безопасности труда и отдыха для снижения травматизма и заболеваемости</p>
Б1.Б.05	История искусств ОК-2; ОК-10	<p>Ведение. Первобытное искусство. Искусство древних цивилизаций Искусство доисторического и Древнего мира Искусство западного средневековья Искусство Древней Греции Искусство Древнего Рима Искусство Древнего Востока Искусство эпохи Возрождения. Италия Искусство Франции XV–XVI вв. Искусство Нидерландов XV–XVI вв. Искусство Германии XV–XVI вв. Искусство Испании XV–XVI вв. Искусство Италии XVII вв. Искусство Испании и Франции XVII вв Искусство Европы и Америки XIX–XX в. Современное зарубежное искусство Искусство России</p> <p><b>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</b></p> <p><b>Знать и понимать:</b></p> <p>а) историю художественных стилей, направлений в изобразительном и архитектурном искусстве с древнейших времен до XXI в.</p> <p>б) историю формирования и развития декоративного искусства различных времен и народов в контексте ее связи с историей художественной культуры;</p> <p>в) теоретические основы изобразительной грамоты; актуальные концепции современного изобразительного искусства;</p> <p><b>Уметь:</b></p>

		<p>а) выделить основные стилеобразующие признаки в художественной культуре различных исторических эпох, проследить проявление этих признаков в различных видах пластического искусства;</p> <p>б) провести сравнительный анализ стилеобразующих признаков определенной исторической эпохи в художественной культуре и изобразительном искусстве;</p> <p>в) выполнить зарисовку исторических орнаментов и предметов декоративного искусства с необходимым уровнем художественной выразительности;</p> <p><b>Демонстрировать навыки и опыт деятельности</b> сравнительного исторического анализа в расширенном и углубленном объеме;</p> <p>б) анализа концепций исторического и современного искусства в контексте социокультурного развития мировой цивилизации;</p> <p>в) практической работы с произведениями искусства в условиях музейных и выставочных экспозиций, а также с произведениями монументального искусства с учетом окружающей их среды</p>
Б1.Б.06	Академический рисунок ОПК-1	<p>Архитектурно пластическая композиция из геометрических тел.</p> <p>Череп. Анатомическая голова</p> <p>Гипсовая античная голова.</p> <p>Анатомический торс с головой</p> <p>Конечности фигуры человека</p> <p>Торс модели</p> <p>Анатомическая фигура человека</p> <p>Драпировка.</p> <p>Одетая полу фигура с руками</p> <p>Обнаженная фигура человека</p> <p>Постановка из двух обнаженных фигур    Постановка из двух одетых фигур</p> <p><b>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</b></p> <p><b>Знать и понимать:</b></p> <p>а) теорию света; оптические свойства вещества;</p> <p>б) пластическую анатомию на примере образцов классической культуры и живой природы;</p> <p>в) основы начертательной геометрии и теории теней; основы построения геометрических предметов;</p> <p>г) основы перспективы.</p> <p><b>Уметь:</b></p> <p>а) изображать объекты предметного мира, пространство и человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции;</p> <p>б) создавать композиции различной степени сложности с использованием разнообразных техник.</p> <p><b>Демонстрировать навыки и опыт деятельности</b> академического рисунка; основами академической скульптуры; приемами выполнения работ в материале.</p>
Б1.Б.07	Академическая живопись	<p>Натюрморт</p> <p>Ткань. Формообразование складок</p>

	ОПК-2	<p>Этюд обнаженной фигуры  Обрубочный череп на фоне складки  Детали лица человека: глаза и губы, нос и уши  Обрубочная голова  Копия головы девушки. Акварель  Копия головы ребенка. Акварель  Портрет  Обнаженная фигура человека с руками</p> <p><b>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</b></p> <p><b>Знать и понимать:</b></p> <p>а) основы академической живописи, воздушной перспективы;  б) понятия: локального цвета, рефлексов;  в) принципы и методы работы в живописи;  г) законы композиции;  д) принципы выявления формы светотенью и её закономерности;  е) методы изображения фигуры в пространстве.</p> <p><b>Уметь:</b></p> <p>а) грамотно и правильно вести работу;  б) управлять свето-теневой градацией;  в) создавать выразительные художественные образы в разных технических приёмах (тональный, линейно- объёмный, линейно-плоскостной);</p> <p><b>Демонстрировать навыки и опыт деятельности в академической живописи</b></p> <p>б) конструктивно - аналитическим пониманием натурной формы, пространства и человеческой фигуры;  в) законами воздушной перспективы.</p>
Б1.Б.08	Академическая скульптура и пластическое моделирование ОПК-3	<p>Скульптура черепа  Голова анатомическая  Голова живая  Анатомическая фигура  Фигура человека в складках ткани</p> <p><b>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</b></p> <p><b>Знать и понимать:</b></p> <p>а) основные законы формообразования в скульптуре;  б) материалы скульптуры;  в) механические, художественные, технологические свойства скульптурных материалов разных классов  г) основные жанры скульптуры (исторический, бытовой, символический, аллегорический);  д) технологические процессы получения скульптурных произведений (лепка, высекание, вырезание, литье, ковка, чеканка);</p>

		<p>е) использование скульптуры и лепки при разработке моделей художественной продукции;</p> <p><b>Уметь:</b></p> <p>а) разрабатывать оригинальный дизайн проектируемого изделия и осуществлять его на практике;</p> <p>б) моделировать изделия, используя законы формообразования;</p> <p>в) использовать арсенал художественных средств для повышения эстетической ценности художественного изделия;</p> <p><b>Демонстрировать навыки и опыт деятельности</b> моделирования готовой продукции.</p> <p>б) расчета сырья, отходов, готовой продукции, и ее основных характеристик;</p> <p>в) разработки предложений по оптимизации существующих и вновь разрабатываемых технологий</p>
Б1.Б.09	Технический рисунок ОПК-1	<p>Основы технического рисунка и графики Аксонметрические проекции Проекционное черчение Техническое рисование Тени в ортогональных и аксонметрических проекциях Перспектива</p> <p><b>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</b></p> <p><b>Знать и понимать:</b></p> <p>а) Этапы работы над техническим рисунком.</p> <p>б) Процесс конструирования объектов дизайна, предметов, машин, механизмов, аппаратов, их частях и деталей.</p> <p>в) Принципы формообразования и формотворчества.</p> <p>г) Сущность и методы проецирования, построения аксонметрических проекций, ортогональных чертежей, основы построения теней.</p> <p><b>Уметь:</b></p> <p>а) Систематизировать материал для решения поставленной задачи.</p> <p>б) Пояснить форму рассматриваемого предмета, показать его наглядно, пользуясь техническим рисунком.</p> <p>в) Определять целесообразность применяемого материала для решения поставленной задачи.</p> <p>г) Применять полученные знания основ конструирования и проектирования в выполнении технического рисунка.</p> <p><b>Демонстрировать навыки и опыт деятельности</b> изображения объекта, предмета группы предметов, модели средствами технического рисунка.</p> <p>б) Творческим подходом к дизайн проекту, концепцией предмета, эстетической оценкой.</p> <p>в) Выбора необходимых документов конкретного дизайн проекта, пользоваться и применять на практике разработанные документы технического рисунка.</p>

Б1.Б.10	Культура речи и делового общения ОК-5	<p>Значение культуры делового общения в системе деловой активности Общение как социальный процесс Этика делового общения</p> <p><b>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</b></p> <p><b>Знать и понимать:</b></p> <p>а) сущность, характеристику и особенности культуры общения и деловой этики; б) этические нормы деловых отношений, основы делового общения, принципы и методы организации деловых коммуникаций; в) сущность и особенности речевого этикета; г) характеристику, формы, виды, особенности и значение невербального общения; д) принципы и правила этики дистанционного общения.</p> <p><b>Уметь:</b></p> <p>а) ориентироваться в принципах и правилах культуры общения, деловой этики и этикета; б) применять в практической деятельности правила и принципы деловых отношений, этики дистанционного общения и этикета, различные виды и способы вербального и невербального общения; в) использовать различные формы, виды устной и письменной коммуникации в профессиональной деятельности; использовать в практической деятельности знания о деловом этикете; г) анализировать информацию из различных источников для формулирования базы аргументов для делового общения.</p> <p><b>Демонстрировать навыки и опыт деятельности рефлексии, самооценки, самоконтроля;</b></p> <p>б) взаимодействия с коллегами, к работе в коллективе.</p>
Б1.Б.11	Экономика ОК-3; ОК-11	<p>Введение в экономическую теорию Рыночная система. Основы теории спроса и предложения Теория фирмы. Деятельность фирмы в условиях совершенной и несовершенной конкуренции Рынок труда. Рынок капитала. Рынок земельных ресурсов и земельная рента Макроэкономика. Система национальных счетов и определение уровня национального дохода. Цикличность развития рыночной экономики и её рост Денежная и банковская система. Денежно-финансовая политика. Рынок ценных бумаг Инфляция. Система антиинфляционных мер Теории международной торговли</p> <p><b>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</b></p> <p><b>Знать и понимать:</b></p> <p>а) основные понятия и категории экономической науки; б) предмет и место экономической теории в системе экономических знаний, методы познания экономических процессов;</p>



