МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное образовательное учреждение высшего образования

«Северо-Осетинский государственный университет имени Коста Левановича Хетагурова»

Аннотации рабочих программ учебных дисциплин по направлению 54.04.01 Дизайн

Магистерская программа:
«Графический дизайн»

Руководитель программы – к.т.н., доцент Хохаева Зельяна Зауровна

Квалификация (степень)
Магистр

Владикавказ 2023

Аннотации рабочих программ учебных дисциплин базовой части магистерских программ

Аннотация рабочей программы «ФИЛОСОФИЯ НАУЧНОГО ЗНАНИЯ»

Курс -1, Семестр -1
Общая трудоемкость 4 зач. ед (144 часа)
Форма контроля – экзамен

1. Цели освоения дисциплины

-Формирование целостного мировоззрения на основе выявления глубинных связей философии и естествознания с учетом современных открытий в естествознании и обществознании;

- усвоение студентами-магистрами суммы знаний по оптимальной организации учебной, исследовательской и научной деятельности.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина относится к обязательной части дисциплин Блока 1 «Дисциплины (модули)» основной профессиональной образовательной программы (далее – ОПОП) кафедры дизайна, конструирования изделий лёгкой промышленности в структуре ОПОП магистратуры.

Знания на входе в модуль: объем знаний по всем видам речевой деятельности и аспектам языка образовательной программы бакалавров.

Требования к «входным» знаниям и умениям являются: объем лексического материала 1800-2000 учебных единиц общего и терминологического характера, умение вычленять базовые грамматические конструкции при работе с текстами страноведческой и общенаучной направленности; владение основными видами чтения; уметь участвовать в обсуждении бытовых и общенаучных тем.

Освоение данной дисциплины необходимо для приобретения знаний, умений и формирования компетенций в сфере научной и профессиональной деятельности для получения степени «магистра».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Реализация в дисциплине «Философия научного знания» требований ФГОС ВО, ОПОП и учебного плана по направлению 54.04.01 «Дизайн» должна формировать следующиекомпетенции:

УК-1- Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать: методы и формы научного познания; основные факторы развития науки; принципы организации научной деятельности; природу, сущность и смысл техники; специфику и особенности технических наук, структуру современных проблем в профессиональной сфере дизайна; особенности восприятия и интерпретации общественных и индивидуальных пространств

Уметь: ориентироваться в методологических и мировоззренческих проблемах, возникающих в развитии науки и техники на современном этапе их развития; осмыслить динамику научно- технического развития в широком социокультурном контексте; решать на основе фундаментальных знаний, проблемы, возникающие в ходе профессиональной деятельности нести профессиональную ответственность за философские, социальные и культурологические смыслы разрабатываемых проектов;

Владеть: методологией и методикой получения научного знания; приемами самостоятельного анализа философских проблем науки и техники; навыками создания самостоятельного научного текста; способностью к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности.

Аннотация рабочей программы
«ИСТОРИЯ И МЕТОДОЛОГИЯ НАУЧНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ»

Курс -1, Семестр -1
Общая трудоемкость 3 з.ед (108 ч.)
Форма контроля – зачет

1. Цели освоения дисциплины

Курс «История и методология научных исследований» ставит своей целью ввести студента в вариативный контекст философского осмысления узловых проблем развития науки и техники и социально-гуманитарных последствий этого развития. Сформировать ответственную социокультурную позицию при выборе стратегии исследовательской деятельности.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «История и методология научных исследований» относится к обязательной части дисциплин Блока 1 «Дисциплины (модули)» основной профессиональной образовательной программы (далее – ОПОП) кафедры дизайна, конструирования изделий лёгкой промышленности в структуре ОПОП магистратуры.

Предшествующим курсом, который дополняет дисциплина является курс «Методы и средства исследований» (дисциплина, предусмотренная ФГОС ВО для квалификации бакалавр).

Дисциплина «история и методология научных исследований» является основополагающей для изучения всех последующих дисциплин, поскольку знания и навыки, формируемые в рамках этой дисциплины, носят методологический характер.

Особенностью дисциплины является высокий уровень абстракции научного языка (категориального ряда дисциплины).

Контроль знаний студентов проводится в формах текущей и промежуточной аттестаций.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Реализация в дисциплине требований ФГОС ВО, ОПОП и учебного плана по направлению подготовки 54.04.01. «Дизайн» должна формировать следующие компетенции:

УК-6- Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки;

ОПК-2- Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную

информацию; выполнять отдельные

виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

знать: историю развития науки, концепции динамики научного знания и логики научного открытия; иметь представление о предпосылочном знании и об основаниях науки, которые неявно обуславливают динамику научного знания; главные характеристики и проблемные моменты современной, постнеклассической науки; основные подходы к решению проблемы соотношения науки и техники (линейная, эволюционная модели); суть проблем гуманитарного контроля в науке и высоких технологиях.

уметь: ориентироваться в научной литературе по общенаучным проблемам, в мировоззренческих и методологических проблемах, возникающих в современной науке;

анализировать информацию в области проблем развития научного знания; применять теоретические знания о закономерностях развития науки для решения практических задач специализированного научного поиска; оценивать социокультурные и аксиологические последствия научно-технических проектов; включать социальные ценности в процесс выбора стратегии исследовательской деятельности; приобретать новые знания, используя информационные технологии.

владеть: методами планирования, организации и проведения научных исследований.

Аннотация рабочей программы
«СОВРЕМЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ ДИЗАЙНА»

Курс -2, Семестр - 3
Общая трудоемкость 3 зач. ед (108 часа,)
Форма контроля – зачет

1. Цели освоения дисциплины:

Данный курс имеет своей целью охарактеризовать актуальные проблемы дизайна. В программе рассматривается эволюция взглядов на цели и задачи дизайна на протяжении его существования. Прослеживается связь дизайна с другими видами художественной культуры и его принципиальное отличие. Показывается особая социально-культурная миссия данной профессии, отличная от других видов деятельности. В программе значительное внимание уделяется профессиональному языку и этике дизайна.

Задачами настоящего курса является исследование современных тенденций развития и формирования дизайна как научного знания, основных методологических решений, возникших в рамках наиболее значимых гуманитарных парадигм. В курсе сделана попытка дать ответ на вопрос о том, каким должен быть дизайн сегодня и каковы его функции в современном мире. Результатом курса должна стать ориентация студентов в наиболее значимых проблемах дизайна в современном мире.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Современные проблемы дизайна» относится к обязательной части дисциплин Блока 1 «Дисциплины (модули)» основной профессиональной образовательной программы (далее – ОПОП) кафедры дизайна, конструирования изделий лёгкой промышленности в структуре ОПОП магистратуры.

3. Требования к результатам освоения дисциплины:

Реализация в дисциплине требований ФГОС ВО, ОПОП и учебного плана по направлению подготовки 54.04.01. «Дизайн» должна формировать следующие компетенции:

УК-1- Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий.

ОПК-1-Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода.

В результате освоения дисциплины у обучающихся должны сформироваться:

- педагогические **Знания** по основам творчества, способностей, одаренности, гендера,талантливости и гениальности;
- способности конструировать имидж личности с учетом ее психологического своеобразия итребований целевой аудитории;

Умения анализировать и соотносить личностные характеристики человека, с характеристиками окружающего его жизненного пространства;

- понимание цветовых типов личности.

Аннотация рабочей программы
«ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

Курс -1, Семестр -1, 2
Общая трудоемкость 4 зач. ед (144 часа)
Форма контроля – зачет/ экзамен

1. Цели освоения дисциплины

Основной целью курса является развитие практических навыков коммуникативной

компетенции, необходимой для квалифицированной, информационной и творческой деятельности в различных сферах и ситуациях делового партнерства, научного и повседневного общения.

Кроме того, курс «иностранный язык в профессиональной деятельности» является культурным и социальным явлением, позволяет ставить общеобразовательные и воспитательные цели. Достижение общеобразовательных целей на данном этапе означает дальнейшее повышение уровня образования в различных областях науки и техники, культуры, а также формирование у магистров навыков самообразовательной компетенции.

Воспитательный потенциал иностранного языка активно используется в учебном процессе для развития у обучаемых умения познавать другие культуры, с уважением относиться к научным ценностям других стран и своей Родины, а также устанавливать и поддерживать межкультурные связи во всех областях современной жизни.