		<p>в) сущность главных направлений и школ экономической теории, принципы технологического выбора в экономике, политические и социально-культурные факторы, воздействующие на экономику;</p> <p>г) общую характеристику потребительского сектора и предприятия в рыночной экономике;</p> <p>д) систему национальных счетов и основные макроэкономические показатели национальной экономики;</p> <p>е) общие закономерности функционирования экономической системы;</p> <p>ж) причины циклического развития рыночной экономики и ее нестабильности;</p> <p>и) современные тенденции в развитии экономической науки;</p> <p>к) инструменты и методы государственного регулирования экономики.</p> <p><b>Уметь:</b></p> <p>а) применять понятийно-категориальный аппарат и методы экономической науки в профессиональной деятельности;</p> <p>б) ориентироваться в основных проблемах рыночной экономики;</p> <p>в) прогнозировать на основе стандартных теоретических моделей поведение экономических агентов, развитие экономических процессов и явлений, на микро- и макроуровне;</p> <p>г) применять базовые микроэкономические модели для анализа рыночной конъюнктуры и поведения домашних хозяйств и фирм, потребителей и производителей;</p> <p>д) выполнять необходимые экономические расчеты и решать типичные задачи, строить простейшие графики, анализировать и содержательно интерпретировать полученные результаты.</p> <p><b>Демонстрировать навыки и опыт деятельности</b> в основных экономических категориях и понятиях;</p> <p>б) основными концепциями, объясняющими проблемы выбора и принятия решений на микро - и макроуровнях;</p> <p>в) методами и инструментами экономического анализа;</p> <p>г) работы с учебной и научной литературой.</p>
Б1.Б.12	Эстетика ОК-6; ОК-10	<p>Эстетика как наука о прекрасном. Искусство как предмет эстетики. Основные категории эстетики. Эстетический вкус, воспитание эстетического вкуса. Виды искусства, их специфические особенности. Типы архитектуры, живописи. Жанры живописи. Роль декоративно-прикладного искусства в формировании предметной среды человека, воспитания его культуры.</p> <p>Художественные стили. Понятие художественного стиля. Факторы, влияющие на формирование и смену стилей. Основные художественные стили мировой культуры. Мода, ее связь со стилем. Факторы формирования и смены моды. Мода и психология человека. Основные понятия моды</p> <p>Дизайн, как метод художественного конструирования товаров. Дизайн, его роль в формировании предметной среды. История дизайна. Объекты, предметы, цель дизайна. Основные задачи дизайна. Этапы художественного конструирования. Формообразование товаров. Понятие художественной формы. Цвет в формировании товаров.</p>

		<p>Композиция товаров. Средства гармонизации композиции. Орнамент. Закономерности построения ансамбля. Эстетика рекламы. Особенности художественного восприятия искусства рекламы Эстетические свойства товаров и их экспертиза</p> <p><b>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</b></p> <p><b>Знать и понимать:</b></p> <p>а) роль эстетики в культуре эпохи (исторический экскурс), в развитии общества, ее взаимодействие с другими гуманитарными дисциплинами;</p> <p>б) основные закономерности формирования художественных стилей;</p> <p>в) основные эстетические категории;</p> <p>г) особенности отечественной эстетической мысли.</p> <p><b>Уметь:</b></p> <p>а) проводить анализ различных видов изобразительного искусства;</p> <p>б) разбираться в категориях эстетики;</p> <p>в) анализировать и определять эстетическую ценность декоративно-прикладного искусства и предметов быта;</p> <p>г) определять по основным признакам стили в современном costume;</p> <p>д) оценивать эстетические свойства того или иного товара, анализировать продукцию с точки зрения эстетического восприятия.</p>
Б1.Б.13	Цветоведение и колористика ОПК-2	<p>Свет и цвет Работа с цветом и цветовая гармония</p> <p><b>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</b></p> <p><b>Знать и понимать:</b></p> <p>а) вопросы образования и восприятия цвета;</p> <p>б) законы цветовых отношений в живописи, свойства цвета;</p> <p>в) типы колорита;</p> <p>г) эстетико-психологические аспекты цвета;</p> <p>д) возможности цвета как средства композиции;</p> <p><b>Уметь:</b></p> <p>а) грамотно и правильно владеть законами цветоведения;</p> <p>б) уметь размещать изображаемые объекты в формате плоскости, с учетом оптических (зрительных) иллюзий;</p> <p>в) создавать цветовые гармонии;</p> <p>г) пользоваться цветом в пространстве;</p> <p><b>Демонстрировать навыки и опыт деятельности:</b></p> <p>а) цветовой грамотой;</p> <p>б) практическими навыками при составлении цвета;</p>

		в) способами, приемами и средствами построения на плоскости и в объеме живописных форм
Б1.Б.14	История дизайна, науки и техники ОК-10; ОПК-7; ПК-2	<p>Предметный мир доиндустриальных цивилизаций  Ремесленное производство в средние века  Европа в Новое время  Развитие ремесла и декоративно-прикладного искусства в России X – XVIII вв.  Зарождение дизайна как новой универсальной творческой профессии  Проблемы художественно-промышленного образования в России XIX – нач. XX в  Дизайн начала XX века  Производственное искусство в Советской России  Развитие дизайна в XX веке  Проблемы современного этапа развития дизайна</p> <p><b>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</b></p> <p><b>Знать и понимать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- место, роль, значимость, социальных и культурных функций дизайна, его роль в развитии экономики и производства;</li> <li>- историю дизайна, основные факторы, влияющие на эволюцию проектных, художественно-стилевых, конструктивных и технологических решений,</li> <li>- понимать диалектику взаимодействия эстетических и практических аспектов;</li> <li>- специфику, социальные и культурные контексты применения различных стилистических решений, жанровые особенности, средовые и системные аспекты проектирования</li> <li>- новейшее компьютерное оборудование, программное обеспечение и технологические процессы, современные информационные ресурсы;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- формулировать, разработать и реализовать поставленную творческую и исследовательскую задачу;</li> <li>- собирать, анализировать и классифицировать необходимую информацию;</li> <li>- собирать, анализировать и классифицировать материал по истории различных видов и жанров дизайна;</li> <li>- разбираться в современных трендах в различных областях промышленного, средового, текстильного дизайна, а также областях графического дизайна, связанных с визуальной коммуникации: айдентике, упаковке, плакате, многополосных изданиях (включая периодику), мультимедийных проектах;</li> </ul> <p><b>Демонстрировать навыки и опыт деятельности</b> разработки и реализации поставленной творческой задачи;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- работой с различными типами текстовой и визуальной информации;</li> <li>- основами проектирования в различных областях дизайна.</li> <li>- грамотным применением знаний истории дизайна и навыками поиска информации;</li> <li>- применением в рамках концептуального подхода к проектированию знаний новейших стилистических тенденций и направлений;</li> </ul>

Б1.Б.15	Пластическая анатомия ОК-7; ОК-10; ОПК-1	<p>Кости черепа Мышцы плечевого пояса Позвоночник Кости позвоночника Лордоз и Кифоз Грудная клетка Кости плечевого пояса Мышцы шеи Мышцы груди Мышцы плеча Мышцы плечевого пояса Кости и суставы верхней конечности</p> <p><b><i>В результате освоения дисциплины обучающийся должен:</i></b></p> <p><b>1) Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• знание пропорций, схем устройства человеческого тела,</li> <li>• принципов движения отдельных элементов и совокупность мобильности человеческого тела</li> </ul> <p>принципы планирования личного времени, способы и методы саморазвития и самообразования;</p> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• применять приёмы анатомического построения,</li> <li>• осуществлять работу над графическим листом на основе конструктивных схем самостоятельно овладевать знаниями и навыками их применения в профессиональной деятельности; оценивать экологические издержки в профессиональной деятельности;</li> <li>• давать правильную самооценку, намечать пути и выбирать средства развития достоинств и устранения недостатков</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• способностью применить полученные схемы и конструкции в рисовании академического рисунка,</li> <li>• знаниями анатомии в эргономических целях проектирования.</li> </ul> <p>навыками самостоятельной, творческой работы, умением организовать свой труд;</p> <p>способностью к самоанализу и самоконтролю, к самообразованию и самосовершенствованию, к поиску и реализации новых, эффективных форм организации своей деятельности</p>
Б1.Б.16	Физическая культура и спорт	Лёгкая атлетика ОФП и гимнастика

	<p>ОК-6; ОК-8</p>	<p>Волейбол  Мини-футбол  Настольный теннис  Баскетбол  Теоретический раздел</p> <p><b>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</b></p> <p><b>Знать и понимать:</b></p> <p>а) влияние оздоровительных систем физического воспитания на укрепление здоровья, профилактику профессиональных заболеваний и вредных привычек; способы контроля и оценки физического развития и физической подготовленности, правила и способы планирования индивидуальных занятий различной целевой направленности.</p> <p><b>Уметь:</b></p> <p>а) выполнять индивидуально подобранные комплексы оздоровительной и адаптивной, композиции ритмической и аэробной гимнастики, комплексы атлетической гимнастики; выполнять простейшие приемы самомассажа и релаксации; преодолевать искусственные и естественные препятствия с использованием разнообразных способов передвижения; выполнять элементарные приемы защиты и самообороны, страховки и самостраховки; осуществлять творческое сотрудничество в коллективных формах занятий физической культурой; выполнять различные упражнения и приобрести навыки их правильного и результативного выполнения.</p> <p><b>Демонстрировать навыки и опыт деятельности</b> укрепления индивидуального здоровья физического самосовершенствования, ценностями физической культуры личности для успешной социально-культурной и профессиональной деятельности; практическими навыками элементов спортивных игр, легкоатлетических и гимнастических упражнений; подготовиться и по возможности сдать нормы нового комплекса ГТО; подготовке к службе в рядах вооруженных сил Российской Федерации; активной творческой деятельности по формированию здорового образа и стиля жизни; организации и проведения индивидуального и коллективного отдыха при участии в массовых спортивно-оздоровительных и зрелищных соревнованиях и мероприятиях.</p>
<p>Б1.Б.17</p>	<p>Авторское право в искусстве  ОК-4; ОК-7</p>	<p>Основные начала (принципы) авторского права Источники авторского права. Международно-правовая охрана авторских прав  Объекты авторского права. Критерии (условия) охраноспособности объектов авторского права  Субъекты авторского права Физические лица как субъекты авторского права. Соавторство.  Юридические лица как субъекты авторского права. Наследники и иные правопреемники. Личные неимущественные права авторов произведений искусства  Исключительное право на произведения искусства  Распоряжение исключительным правом на произведение искусства.  Договоры в авторском праве</p>

		<p>Защита авторских прав на произведения искусства          Особенности охраны и защиты авторских прав в области дизайна  <b>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</b>  <b>Знать и понимать:</b>          а) основные положения законодательства, регулирующего отношения в сфере авторского права в России, какие основные международные и национальные документы и принципы действуют в области авторского права.  <b>Уметь:</b>          а) применять нормы авторского права в практической деятельности при создании и защите произведений искусства;          б) анализировать правовые и экономические последствия фактов использования и передачи прав на объекты авторского права.  <b>Демонстрировать навыки и опыт деятельности</b> оформления договоров в авторском праве;          б) способами доказывания автором своего авторства на созданное произведение искусства;          в) методикой выявления нарушений авторских прав и подготовки соответствующих доказательств.</p>
Б1.Б.18	Правоведение ОК-4; ОК-2	<p>Политология          Правоведение  <b>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</b>  <b>Знать и понимать:</b>          а) основные категории, понятия и термины политической и правовой науки;          б) основные элементы структуры политической и правовой системы общества;          в) типологии основных политических и законодательных институтов, образований, элементов политического и правового процесса.  <b>Уметь:</b>          а) применять политологические и правовые знания при анализе современных политических институтов и процессов;          б) анализировать политические концепции и платформы в контексте места и времени их создания;          в) обобщать разнообразные явления, свойственные тому или иному типу политических режимов и правовых процессов;          г) выявлять преемственность политических и правовых идей.  <b>Демонстрировать навыки и опыт деятельности</b> политической полемики и правовых навыков с использованием знаний полученных в процессе изучения данной дисциплины;          б) целостным представлением о сфере политического и правового процесса;          в) навыком классификации политических концепций и партийных политических платформ.</p>
Б1.Б.19	Основы психологии и педагогики ОК-10; ОПК-5; ОК-7	<p>Теоретические основы психологии и педагогики          Деятельность студента как специалиста в сфере образования          Организационные аспекты педагогического процесса в образовательном учреждении</p>

**В результате изучения дисциплины обучающийся должен:**

**Знать и понимать:**

- а) основные достижения, проблемы и перспективы развития в образовании (отечественном и зарубежном), современные подходы к моделированию педагогической деятельности;
- б) правовые и нормативные основы функционирования системы образования;
- в) основные принципы и формы функционирования образовательных учреждений ;
- г) научные основы педагогического взаимодействия преподавателя и учащихся в процессе обучения, воспитания и развития;
- д) принципы и структуру учебных планов, программ художественных дисциплин;
- е) психолого-педагогические механизмы формирования личности студента;
- ж) психологические особенности юношеского и студенческого возрастов и их влияние на результаты педагогической деятельности;
- з) требования, предъявляемые к преподавателю вуза в современных условиях;
- и) влияние на результаты педагогической деятельности индивидуальных различий обучаемых;

**Уметь:**

- а) использовать в учебном процессе знание фундаментальных основ, современных достижений, проблем и тенденций развития психологии и педагогики высшей и средней школы;
- б) анализировать возникающие в педагогической деятельности затруднения;
- в) формулировать педагогические задачи по разрешению педагогических ситуаций;
- г) использовать в разработке учебных программ достижения отечественной и зарубежной психологии и педагогики профессионального образования;
- д) применять выводы и рекомендации психолого-педагогической науки в образовательном процессе;
- е) руководить учебно-познавательной деятельностью обучающихся на учебных занятиях;
- ж) самостоятельно пополнять знания по проблемам психологии и педагогики, повышать педагогическую культуру;
- з) на основе использования в разработке учебных программ достижений отечественной и зарубежной психологии и педагогики повышать качество преподавания художественных дисциплин.
- и) применять выводы и рекомендации психолого-педагогической науки в образовательном процессе;
- к) руководить учебно-познавательной деятельностью обучающихся на занятиях;

**Демонстрировать навыки и опыт деятельности** научно-методической и учебно-методической работы в образовательных учреждениях (структурирование и психологически грамотное преобразование научного знания в учебный материал, методы и приемы составления задач, упражнений, тестов по различным темам, систематика учебных и воспитательных задач);

- б) эффективного применения знаний психологии и педагогики в преподавании профессионально-художественных дисциплин;
- в) устного и письменного изложения предметного материала, разнообразными образовательными технологиями;

		г) обоснованного выбора и эффективного применения методов, средств и педагогических приёмов в разработке программ и преподавании художественных дисциплин.
Б1.Б.20	Информационные технологии в дизайне ОПК-6; ОПК-7; ОПК-4	<p>Роль информационных технологий в современном обществе  Аппаратное обеспечение дизайна  Аппаратное обеспечение вычислительных операций в дизайне  Устройства ЭВМ для отображения графической информации  Устройства для ввода в ЭВМ графической информации  Программное обеспечение функционирования ЭВМ  Программное обеспечение для выполнения оформительских работ и сопроводительных документов в дизайне  Практика выполнения графических построений в векторных графических редакторах</p> <p><b>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</b></p> <p><b>Знать и понимать:</b></p> <p>а) историю развития вычислительной техники и современные тенденции ее развития;  б) виды программно-аппаратного обеспечения дизайна; основные принципы функционирования вычислительной техники;  в) основные возможности и характеристики вычислительной техники, используемой в дизайне;  г) основные виды программного обеспечения, используемого в дизайне;  д) назначение и интерфейсы различных программных продуктов, используемых в дизайне;  е) принципы сохранения результатов проектирования и открытия ранее созданных проектов;  ж) принципы оформления текстовых документов с использованием текстовых процессоров;  з) принципы создания графических изображений с использованием векторных графических редакторов;  е) основные принципы компьютерной графики и геометрического моделирования;</p> <p><b>Уметь:</b></p> <p>а) выбирать соответствующие программные продукты и аппаратные средства для решения поставленных задач;  б) открывать соответствующие программы и файлы проектов, сохранять файлы результатов проектирования;  в) выполнять и оформлять текстовые документы различного вида с помощью текстового процессора;  г) проводить экономические расчеты и создавать диаграммы с использованием электронных таблиц;  д) представлять графические решения с использованием средств компьютерной графики.</p> <p><b>Демонстрировать навыки и опыт деятельности работы на компьютере,</b></p> <p>б) основными приемами работы в различных программах компьютерной графики и оформления проектной документации;  в) знаниями по выбору оптимальной конфигурации вычислительной техники для решения поставленных задач;  г) основными приемами создания и оформления проектной документации;</p>



		д) информацией о возможностях современных информационных технологий в своей производственной деятельности.
Б1.Б.21	<p>Элективные дисциплины по физической культуре и спорту ОК-6; ОК-8</p>	<p>Практический раздел. Лёгкая атлетика Практический раздел. Волейбол Практический раздел. Баскетбол Практический раздел. Мини-футбол Практический раздел. Гимнастика Практический раздел. Настольный теннис</p> <p><b>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</b></p> <p><b>Знать и понимать:</b></p> <p>а) влияние оздоровительных систем физического воспитания на укрепление здоровья, профилактику профессиональных заболеваний и вредных привычек; способы контроля и оценки физического развития и физической подготовленности, правила и способы планирования индивидуальных занятий различной целевой направленности; Основные этапы развития и становления дисциплины; Методологические основы дисциплины; теоретические и методические основы проведения «малых форм» физической культуры в режиме учебного дня, влияние оздоровительных систем физического воспитания на укрепление здоровья, профилактику профессиональных заболеваний и вредных привычек.</p> <p><b>Уметь:</b></p> <p>а) выполнять индивидуально подобранные комплексы оздоровительной и адаптивной, композиции ритмической и аэробной гимнастики, комплексы атлетической гимнастики; выполнять простейшие приемы самомассажа и релаксации; преодолевать искусственные и естественные препятствия с использованием разнообразных способов передвижения; выполнять элементарные приемы защиты и самообороны, страховки и само страховки; осуществлять творческое сотрудничество в коллективных формах занятий физической культурой; выполнять различные упражнения и приобрести навыки их правильного и результативного выполнения; применять физические упражнения в процессе физкультурной деятельности, способствующие становлению широкого круга двигательных умений и навыков, физических качеств; применять знания ценностей физической культуры и способов овладения ими, организаторские навыки; находить эффективные средства и методы образовательно-воспитательной деятельности в процессе физической подготовки.</p> <p><b>Демонстрировать навыки и опыт деятельности</b> укрепления индивидуального здоровья физического самосовершенствования, ценностями физической культуры личности для успешной социально-культурной и профессиональной деятельности; практическими навыками элементов спортивных игр, легкоатлетических и гимнастических упражнений; подготовиться и по возможности сдать нормы нового комплекса ГТО; подготовке к службе в рядах вооруженных сил Российской Федерации; активной творческой деятельности по формированию здорового образа и стиля жизни; организации и проведения индивидуального и коллективного отдыха при участии в массовых спортивно-оздоровительных и зрелищных соревнованиях и мероприятиях.</p>