Практические задачи курса «Деловой иностранный язык» состоят в том, чтобы развить у магистров умение: систематически следить за используемой и технической информацией по соответствующему профилю; свободно читать и понимать зарубежные первоисточники по своей специальности и извлекать из них необходимые сведения; оформлять извлеченную информацию в удобную для использования форму в виде аннотаций, переводов, рефератов, эссе, докладов; самостоятельно работать с учебной зарубежной литературой, монографиями, интернетом для приобретения навыков, знаний и умений; вести беседу на иностранном языке по деловой и социально-культурной тематике.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

«Деловой иностранный язык» относится к обязательной части дисциплин Блока 1 «Дисциплины (модули)» основной профессиональной образовательной программы (далее – ОПОП) кафедры дизайна, конструирования изделий лёгкой промышленности в структуре ОПОП магистратуры.

Знания на входе в модуль: объем знаний по всем видам речевой деятельности и аспектам языка образовательной программы бакалавров.

Требования к «входным» знаниям и умениям являются: объем лексического материала 1800-2000 учебных единиц общего и терминологического характера, умение вычленять базовые грамматические конструкции при работе с текстами страноведческой и общенаучной направленности; владение основными видами чтения; уметь участвовать в обсуждении бытовых и общенаучных тем.

Освоение данной дисциплины необходимо для приобретения знаний, умений и формирования компетенций в сфере научной и профессиональной деятельности для получения степени

«магистра».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Реализация в дисциплине требований ФГОС ВО, ОПОП и учебного плана по направлению подготовки 54.04.01. «Дизайн» должна формировать следующие компетенции:

УК-4- Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

знать: Основы профессионально-деловой и межкультурной коммуникации: базовую лексику и грамматические конструкции делового общения, формулы делового общения, язык презентации, стиль делового письма.

уметь: задавать вопросы и отвечать на них, подбирать справочные материалы (для выступлений на конференциях, для деловых встреч), готовить тезисы докладов, поддерживать деловые контакты; оформить деловое письмо.

владеть: лексическими и грамматическими навыками, обеспечивающими деловую коммуникацию, всеми видами чтения (просмотровым, поисковым, ознакомительным и изучающим); грамматическим материалом характерным для текстов деловой направленности.

Аннотация рабочей программы
«СПЕЦИАЛЬНЫЙ РИСУНОК»

Курс -1, Семестр -1,2
Общая трудоемкость 4 зач. ед (144 час.)
Форма контроля – зачет

Цели дисциплины: дать студентам теоретические представления о сущности общения, еговидах, функциях, средствах общения.

-обучить студентов технологиям продуктивного общения в различных ситуациях.

-ознакомить студентов с психотерапевтическими техниками развития самопознания личности посредством межличностного общения.

Общение - важнейший фактор формирования личности, один из главных видов деятельности человека, направленный на познание и оценку самого себя посредством других людей.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина относится к обязательной части дисциплин Блока 1 «Дисциплины (модули)» основной профессиональной образовательной программы (далее – ОПОП) кафедры дизайна, конструирования изделий лёгкой промышленности в структуре ОПОП магистратуры.

Изучение дисциплины базируется на системе знаний, умений и универсальных компетентностей, полученных бакалаврами и специалистами при изучении дисциплин общенаучного цикла. Знания и навыки, полученные при изучении дисциплины, используются обучаемыми в дальнейшей профессиональной деятельности.

3. Требования к уровню освоения содержания курса

Реализация в дисциплине требований ФГОС ВО, ОПОП и учебного плана по направлению подготовки 54.04.01. «Дизайн» должна формировать следующие компетенции:

ОПК-4- Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу

ПК-3- Способен разрабатывать визуализацию образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, выполнять проработку эскизов, осуществлять авторский надзор за выполнением объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

В результате изучения данной дисциплины обучающийся должен:

знать: - закономерности построения формы на изобразительной плоскости и в пространстве; изобразительно-выразительные возможности средств рисунка; свойства художественных материалов рисунка; методы изображения художественной формы.

уметь: ориентировать пространство средствами рисунка (линией, светотенью, тоном); использовать различные виды графических техник; видеть и понимать результат учебно-творческой работы в зависимости от поставленных целей и задач, и свойств изобразительных материалов.

владеть: художественными материалами рисунка; методами изображения художественной формы.