<p>Б1.В.01</p>	<p>Пропедевтика ОПК-1, ПК-3</p>	<p>Раздел 1. Изучение основ композиции на основе графических упражнений Раздел 2. Изучение основ композиции на основе макетирования <b>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</b> <b>Знать и понимать:</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>-понятия терминов «дизайн» и «композиция»;</li> <li>-основные законы гармонизации;</li> <li>-основные виды композиции, их слагаемые;</li> <li>-категории композиции, свойства, качества, средства;</li> <li>-принципы построения глубинно-пространственной и объемной композиции;</li> <li>-способы выявления свойств поверхности и объема;</li> <li>-принципы композиционной организации открытых пространств;</li> <li>-принципы сопоставления закрытых пространств;</li> <li>-приемы детализации форм объемно-пространственных комбинаций;</li> <li>-средства гармонизации общего композиционного решения, ее пространственной основы, предметного наполнения;</li> <li>-особенности восприятия и динамику структуры средовой композиции;</li> </ul> <b>принципы гармонизации в среде;</b> <b>Уметь:</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>-пользоваться навыками эскизной графики, плоскостной и объемной;</li> <li>-создавать композиционные решения творческих заданий с помощью широкого спектра графических приемов;</li> <li>-пользоваться основными приемами макетирования, начиная с простейшей объемно-пространственной композиции, работать с поисковым и чистовым макетом;</li> <li>-применять в моделировании современные макетные материалы;</li> <li>-находить «образное» решение поставленной художественной задачи, его яркие выразительные характеристики;</li> <li>-решать композиционные задачи организации предметно-пространственной среды, основанные на создании и выявлении образной характеристики;</li> <li>-применять полученные знания по основам композиции к практическому дизайну средовых объектов;</li> <li>-решать проблемы соответствия формально-пластического и образно-композиционного решения функциональной структуры среды;</li> </ul> <b>Владеть:</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>-пространственным воображением и изобретательностью;</li> <li>-осмыслением поставленных учебно-методических и творческих задач;</li> </ul> </p>
----------------	-------------------------------------	---

		<p>-законами композиции в организации содержательной части задания и его графического и объемного изображения;</p> <p>-выразительными средствами графики и макетирования как базовыми элементами профессионального языка будущего дизайнера;</p> <p>-широким арсеналом художественно-выразительных средств в создании композиции</p>
<p>Б1.В.02</p>	<p>Проектирование ОПК-7, ПК-2, ПК-7, ПК-8, ПК-9, ПК-10</p>	<p>Графическое упражнение (техника архитектурной отмывки)</p> <p>Композиция из геометрических фигур в формате 20x20 см (трансформация линейно-плоскостной композиции в объемно-пространственную)</p> <p>Объемно-пространственная композиция из геометрических форм на ограниченной плоскости</p> <p>Графическое упражнение в технике корпусной покраски</p> <p>Средовая композиция в ограниченном пространстве.</p> <p>Проект интерактивных зон входной группы для станции метро.</p> <p>Проект модульного оборудования с мультимедиа контентом.</p> <p>Проект экспозиционной медиа-среды торговых пространств.</p> <p>Проект медиа-реконструкции исторических объектов архитектуры и дизайна.</p> <p>Проект тематической трансформируемой интерактивной мультимедиа-площадки</p> <p>Дипломное проектирование - ВКР.</p> <p><b>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</b></p> <p><b>Знать и понимать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-основные профессиональные термины и понятия дизайна, в частности дизайна среды;</li> <li>- основные законы композиции применительно к дизайну объемно-пространственных средовых объектов</li> </ul> <p>формообразующие принципы объектов проектирования</p> <p>перспективные направления развития дизайна;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- о понятии «проектной концепции» как содержательной основе проектируемой интерьерной и экстерьерной среды;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <p>решать проектные задачи организации визуально-информационной и предметно-пространственной среды, основанные на создании проектной концепции</p> <p>создавать проектные концепции на основе художественного образа</p> <p>применять в рамках концептуального подхода к проектированию знания новейших стилистических тенденций и направлений;</p> <p><b>Демонстрировать навыки и опыт деятельности</b> профессиональным арсеналом художественно-выразительных средств и проектных методов</p> <p>методикой обоснования принятых проектных решений</p> <p>методикой комплексного проектирования в области создания объектов дизайна среды</p>

Б1.В.03	Сториборд ПК-3, ПК-7	<p>Создание объемно-пространственной структуры (движущийся объект) и сценария взаимодействия этой структуры со зрителем.  Введение в предмет  Общие понятия о дисциплине «Сториборд».  Анализ с современных графических решений при создании сториборд  Список литературы для домашнего изучения  Создание эскизов и поисковых макетов будущей структуры  Создание пробных сценариев и эскизных раскадровок отражающих образ созданной объемно-пространственной структуры.  Доработка макета и итогового сториборд  Создание небольшого ролика по созданному сториборд в формате gif-анимации  Раздел 2.  Создание сториборд по теме проекта  Формирование сценарной составляющей по проектной теме  Формирование рекламной сценарной составляющей по проектной теме  Создание эскизных раскадровок по утвержденному сценарию  Создание итогового сториборд по теме проекта в форме презентации  <b>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</b>  <b>Знать и понимать:</b>  а) основы создания сценария  б) основы графической культуры при создании эскизной раскадровки  в) основы монтажного строя  <b>Уметь:</b>  г) создавать эскизные раскадровки в соответствии со сценарием  д) грамотно проводить сбор информации для создания сценарной идеи;  е) анализировать собранную информацию;  ж) применять знания визуальной культуры в создании раскадровок;  з) создавать финальные сториборд;  и) использовать полученные знания для освоения смежных дисциплин, практической работы в курсовом и дипломном проектировании;  <b>Демонстрировать навыки и опыт деятельности</b> самостоятельной переработкой и интерпретации собранной информации;  - приемами создания сториборд по своему сценарию разработки собственных проектов на основе имеющихся практических и теоретических знаний.</p>
Б1.В.04	Интерфейс в средовом проектировании ПК-3, ПК-7	<p>Раздел 1. Исследования  Исследования перед проектированием</p>

Роль исследований в проектировании. Ошибки в исследованиях, влияние на конечный результат.  
Выдача проектного задания на семестр.  
Сбор и анализ данных об аудитории  
Исследования аудитории. Интервью для анализа аудитории. Методика персон и их роль в дизайне интерфейсов. Проблемы пользователя.  
Практическое занятие  
Составление пользовательских сценариев и персон.  
Раздел 2. Проектирование взаимодействия  
Виды интерфейсов — цифровые, предметные и средовые  
Краткий обзор различных интерфейсов, их особенности и отличия. Выбор типа интерфейса под проект.  
Элементы интерфейсов  
Изучение элементов интерфейса — кнопок, рычагов, индикаторов и тд. Особенности и применение.  
Логика и навигация.  
Логика интерфейса и навигация по интерфейсу. Схема использования. Карта проекта.  
Практическое занятие.  
Проектирование взаимодействия: составление логики, навигации и карты взаимодействий элементов.  
Раздел 3. Проектирование интерфейса  
Цвет и материал в интерфейсах  
Выбор цвета при проектировании. Графические решения в интерфейсах. Влияние цвета на работу с интерфейсом.  
Шрифт в интерфейсах  
Особенности восприятия текста в интерфейсах. Ошибки и методы решения.  
Графические системы  
Обзор современных систем дизайна — Google Material Design, Apple Flat UI и тд. Тренды в дизайне.  
Практическое занятие  
Проектирование интерфейса с учетом полученного опыта.  
Презентация  
Создание презентаций. Структурный рассказ о проекте. Как лучше и выгоднее презентовать проект.  
**В результате изучения дисциплины обучающийся должен:**  
**Знать и понимать:**

- основы специальной терминологии;
- основы истории интерфейсов;
- базовые правила создания интерфейсов;
- основы пользовательского взаимодействия;

**Уметь:**

- грамотно оперировать основными терминами;
- проектировать интерфейсы и системы интерфейсов в средовом дизайне;

		<ul style="list-style-type: none"> <li>● грамотно проводить предпроектные исследования;</li> <li>● анализировать объем информации;</li> <li>● применять знания визуальной культуры в проектировании;</li> <li>● создавать прототипы интерфейсов;</li> <li>● использовать полученные знания для освоения смежных дисциплин, практической работы в курсовом и дипломном проектировании;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● самостоятельной переработки и интерпретации полученной информации;</li> <li>● проектирования интерфейсов в средовом дизайне;</li> <li>● разработки собственных проектов на основе имеющихся теоретических знаний.</li> </ul>
Б1.В.05	Теория и методология дизайна ОК-10, ОПК-7, ПК-4	<p>Раздел 1. Методология системного подхода в дизайне.</p> <p>Тема 1. Диалектика взаимосвязи канонической и проектной культуры.</p> <p>Тема 2. Дизайн в системе проектной деятельности.</p> <p>Тема 3. Дизайн в системе маркетинга.</p> <p>Тема 4. Дизайнер как субъект рыночных отношений.</p> <p>Тема 5. Модель развития американского дизайна.</p> <p>Тема 6. Особенности развития российского дизайна.</p> <p>Тема 7. Ульмская школа дизайна</p> <p>Тема 8. Неизвестный русский дизайн.</p> <p>Раздел 2. Основы разработки проектной идеи</p> <p>Тема 1. Феномен творческого воображения в дизайне.</p> <p>Тема 2. Морфология объектов дизайна.</p> <p>Тема 3. Понятие пространства в дизайне.</p> <p>Тема 4. Построение объёмно-пространственной структуры объектов дизайна.</p> <p>Тема 5.</p>

Ритм в дизайне.

Тема 6.

Понятие тектоники в дизайне.

Тема 7.

Взаимосвязь технологии и дизайна.

Тема 8.

Умный дизайн.

Тема 9.

Цвет в дизайне.

Тема 10.

Стиль в дизайне.

Тема 11.

Мастера западного дизайна. Луиджи Колани.

Тема 12.

Проектный образ в дизайне.

**В результате изучения дисциплины обучающийся должен:**

**Знать и понимать:**

- о специфических особенностях системного подхода к процессу дизайн-проектирования;
- основы методологии системного подхода к процессу дизайн-проектирования;
- этапы работы над проектом - от постановки задачи до готового изделия;
- способы поиска, хранения, обработки и анализа информации из различных источников и баз данных;
- форматы предоставления информации, компьютерные, сетевые и информационные технологии;
- тенденции развития современного искусствознания в области технической эстетики и дизайна;
- теоретические основы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;
- возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем;
- содержание комплекса функциональных, композиционных решений.