Аннотация рабочей программы
«ЦИФРОВАЯ ЖИВОПИСЬ»

Курс -1, Семестр -1, 2
Общая трудоемкость 4 зач. ед (144 часа)
Форма контроля – зачёт

1. Цели освоения дисциплины:

Главная цель курса «Цифровая живопись» - научить творческой подачи разработки, в том

числе с использованием компьютерного программного обеспечения, используемым в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, навыком выбора технологических процессов производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения; развить способность создавать новые, прогрессивные художественно- проектные и конструкторско-технологические решения, основанные на авторских оригинальных концепциях.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

3. Дисциплина относится к обязательной части дисциплин Блока 1 «Дисциплины (модули)» основной профессиональной образовательной программы (далее – ОПОП) кафедры дизайна, конструирования изделий лёгкой промышленности в структуре ОПОП магистратуры.

Дисциплина «Цифровая живопись» логически связана с такими дисциплинами, как “Специальный рисунок ”, “Цвет в дизайне”, «Информационные технологии в дизайне» и др. Знания и навыки, полученные при изучении дисциплины, используются обучаемыми при написании выпускной квалификационной работы, а также в дальнейшей профессиональной деятельности.

4. Требования к уровню освоения содержания курса

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО по направлению 54.04.01.:

ОПК-4. Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу

ПК-3. Способен разрабатывать визуализацию образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, выполнять проработку эскизов, осуществлять авторский надзор за выполнением объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать: - виды художественно-творческих мероприятий, основы живописи, композиции и цветоведения;

- теорию композиции, принципы художественного конструирования и технического моделирования;

Уметь: - разрабатывать художественные произведения для выставок, конкурсов, фестивалей в соответствии с требованиями, проявлять творческую;

- находить авторские варианты решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории, учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов;

Владеть: - навыками реализации инновационных художественно-творческих мероприятий, презентаций и инсталляций;

- навыками творческой подачи разработки, в том числе с использованием компьютерного программного обеспечения, используемым в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, навыком выбора технологических процессов производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения.

Аннотация рабочей программы «УПРАВЛЕНИЕ ПРОЕКТНОЙ И ТВОРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬЮ»

Курс -1, 2, Семестр – 2, 4
Общая трудоемкость 5 зач. ед (180 часа)
Форма контроля – зачёт

1. Цели освоения дисциплины:

Главной целью курса «Управление проектной и творческой деятельностью» является

исследование современных структурных подходов к управленческой, организационной, арт-директорской, а также самостоятельной проектной деятельности в различных областях дизайн-проектирования; комплексное изучение и освоение методов и технологий, приемов и средств организации и управления индивидуальной и коллективной проектной деятельностью; развитии алгоритмического и проектного типов дизайн-мышления, формирование инновационных подходов к управлению проектной деятельности в дизайне.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Управление проектной и творческой деятельностью» относится к обязательной части дисциплин Блока 1 «Дисциплины (модули)» основной профессиональной образовательной программы (далее – ОПОП) кафедры дизайна, конструирования изделий лёгкой промышленности в структуре ОПОП магистратуры.

Дисциплина логически связана с такими дисциплинами, как «Дизайн-проектирование», «Проектирование в графическом дизайне», и др. Знания и навыки, полученные при изучении дисциплины, используются обучаемыми при написании выпускной квалификационной работы, а также в дальнейшей профессиональной деятельности.

3. Требования к уровню освоения содержания курса

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО по направлению 54.04.01.:

УК-2- Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла;

УК-6- Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки;

ОПК-4- Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать: методы управления проектами; этапы жизненного цикла проекта;

- методики формирования команд; методы эффективного руководства коллективами

Уметь: разрабатывать и анализировать альтернативные варианты проектов для достижения намеченных результатов; разрабатывать проекты, определять целевые этапы и основные направления работ;

- разрабатывать и анализировать альтернативные варианты проектов для достижения намеченных результатов; разрабатывать проекты, определять целевые этапы и основные направления работ;

Владеет: навыками разработки проектов в избранной профессиональной сфере; методами оценки эффективности проекта, а также потребности в ресурсах;

- методами организации и управления коллективом, планированием его действий.

Аннотация рабочей программы
«ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ»

Курс -1, Семестр -1,2
Общая трудоемкость 6 зач. ед (216 часа,)
Форма контроля – зачет/экзамен

1. Цели освоения дисциплины:

Целью данного курса является изучение магистрами основных аспектов информационных технологий в процессе проектирования и моделирования изделий легкой промышленности, позволяющих грамотно ориентироваться в вопросах получения, обработки, интерпретации необходимой информации, для моделирования одежды и применения соответствующих алгоритмов с целью подготовки содержания и оформления проектно- конструкторской документации, принятия оптимальных решений, оценки эффективности проектной деятельности.

Задачи дисциплины: изучение основных аспектов современных компьютерных

информационных технологий в моделировании одежды, требований к составу информации, ее содержанию и функциям; изучение прикладных вопросов компьютерных и сетевых технологий, возможностей их использования в процессе проектирования одежды; изучение теоретических основ и приобретение практических навыков работы в современных графических редакторах; изучение теоретических основ и практики проектной работы в глобальной сети Интернет, поиск актуальной информации (механизм работы поисковых серверов).

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

«Информационные технологии в дизайне» относится к обязательной части дисциплин Блока 1 «Дисциплины (модули)» основной профессиональной образовательной программы (далее – ОПОП) кафедры дизайна, конструирования изделий лёгкой промышленности в структуре ОПОП магистратуры.

Дисциплины логически связана с такими дисциплинами как «Цифровая живопись», «Проектирование в графическом дизайне». Знания, полученные при изучении данной дисциплины, используются студентами при написании выпускной квалификационной работы, а также в дальнейшей профессиональной деятельности.

3. Требования к уровню освоения содержания курса

Процесс изучения дисциплины «Информационные технологии в дизайне» направлен на формирование следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО по направлению 54.04.01.:

ОПК-2. Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения.

ОПК-3. Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи.

В результате изучения курса студент должен

Знать: на углубленном, расширенном уровне теоретические понятия курса, их связь с проектной культурой дизайна;

Уметь: свободно ориентироваться и применять на практике избранные решения задачи или подходы к выполнению дизайн-проекта; пользоваться всем спектром методов проектной деятельности; с высокой эффективностью применять полученные теоретические знания в профессиональной деятельности;

Владеть: в совершенстве устойчиво сформированными навыками использования имеющихся профессиональных знаний в собственной дизайнерской практике.

Аннотация рабочей программы
«ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ»

Курс -2, Семестр -3,4
Общая трудоемкость 9 з. ед (324 часа)
Форма контроля – экзамен

1. Цели освоения дисциплины:

Целью освоения учебной дисциплины является:

- всестороннее освоение компетенций (навыков, знаний умений), реализуемых дисциплиной, формирование у обучающихся структурных подходов к проектированию, накопление опыта учебных проектных разработок;
- развитие у обучающегося проектной культуры дизайна;
- определение проектной деятельности как многофакторной системы, результирующей

накопленный проектный опыт;

- освоение комплекса знаний по проектной деятельности в области графического дизайна;

- формирование проектного мышления как фундамента успеха и эффективности в профессии.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

«Проектирование и выполнение проекта в материале» относится к дисциплинам части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)» основной профессиональной образовательной программы (далее – ОПОП) кафедры дизайна, конструирования изделий лёгкой промышленности в структуре ОПОП магистратуры.

Дисциплина логически связана с такими дисциплинами, как «Конструирование», «Дизайн-проектирование», и др. Знания и навыки, полученные при изучении дисциплины, используются обучаемыми при написании выпускной квалификационной работы, а также в дальнейшей профессиональной деятельности.

3. Требования к уровню освоения содержания курса

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО по направлению 54.04.01.:

УК-2. Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла;

ОПК-3. Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи;

ПК-2. Способен к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением, способен разрабатывать художественную политику проекта; руководить проектированием дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности, определять состав творческих групп исполнителей;

ПК-3. Способен разрабатывать визуализацию образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, выполнять проработку эскизов, осуществлять авторский надзор за выполнением объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК-4. Способен синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способен обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе на практике.