**Уметь:**

- характеризовать методы дизайна в соответствии с их спецификой;
- разрабатывать типологии и системные классификации проектных задач;
- критически оценивать проектные предложения, выявлять достоинства и недостатки;
- работать с литературой, электронными информационными источниками по теории и практике современной технической эстетики и дизайна;
- обобщать теоретический материал, объединяя исследования по ряду основных направлений, систематизировать, анализировать информацию и пользоваться ею для решения проектных задач;
- самостоятельно выявлять проблемы и ставить задачи дизайн-проектирования;

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- формулировать проектную концепцию, логически мыслить, грамотно выстраивать проектные предложения;</li> <li>- обосновывать актуальность художественно-образной концепции дизайн проекта;</li> <li>- обосновывать оптимальность выбранного проектного решения, выявлять его функционально-композиционную составляющую.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- специальной терминологией, навыками анализа и интерпретации полученной информации;</li> <li>- навыками создания концептуального проектного образа дизайнерского объекта;</li> <li>- навыками разработки проектных идей на основе имеющихся теоретических знаний;</li> <li>- способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий;</li> <li>- основами работы с литературой, электронными информационными источниками по теории и практике современной технической эстетики и дизайна;</li> <li>- принципами формирования представлений об основных проблемах и тенденциях развития современного искусствознания в области технической эстетики и дизайна;</li> <li>- методами разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;</li> <li>- навыками использования возможных приемов гармонизации форм, структур, комплексов и систем;</li> <li>- навыками принятия комплекса функциональных, композиционных решений.</li> </ul>
Б1.В.06	Анимация ПК-1, ПК-6, ПК-4	<p>Введение в дисциплину. Анимация как вид искусства  Драматургия визуальных образов.  Механические формы движения.  Взаимодействие персонажа и среды.  Технологии видеомонтажа и озвучивания видеопрограмм.  Компьютерная графика в анимации.</p> <p><b>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</b></p> <p><b>Знать и понимать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основные этапы истории становления и развития анимации, базовые понятия и термины;</li> <li>- общие закономерности и требования к разработке анимационного проекта;</li> <li>- свойства различных художественно-изобразительных материалов и возможности их применения в анимационном проекте;</li> <li>- особенности производства и использования анимационного продукта;</li> <li>- особенности драматургии визуальных образов;</li> <li>- законы механики движения персонажа</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- определять задачи и требования к разработке анимации в соответствии с выбранной тематикой;</li> </ul>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>- выявлять рациональные композиционные и художественно-графические приемы решения композиционных задач анимации;</li> <li>- выстраивать сюжетную и художественную линии в разработке выбранной темы;</li> <li>- применять анимационный материал при создании анимационного проекта;</li> <li>- разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного материала;</li> <li>- прорисовывать сфазовать сцену с учетом сохранения типажа после исполнения мультипликата.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками разработки анимационных проектных идей на основе имеющихся теоретических знаний;</li> <li>- способностью к образному обобщению и культурой визуального изложения материала в соответствии с современными тенденциями;</li> <li>- навыками выполнения эскизов и зарисовок анимационного проекта или его отдельных элементов в макете, материале;</li> <li>- программными средствами автоматизированного проектирования для разработки анимационного проекта;</li> <li>- средствами построения сюжетной линии, технологиями монтажа, озвучивания;</li> <li>- способностью читать экспозиционные листы и схемы.</li> </ul>
Б1.В.07	Макетирование ОПК-3, ПК-1, ПК-7	<p>Раздел 1. Введение в курс. Макетирование простейших геометрических тел.</p> <p>Тема 1. Знакомство основными инструментами для макетирования. Знакомство с основными свойствами бумаги. Знакомство с техникой выполнения чертежей для макетирования.</p> <p>Тема 2. Макетирование простейших</p> <p>Тема 3. Макетирование композиционных объектов из нескольких простейших геометрических тел.</p> <p>Раздел 2. Макетирование объектов средового дизайна.</p> <p>Тема 1. Макетирование низко рельефных композиций с применением различных по цвету, фактуре и своим свойствам материалов на тему временна года.</p> <p>Тема 2. Изучение законов масштабирования</p> <p>Тема 3. Макетирование фрагмента рельефа с элементами городского оборудования в масштабе 1:150.</p> <p>Тема 4. Изучение основных правил монтажа электрификации в макет.</p> <p><b>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</b></p> <p><b>Знать и понимать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Различные материалы для макетирования и их сочетания;</li> <li>- Методы проецирования и графические способы построения изображения;</li> <li>- Технологические приемы, конструктивных решений;</li> <li>- Законы масштабирования;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Работать с различными материалами и применять те или иной в зависимости с поставленными задачами;</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Выполнять чертежи;</li> <li>- Пространственно видеть и думать;</li> <li>- Выполнять работу самостоятельно от эскиза до выполнения объекта в материале;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Пространственным мышлением;</li> <li>- Техник черчения;</li> <li>- Технологическими и конструктивными приемами;</li> </ul>
Б1.В.ДВ.01.01	<p>Основы шрифтовой культуры ОПК-4, ПК-1, ПК-6</p>	<p>Раздел 1. Шрифтовая пропедевтика. Прописные знаки. Раздел 2. Основы конструирования печатных изданий. Сетка, структура, композиция. <b>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</b> <b>Знать и понимать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Место, роль, значимость и возможности применения шрифта и типографики в современном мире визуальных коммуникаций.</li> <li>- Различные группы знаков в стандартной кодовой шрифтовой таблице, применяемой в персональных компьютерах, их назначение;</li> <li>- Современную классификацию существующих шрифтовых гарнитур, назначение и рекомендуемые области применения различных типов шрифтов;</li> <li>- Специфику применения различных видов и стилей шрифтов, особенности шрифтов, создаваемых для применения в разных условиях и областях современных коммуникаций;</li> <li>- Основные принципы акцидентного набора и набора основного текста (понятия кернинга, трекинга, типы выключек, абзацных отступов, выбор кегля и интерлиньяжа для различного применения шрифтов, типы выделений в тексте и т.д.)</li> <li>- Основные принципы макетирования изданий различного назначения;</li> <li>- Виды математических пропорций, используемых при применении шрифта в типографике;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Задавать верные с точки зрения существующих стандартов параметры для набора различных типов текста (заголовков, основного текста, подписей, таблиц и т.д.);</li> <li>- Грамотно применять шрифты в различных областях визуальной коммуникации: айдентике, упаковке, плакате, многополосных изданиях, мультимедийных проектах;</li> <li>- Структурно организовывать текстовую информацию средствами шрифта и типо-графики;</li> <li>- Пользоваться в типографике основными композиционными принципами (нюанса и контраста, формы и контрформы, ритма и пропорций и пр.);</li> <li>- Выбирать соответствующие поставленной задаче шрифтовые гарнитуры для набора различных типов текста и акциденции;</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Пользоваться пропорциональными соотношениями при выборе формата и макетировании различных типов изданий;</li> <li>- Пользоваться различными приемами типографики, применения шрифта, основанными на исторических стилях в дизайне, знаний новейших стилистических тенденций и направлений;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Основными принципами набора различных уровней текста и акциденции (понятием кернинга, трекинга, сочетаемости строчных и прописных знаков, капители в текстовом блоке, принципы набора знаков препинания и цифр и т. д.);</li> <li>- Грамотным применением шрифтов в различных областях визуальной коммуникации: айдентике, упаковке, плакате, многополосных изданиях, мультимедийных проектах;</li> <li>- Структурной организацией текстовой информации в визуальной среде средствами типографики;</li> <li>- Различными приемами типографики, основанными на исторических стилях</li> </ul>
Б1.В.ДВ.01.02	Основы типографики ОПК-4, ПК-1, ПК-6	<p>Основные понятия типографики. История возникновения. Исторические стили оформления Законы композиции в типографике. Закон целостности. Закон симметрии. Закон пропорций Закон ритма Закон композиционного центра. Стили в типографике. Классический и динамический стиль. Стили в типографике.</p> <p><b>В результате освоения дисциплины обучающийся должен:</b></p> <p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>а) основные понятия теории по дисциплине «Типографика»;</li> <li>б) законы проектирования текстовых и рекламных материалов;</li> <li>в) стилистические особенности оформления текстовых и рекламных материалов;</li> <li>г) специфику графического (ручного и компьютерного) оформления текстовых и рекламных материалов.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>а) формулировать основные понятия по дисциплине;</li> <li>б) выбирать определенные шрифтовые решения для различных типографических задач;</li> <li>в) выполнить эскизы, используя различные техники, ручную и компьютерную графику;</li> <li>г) определить стили и приемы, использованные при оформлении в той или иной текстовой/ рекламной композиции;</li> <li>д) применять системный метод анализа и синтеза;</li> <li>е) оценивать свою работу по заданным критериям;</li> <li>ж) образно выражать сущность поставленной задачи;</li> <li>з) соблюдать меру в выборе средств.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>а) графическими приемами исполнения;</li> <li>б) навыками элементарного использования базовых компьютерных программ для составления типографической композиции;</li> <li>в) навыками построения гармоничной типографической композиции;</li> </ul>

		г) навыками анализа типографических композиций.
Б1.В.ДВ.02.01	Дизайн как кураторский проект ОПК-6, ПК-2, ПК-7	<p>Тема 1. Проблемы кураторской деятельности в искусстве, музейной деятельности и дизайне. Тема 2. Кураторский проект и визуальная идентичность Тема 3. Взаимоотношения дизайнера и куратора выставки. Тема 4. Кураторская деятельность в профессиональной сфере дизайна.</p> <p><b>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</b></p> <p><b>Знать и понимать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- понятийный аппарат дисциплины «Дизайн как кураторский проект», проблематику и взаимосвязь с другими областями культуры и искусства;</li> <li>- основные этапы развития кураторской деятельности в России и в мире;</li> <li>- о современных тенденциях выставочных проектов на примерах ведущих музейных и выставочных российских и зарубежных проектах;</li> <li>- методы осуществления кураторской деятельности в различных областях искусства, культуры, экспозиционной и музейной деятельности;</li> <li>- содержание различных аспектов кураторской деятельности в определенной логической связи от формулирования концепции кураторского проекта до проектирования экспозиции;</li> <li>- приемы концептуального кураторского проектирования;</li> <li>- о роли и месте куратора в разработке концепции проекта;</li> <li>- особенности и состав целевой аудитории проекта, о функциях рекламы и вопросах привлечения целевой аудитории к проекту;</li> <li>- особенности надзора за исполнением проекта экспозиции.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- самостоятельно выявлять проблемы и ставить задачи, нести профессиональную ответственность за выдвигаемые предложения;</li> <li>- работать с источниками информации, осуществлять исследовательскую деятельность по проблемам кураторских практик;</li> <li>- критически осмысливать практики кураторской деятельности;</li> <li>- систематизировать, анализировать информацию и пользоваться ею для решения кураторских задач;</li> <li>- разрабатывать проектную концепцию с учетом конкретных технологических, эстетических, экономических параметров;</li> <li>- логически мыслить, грамотно выстраивать проектные предложения;</li> <li>- обосновывать актуальность художественно-образной концепции и коммуникативного потенциала проекта;</li> <li>- выстраивать рекламную стратегию (каталог и система коммуникации и т.п.) с учётом прогнозируемых социальных, эстетических, художественных, технологических и экологических предпочтений и соответствий;</li> </ul>

		<p>- обосновывать оптимальность выбранного проектного решения, выявлять его инновационно-технологическую составляющую.</p> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками кураторской деятельности от формулирования концепции кураторского проекта до проектирования экспозиции;</li> <li>- навыками обобщения, сопоставления различных точек зрения по рассматриваемому вопросу, аргументировать основные положения и выводы;</li> <li>- навыками разработки документации концептуального предложения кураторского проекта;</li> <li>- навыками планирования кураторской деятельности, личной самоорганизации, навыками использования профессиональной лексики;</li> <li>- навыками обоснования уместности концептуальной идеи;</li> <li>- навыками представления проектной концепции с помощью современных компьютерных технологий;</li> <li>- навыками сотрудничества с заказчиками, музейными и издательскими работниками, архитекторами, режиссерами и т.д., интеграции знаний и умений многих специалистов в области культуры;</li> <li>- навыками публичных выступлений и основами ораторского искусства;</li> <li>- навыками организации культурных и образовательных программ на тематических выставках, визуализации экспонатов и пр.</li> </ul>
Б1.В.ДВ.02.02	Организация проектной деятельности ОПК-6, ПК-2, ПК-7	<p>Раздел 1. Предпроектная и проектная деятельность</p> <p>Раздел 2. Организационные структуры в дизайн-проектировании. Само-позиционирование и само-продвижение</p> <p><b>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</b></p> <p><b>Знать и понимать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• основные понятия и термины, используемые в проектной деятельности и специальной литературе;</li> <li>• специфику различных видов деятельности, методологические принципы системного проектирования;</li> <li>• характерные черты и типы методик проектирования, структуру дизайн-проектирования в различных аспектах;</li> <li>• области применения современных подходов проектной деятельности и управления проектами на примерах из реальной практики</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• проводить предпроектный анализ с точки зрения системного подхода;</li> <li>• применять ряда инструментов проектной деятельности на практике;</li> <li>• планировать проект, определять цель и задачи проекта;</li> <li>• строить проект, анализировать его результаты и затраты.</li> </ul>

		<p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• методом проектной деятельности;</li> <li>• проектированием в области дизайна;</li> <li>• навыками проведения предпроектного анализа в рамках полученного или инициированного задания;</li> <li>• навыками сбора информации и материала для проведения предпроектного анализа и организации проектных работ;</li> <li>• навыками подготовки сопроводительной документации по проекту.</li> </ul>
Б1.В.ДВ.03.01	<p>Основы производственного мастерства ОПК-4, ПК-6, ПК-10</p>	<p>Раздел 1. Технологические операции накопления информации. Раздел 2. Операции технологического процесса обработки информации Раздел 3. Применение информационных технологий в процессе создания проектной документации</p> <p><b>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</b></p> <p><b>Знать и понимать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• значение основных терминов и понятий в области информационных технологий;</li> <li>• сущность информационных процессов и специфику их протекания и организации в дизайне;</li> <li>• методы работы с данными и информационными базами;</li> <li>• основные компьютерные 2d и 3d программы визуализации, программы flash-технологий;</li> <li>• возможности программ Adobe: Photoshop, InDesign, Illustrator, After Effects, Premiere Pro, CorelDRAW, 3ds Max (Vray);</li> <li>• основные закономерности пластической композиции в соединении реального и виртуального пространства в проекте.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• грамотно оперировать с основными понятиями в области информационных технологий;</li> <li>• работать с данными, информационными базами, с гипертекстом;</li> <li>• пользоваться возможностями программ: Adobe: Photoshop, InDesign, Illustrator, After Effects, Premiere Pro, CorelDRAW, 3ds Max (Vray);</li> <li>• воплощать проектную идею средствами и объектами векторной, растровой трехмерной графики;</li> <li>• применять знания компьютерных технологий на этапах предпроектного анализа, поиска проектных решений, эскизирования, итоговой визуализации объекта и видеопрезентации;</li> <li>• сопоставлять принципы реального формообразования с цифровым моделированием на основе современных материалов и технологий.</li> </ul>
Б1.В.ДВ.03.02	<p>Основы компьютерного моделирования ОПК-4, ПК-6, ПК-10</p>	<p>Основы компьютерного моделирования. Построение простых фигур. Основы компьютерного моделирования в среде Autodesk AutoCAD. Трехмерное моделирование в среде Autodesk AutoCAD.</p>

		<p>Моделирование в среде Autodesk 3ds Max. Визуализация в среде Autodesk 3ds Max. Работа со своим проектом.</p> <p><b>В результате освоения дисциплины обучающийся должен:</b></p> <p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• основные понятия: объект, модель, система, компьютерная модель и др.;</li> <li>• методы компьютерного моделирования и проектирования, в том числе с применением пакетов прикладных программ;</li> <li>• терминологию, основные понятия и определения;</li> <li>• основные приемы работы с изучаемыми программными средствами;</li> <li>• особенности и области применения изучаемых программных продуктов.</li> <li>• основные положения теории компьютерного моделирования и дизайна;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• точно систематизировать полученную информацию и определять место новых понятий в предметной области;</li> <li>• использовать методы компьютерного моделирования и проектирования в дизайн-проектирование промышленных изделий, в том числе с применением пакетов прикладных программ;</li> <li>• использовать возможности различных графических пакетов для создания виртуального изображения;</li> <li>• строить трехмерные модели с использованием как прямоугольных, так и сферических и цилиндрических координат;</li> <li>• строить двумерные проекции по трехмерным моделям;</li> <li>• применять средства визуализации к трехмерным моделям;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• терминологией, используемой в программах 3D моделирования;</li> <li>• приемами работы в различных пакетах трехмерной графики;</li> <li>• художественно-техническим редактированием;</li> <li>• практическими приемами компьютерного моделирования в среде векторной графики;</li> <li>• практическими приемами манипулирования графическими примитивами с целью создания виртуальных моделей арт-объектов и дизайнерских интерьеров;</li> <li>• практическими приемами создания реалистичных изображений и выполнения чистовых визуализаций</li> </ul>
Б1.В.ДВ.04.01	<p>Основы проектирования мультимедиа контента ОК-1, ПК-1, ПК-10</p>	<p>Раздел 1. Научно-аналитический этап Анализ существующих мультимедийных решений визуального контента в сфере экспозиционного дизайна, не менее 10</p> <p>Раздел 2. Практический этап Выполнение концептуального сценарного плана и раскадровки будущего мультимедийного контента в экспозиционной среде выставки или музея</p> <p><b>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</b></p>

		<p><b>Знать и понимать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- теоретические и методологические основы проектирования медиа-объектов как части экспозиционной среды,</li> <li>- эстетико-функциональные факторы проектирования мультимедийных экспозиционных решений,</li> <li>- типологию объективных факторов, влияющих на создание мультимедиа контента в экспозиции</li> <li>- виды и функциональные характеристики мультимедийного оборудования</li> <li>- существующие проблемы экспозиционных комплексов</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- осуществлять методическую работу по созданию собственной теоретической и практической базы создания мультимедийного контента в экспозиционной среде</li> <li>- анализировать существующие проектные решения;</li> <li>- выделять достоинства и недостатки в выставочном и музейном мультимедиа контенте;</li> <li>- использовать инновационные технологии мультимедиа в дизайне выставок и музеев;</li> <li>- использовать цифровые методы и средства для повышения эффективности мультимедийного контента вписанного в среду музеев и выставок;</li> <li>- защищать свой дизайн-проект перед аудиторией, отстаивая собственный эстетические и художественные принципы;</li> <li>- анализировать возникающие в проектной деятельности объективные и субъективные затруднения, генерировать и реализовывать план действий по их разрешению;</li> <li>- анализировать экспозиционную деятельность в комплексе с особенностями создания мультимедийного контента в определенных функциональных и эстетических условиях;</li> <li>- обоснованно выбирать оптимальные формы, методы и средства обучения и воспитания, определять результаты усвоения программного материала, проводя мониторинг качества знаний;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- методами и методиками проектной деятельности в сфере мультимедиа-дизайна экспозиций;</li> <li>- навыками работы с экспозиционным контентом;</li> <li>- методикой выбора необходимого для работы музея или выставки цифрового оборудования;</li> <li>- принципами использования системного подхода для передачи проектного замысла в мультимедиа-дизайне,</li> <li>- методами и средствами проектирования, адекватными целям и содержанию проектного задания</li> <li>- способами повышения эффективности выставочного оборудования и создания визуального контента средствами мультимедиа-дизайна;</li> <li>- современными образовательными технологиями, интерактивными и инновационными методами преподавания.</li> </ul>
Б1.В.ДВ.04.02	Основы гейм-дизайна ОК-1, ПК-1, ПК-10	<p>Раздел 1. Вводный</p> <p>Тема 1. Вводная лекция. Язык условностей. Разновидности игр (РС, браузерные, консоль).</p> <p>Тема 2. Мобильные игры.</p>



		<p>Тема 3. Разбор масс в дизайне (персонаж, техника, архитектура)  Тема 4. Дизайн силуэта  Тема 5. Дизайн внешнего вида  Тема 6. Цветовые пропорции в геймдизайне  Тема1. Материалы  Дизайн интерьера/экстерьера  Дизайн UI  Дизайн уровней  Фон  Айдентика (игровой стиль)  Раздел 2  Тема 7. Дизайн уровней (зданий, интерьеров, юнитов)  Тема 8. Среда игрового пространства  Тема 9. Игровой сеттинг (среда)  Тема 10. Текстурирование (материальность)  Тема 11. Дизайн интерьера/экстерьера</p> <p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- виды современного технического и программного обеспечения, применяемого в деятельности дизайнера, преимущества и недостатки отдельных графических пакетов;</li> <li>- особенности работы в графических пакетах обработки векторной и растровой графики, 2d-моделирования и визуализации.</li> <li>- психолого-педагогические особенности студентов</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе новые знания, непосредственно не связанные со сферой деятельности;</li> <li>- реализовывать задачи компьютерного проектирования, характерные для дизайна; использовать возможности компьютерной техники и программного обеспечения в профессиональной деятельности;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-навыками информационно-коммуникативной деятельности; приемами компьютерного мышления;</li> <li>- навыками практического применения пакетов графических и специальных программ для решения дизайнерских задач;</li> <li>- навыками использования веб-технологий, Интернета, средствами информационного поиска;</li> <li>- навыками и умениями в процессе создания формы и содержания игрового процесса (геймплея) разрабатываемой игры.</li> </ul>
Б1.В.ДВ.05.01	Основы сценографии ОК-10, ОПК-6, ПК-5	Исторические этапы зарождения и становления театрально-декорационного искусства. Техника сцены и приемы ее сценического оформления. Технология художественного оформления спектакля. Различные

		<p>методы и приёмы композиционной организации сценического пространства в зависимости от вида и жанра зрелищных искусств. Проектирование сценического пространства пьесы.</p> <p><b>В результате освоения дисциплины обучающийся должен:</b></p> <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- базовые понятия сценографии, реформы сценического пространства, возможности современного сценического оформления и современной сценической техники;</li> <li>- виды декораций, костюмов, возможности использования цветового, светового и звукового решения.</li> </ul> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- самостоятельно работать с профильной литературой, разрабатывать проект художественного решения пространства, способствующий художественному воплощению идейного замысла спектакля.</li> <li>- работать с режиссером-постановщиком и техническими службами театра</li> </ul> <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- тематической терминологией, опытом создания сценического решения спектакля,</li> <li>- основами технологий исполнения декораций и костюмов;</li> <li>- навыками работы с художником.</li> </ul>
Б1.В.ДВ.05.02	Ивент-дизайн ОК-10, ОПК-6, ПК-5	<p>Раздел 1. Общие положения. Место и роль ивент- маркетинга в общей рекламной кампании.</p> <p>Раздел 2. Структура Ивента.</p> <p>Раздел 3. Конструкции, декорации, производственные материалы.</p> <p>Раздел 4. Инновационные технологии и современные мультимедиа.</p> <p><b>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</b></p> <p><b>Знать и понимать:</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- иметь системное представление о предмете, понятийном аппарате, принципах, познавательных подходах и практиках, которые представлены в современном знании о сценографии и художественном оформлении спектакля на основе современных мультимедийных технологий;</li> <li>- этапы развития сценического искусства мероприятий;</li> <li>- возможности использования мультимедийных технологий применительно к современной дизайнерской практике театрализованных мероприятий;</li> <li>- технико-технологические параметры и основные типы и форматы файлов, используемые в мультимедийном контенте ивентов;</li> <li>- специфику функционирования медиа-оборудования при эксплуатации, используемого при разработке и реализации проектов в области дизайна мероприятий;</li> <li>- возможности мультимедийных технологий в создании художественной целостности постановки;</li> <li>- специфику проектирования визуального концепта мероприятия в зависимости от его типа;</li> <li>- факторы влияющие на выбор места и времени, жанра и стилистики мероприятия;</li> <li>- основные визуальные приемы, позволяющие достичь заданного воздействия на целевую аудиторию;</li> <li>- основные правила развития сюжета сценария;</li> </ul>

- возможности свето-проекторного, лазерного, интерактивного, сценического и другого современного технического оборудования в декорировании пространства мероприятия;
- конструктивные особенности оформления объектов, задействованных в зоне проведения мероприятия (сцена, шатры, перегородки и т.п.).

**Уметь:**

- совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень, самостоятельно повышать знания в области ивент-дизайна;
- работать с различными носителями информации;
- использовать информационные ресурсы в сети Интернет, непосредственно не связанные со сферой профессиональной деятельности, но необходимые для проведения предпроектных и проектных исследований в области искусства мероприятий;
- проводить аналитическую работу с полученной информацией и обрабатывать ее с помощью компьютерных графических и видео-редакторов;
- адаптировать исторический опыт к своей практической работе, создавать новый творческий продукт;
- использовать информационные технологии для развития профессиональной деятельности, постоянно пополняя багаж новых знаний в смежных областях;
- создавать индивидуальный банк творчески-технологических примеров для дальнейшего использования в решении художественного образа мероприятия;
- пользоваться специализированным программным обеспечением;
- пользоваться настройками и технико-технологическими возможностями оборудования, используемого при разработке и реализации проектов в области дизайна мероприятий и ивентов;
- последовательно работать по креативному брифу от клиента;
- формулировать цели и задачи мероприятия;
- выбирать стилистически соответственные замыслу проекта контент из сопредельных областей (музыка, кино, театр, эстрада...);
- разрабатывать презентацию проекта и обосновывать его элементы перед заказчиком;
- создавать видеопрезентацию проекта;
- выбирать стилистически соответственные замыслу проекта контент из сопредельных областей (музыка, кино, театр, эстрада...);
- разрабатывать презентацию проекта и обосновывать его элементы перед заказчиком;
- создавать видеопрезентацию проекта в профессиональных версиях графических и видео-редакторов: пакет Adobe, 3ds Max, ArchiCAD.

**Владеть:**

- технологическими процессами обработки необходимой информации для ведения проекта;
- комплексом информационно-технологических знаний и применять их в практической работе;
- социальной мобильностью и переоценкой накопленного творческого опыта, анализом своих возможностей;

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- необходимыми навыками обработки собранных данных с применением современных мультимедийных технологий;</li> <li>- пониманием композиции как упорядоченным соединением элементов сценария мероприятия.</li> <li>- программным обеспечением, управлением и настройкой;</li> <li>- способностью реализовывать целостный художественный замысел мероприятия.</li> <li>- рабочими режимами цифрового медийного оборудования, используемого при разработке и реализации проектов в области дизайна ивентов.</li> <li>- специальной терминологией, навыками анализа и интерпретации полученной информации;</li> <li>- навыками обоснования проектных предложений в русле поставленной перед проектом задачи.</li> <li>- навыком построения последовательности развития сюжета мероприятия от вступления к финалу в заданном пространстве;</li> <li>- навыками разработки проектных идей на основе имеющихся теоретических знаний;</li> <li>- практическим опытом в области применения современных мультимедийных технологий;</li> <li>- способами создания плоскостной графической визуализации и видеопрезентаций;</li> <li>- навыком составления технического задания для производства объектов и элементов мероприятия.</li> </ul>
Б1.В.ДВ.06.01	<p style="text-align: center;">Основы программирования ОПК-4, ПК-6, ПК-10</p>	<p>Раздел 1. Технологический процесс создания модели полного цикла.</p> <p>Раздел 2.</p> <p>Взаимодействие 3D модели и игрового движка.</p> <p>Раздел 3. Основы работы с межплатформенной средой разработки компьютерных игр Unity</p> <p><b>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</b></p> <p><b>Знать и понимать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- назначение, принцип и условия эксплуатации необходимого оборудования и приборов;</li> <li>- инструментальные средства графических компьютерных программ и возможности их применения;</li> <li>- технологические процессы создания игровой модели;</li> <li>- принципы моделирования объектов, используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач;</li> <li>- приемы использования различных источников необходимой для обеспечения процесса дизайн-проектирования информации;</li> <li>- инструментальные средства графических компьютерных программ и возможности их применения;</li> <li>- основные техники и приемы моделирования изделий и выполнения работ в различных материалах;</li> <li>- основы проектной графики;</li> <li>- основы теории и методологии проектирования;</li> <li>- о понятии «проектной концепции» как содержательной основе проектируемой мультимедийной среды;</li> <li>-- перспективные направления развития игрового дизайна, VR и AR сред;</li> </ul>

		<p>- принципы моделирования объектов, используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач;</p> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- пользоваться информационными базами и современными графическими программами;</li> <li>- получать необходимую информацию и владеть техникой компьютерной визуализации своих идей;</li> <li>- применять знания компьютерных технологий на этапах предпроектного анализа, поиска проектных решений, эскизирования, итоговой визуализации объекта и видеопрезентации;;</li> <li>- выполнять моделирование предмета с учетом эргономики и антропометрии;</li> <li>- предлагать варианты композиционных, цветографических, эргономических решений спроектированного объекта;</li> <li>- грамотно оперировать основными понятиями в области информационных технологий и разработки компьютерных игр;</li> <li>- применять знания компьютерных технологий на этапах предпроектного анализа, поиска проектных решений, эскизирования, итоговой визуализации объекта и видеопрезентации;</li> <li>- создавать компьютерные модели полного цикла, готовые к использованию в игровом движке;</li> <li>- решать проектные задачи организации визуально-информационной и предметно-пространственной среды, основанные на создании проектной концепции</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- приемами создания графических эскизов, концептуальных изображений, чертежей, демонстрационной графики, цветовой и тоновой моделировкой при создании моделей различных объектов;</li> <li>- технологиями хранения и обмена информацией.</li> <li>- приемами визуального восприятия и дизайна в цифровом искусстве;</li> <li>- профессиональным арсеналом методов работы с концептом для создания 3D модели полного цикла</li> <li>- методами поддержания профессионального роста в соответствии с постоянным совершенствованием оборудования и обновлением программного обеспечения;</li> <li>- использует электронные ресурсы сети Интернет, для получения новых профессиональных знаний и умений;</li> <li>- техникой компьютерного плоскостного и объемного моделирования, ретопологии, создания текстурной развертки, текстурирования в 2D и 3D, риггинга, анимации; работы с игровым движком</li> </ul>
Б1.В.ДВ.06.02	Основы разработки компьютерных игр ОПК-4, ПК-6, ПК-10	Цели освоения дисциплины: Средствами дисциплины сформировать у студентов общепрофессиональные и профессиональные компетенции. Дать бакалаврам необходимые начальные знания для успешного трудоустройства в сфере разработки компьютерных игр. Сформировать у обучающихся комплекс информационно-технологических знаний. Ознакомить студентов с различными способами и технологическими приёмами создания контента для игрового движка, для приложений

виртуальной и дополненной реальности; с последними тенденциями развития мультимедийных технологий и решений поставленных проектных задач. Научить работе с рядом программ, используемых в современном пайплайне крупных студий по разработке игр. Заложить необходимые знания для дальнейшего самостоятельного развития в данной области.

Раздел 1. Изучение цифрового скульптинга.

Раздел 2. Настройка индивидуальной 3D модели для работы в игровом движке.

Раздел 3. Технологический процесс создания элементов игры и дополненной/виртуальной реальности в среде Unity.

**В результате изучения дисциплины обучающийся должен:**

**Знать и понимать:**

- основы компьютерной грамотности, техники работы с компьютером;
- базовый инструментарий ряда компьютерных 2D и 3D программ;
- требования к созданию современной модели для AAA-игры;
- теорию моделирования, текстурирования, развертки, ретопологии, риггинга и анимации;
- основные направления для поиска необходимой в работе информации;
- процесс работы в таких программах, как Pixologic Zbrush, 3Ds Max, Substance Painter, Marvelous Designer;
- приёмы и техники процесса цифрового скульптинга;
- азы грамотной визуализации проекта;
- как применять полученные в результате предпроектного анализа и проектной деятельности знания в практике компьютерного моделирования;
- современные тенденции использования дополненной и виртуальной реальностей, игровых сред;
- основные термины, относящиеся к работе в игровой индустрии

**Уметь:**

- находить нужную информацию в электронных информационных базах;
- создавать различный контент в изучаемых в рамках курса графических пакетах;
- использовать приёмы компьютерного моделирования в рамках проектных дисциплин;
- применять при создании антропоморфных 3D моделей знания, полученные из курсов анатомии, эргономики;
- использовать приёмы композиции при визуализации своих работ;
- грамотно подходить к созданию объёмных моделей полного цикла;
- переносить созданные в 3D редакторе модели в игровой движок и осуществлять в нём их настройку;
- создавать элементы компьютерной игры, виртуальной и дополненной реальности внутри игрового движка.

**Владеть:**

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- базовыми навыками рисования концептов, создания сбалансированных композиционных решений;</li> <li>- приёмами самостоятельного поиска информации по теме проектирования;</li> <li>- различными способами решения поставленных задач и проблем;</li> <li>- приёмами работы с готовыми концептами из сети Internet, а также создания своих собственных концепт-артов;</li> <li>- знаниями, необходимыми для постоянного самосовершенствования в рамках быстро развивающейся индустрии геймдева;</li> <li>- объёмом знаний в областях моделирования, текстурирования, работы в игровых движках;</li> <li>- набором базовых и продвинутых инструментов программ, широко используемых в современной индустрии.</li> </ul>
Б1.В.ДВ.07.01	<p>Проектная графика и скетчинг в медиа дизайне ОПК-1, ПК-1</p>	<p>Организационный и ознакомительный этап. Содержательно-операционный, практический этап <b><i>В результате освоения дисциплины обучающийся должен:</i></b></p> <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основы композиции, изобразительные средства проектной графики;</li> <li>- особенности проектной графики как средства профессиональной коммуникации;</li> <li>- основные виды проектных изображений;</li> <li>- классические материалы, техники и технологии, основные графические принципы сходства и различия между текстурами и фактурами.</li> <li>- правила выполнения перспективных изображений проектируемых объектов;</li> <li>- правила выполнения аксонометрических проекций</li> <li>- правила выполнения ортогональных проекций</li> </ul> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- воплощать проектные идеи в эскизах и набросках;</li> <li>- выбирать и использовать при визуализации развиваемой проектной идеи виды проектных изображений, техники и материалы проектной графики;</li> <li>- передавать в проектных изображениях фактурно-текстурные характеристики поверхностей изображаемых в проектной графике объектов;</li> <li>- анализировать архитектурно-строительные чертежи и получать необходимую информацию для дальнейшей проектной деятельности;</li> <li>- выполнять ортогональные, аксонометрические и перспективные изображения проектируемых объектов</li> </ul> <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками визуализации развиваемой проектной идеи;</li> <li>- навыками профессионального графического моделирования, анализа текстуры и фактуры как природного рисунка, а также вариантами гармоничного сочетания одного с другим.</li> </ul>

Б1.В.ДВ.07.02	Спецрисунок в медиа дизайне ОПК-1, ПК-1	<p>Условная визуализация объекта, фрагмента среды-антуража с учетом упрощения формообразования средствами компьютерных технологий и ручной графики. Образно-стилевые приемы проектной графики.</p> <p><b>В результате освоения дисциплины обучающийся должен:</b></p> <p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- графические приемы постепенной трансформации объекта/персонажа средствами ручной графики, программ пакета Adobe (Photoshop, Illustrator) и т.д.;</li> <li>- Методика анализа формы и создание композиционных решений средствами ручной и компьютерной графики;</li> <li>- понятия графических приемов, их разнообразная палитра;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- раскрытие возможностей ручной и компьютерной графики;</li> <li>- Основываться на знаниях академических дисциплин рисунка и живописи, понимать эскизную технику, технику наброска и т.д.;</li> <li>- понимать разницу инструментов ручной и компьютерной графики;</li> <li>- уметь соединять скетчи и проектную визуализацию;</li> <li>- применять проектные приемы эскизирования при работе над проектными эскизами.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- профессиональными проектными терминами медиа дизайна;</li> <li>- методами переработки приемов ручной и медиа графики в целях проектирования</li> <li>- применять в проекте графические приемы на уровне антуража и элементов визуализации</li> </ul>
ФТД.Б.01	Живопись ОПК-2	<p>Раздел 1. Натюрморт и декоративная композиция.</p> <p>Раздел 2. Изображение фигуры человека.</p> <p>Раздел 3. Изображение фигуры человека в интерьере.</p> <p><b>В результате освоения дисциплины обучающийся должен приобрести:</b></p> <p><b>знания:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– социального взаимодействия в творческой, научной, производственной и художественной жизни</li> <li>– современных отечественных и зарубежных творческих выставок и конкурсов ;</li> <li>– основные методы и принципы изображения натуральных форм, способы построения объемных форм, принципы стилизации;</li> </ul> <p><b>умения:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– распознает необходимые методы социального взаимодействия в творческой, научной, производственной и художественной жизни</li> <li>– распознавать необходимые методы взаимодействия в выставочно-творческой деятельности;</li> <li>– определяет возможность использования методов академического живописи в профессиональной</li> </ul>



		<p>деятельности;</p> <p><b>навыки и (или) опыт деятельности:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– взаимодействует в творческой, научной, производственной и художественной жизни</li> <li>– использует необходимые методы взаимодействия в выставочно-творческой деятельности;</li> </ul> <p>использует навыки академического живописи в проектной деятельности.</p>
ФТД.Б.02	<p>Основы духовно-нравственной культуры ОК-1; ОК-6</p>	<p>Раздел 1. Ценностно-нормативная цивилизационная составляющая государственной культурной политики</p> <p>Раздел 2 Государство и культура в современной России</p> <p>Раздел 3. Инфраструктура и механизмы управления в сфере культуры</p> <p>Раздел 4. Основные направления государственной культурной политики современной России</p> <p>Раздел 5. Культурное наследие народов Российской Федерации</p> <p>Раздел 6. Содержание и приоритеты региональной культурной политики</p> <p>Раздел 7. Международная культурная политика Российской Федерации</p> <p><b>В результате освоения дисциплины обучающийся должен приобрести:</b></p> <p><b>знания:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– хронологических периодов, тенденций исторического процесса;</li> <li>– природы и сущности права; отраслей права, регулирующих правоотношения в профессиональной сфере общественной жизни;</li> </ul> <p><b>умения:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– обосновывать специфику каждого исторического периода, приводить примеры политических, экономических и культурных особенностей цивилизаций;</li> <li>– ориентироваться в системе законодательства и нормативных правовых актах, регламентирующих сферу профессиональной и общественной деятельности;</li> </ul> <p><b>навыки и (или) опыт деятельности:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– использовать при анализе исторических событий разные концепции исторического развития (цивилизационный, формационный, религиозный подходы), описывать методы исторического исследования;</li> </ul> <p>владеть основами юридической терминологии; использовать основы права в профессиональной сфере деятельности.</p>

и.о. зав.кафедрой «Средовой дизайн»

к.иск, проф. Заева-Бурдонская Е.А.