В результате изучения дисциплины обучающийся должен

Знать: - способы продвижения продукта средствами графического дизайна, рекламные технологии, информационные технологии в дизайне объектов визуальной коммуникации;

- методы организации творческого процесса дизайнера, теорию композиции, принципы художественного конструирования и технического моделирования;

- теорию искусств и графического дизайна, нормативы в области качества объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

Уметь: - разрабатывать и анализировать альтернативные варианты проектов для достижения намеченных результатов; разрабатывать проекты, определять целевые этапы и основные направления работ;

- работать в информационных технологиях, используемых при проектировании объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласовывать дизайн-проект на всех этапах производства и использовать средства графического дизайна в рекламных технологиях;

- разрабатывать графические материалы с учетом утилитарных и эстетических требований;

Владеть:- навыками творческой подачи разработки, в том числе с использованием компьютерного программного обеспечения, используемым в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, навыком выбора технологических процессов производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения;

- навыками разработки проектов в избранной профессиональной сфере; методами оценки эффективности проекта, а также потребности в ресурсах;

Аннотация рабочей программы
«ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ»

Курс -2, Семестр -3
Общая трудоемкость 5 зач. ед (180 часа)
Форма контроля – экзамен

1. Цели освоения дисциплины:

Цель изучения дисциплины «Дизайн-проектирование» состоит в расширении и закреплении теоретических и практических знаний в области проектирования костюма для формирования целостного понимания проблематики проектных задач и художественных процессов в контексте осуществления эффективной научно-исследовательской подготовки магистрантов. Главные цели освоения дисциплины – наиболее полно познакомить магистров со всеми способами, приемами, методами работы в проектировании, привить культуру проектирования и широту мировоззрения, умение раскрывать свои творческие способности, грамотно пользоваться полученными знаниями в профессиональной среде. «Дизайн-проектирование» является одной из ведущих дисциплин в структуре ООП ВО «Дизайн» магистратуры, обеспечивающей формирование компетенций для профессиональных видов деятельности.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Дизайн-проектирование» относится к дисциплинам части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)» основной профессиональной образовательной программы (далее – ОПОП) кафедры дизайна, конструирования изделий лёгкой промышленности в структуре ОПОП магистратуры.

Дисциплина логически связана с такими курсами, как «Информационные технологии в дизайне», «Проектирование в графическом дизайне», и др.

Знания и навыки, полученные при изучении дисциплины, используются обучаемыми при написании выпускной квалификационной работы, а также в дальнейшей профессиональной деятельности.

3. Требования к уровню освоения содержания курса

Процесс изучения дисциплины «Дизайн-проектирование» направлен на формирование следующих компетенций в соответствии с ФГОС по направлению 54.04.01:

ОПК-3, ПК-3, ПК-4.

ОПК-3. Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи;

ПК-3. Способен разрабатывать визуализацию образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, выполнять проработку эскизов, осуществлять авторский надзор за выполнением объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК-4. Способен синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способен обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе на практике.

В результате изучения дисциплины обучающийся должен

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать: - методику проектирования объектов графического дизайна, требования к дизайн-макетам графических материалов;

Уметь: - разрабатывать графические материалы с учетом утилитарных и эстетических

требований;

Владеть:- навыками реализации творческих идей с учетом утилитарных и эстетических требований.

Аннотация рабочей программы
«ДИЗАЙН ПРЕЗЕНТАЦИЙ»

Курс -2, Семестр -3
Общая трудоемкость 2 зач. ед (72 часа)
Форма контроля – зачёт

1. Цели освоения дисциплины:

Целью курса «Дизайн презентаций» является: - овладение теоретическими основами речевого воздействия; - отработать техники проведения эффективной презентации; - изучение основных программных продуктов, необходимых для создания конечной экспозиции; - развитие умений и навыков публичного выступления и презентации проекта.

Дисциплина служит подготовке квалифицированных, эстетически грамотных дизайнеров, имеющих сформированное представление о методах и технологиях компьютерного дизайна.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина относится к дисциплинам части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)» основной профессиональной образовательной программы (далее – ОПОП) кафедры дизайна, конструирования изделий лёгкой промышленности в структуре ОПОП магистратуры.

Курс базируется на знаниях, умениях и навыках, освоенных на предыдущем этапе высшего образования по дисциплинам «Дизайн-проектирование»,

«Информационные технологии в дизайне», «Проектирование в графическом дизайне» и др.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Реализация в дисциплине «Компьютерный дизайн» требований ФГОС ВО, ОПОП и учебного плана по направлению 54.04.01 «Дизайн» должна формировать следующие компетенции:

ОПК-3 - Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи

ПК-1- Ставит задачи исследования по вопросам профессиональной деятельности в области дизайн-технологий. представляет результаты научных исследований в форме докладов, отчетов, рефератов, публикаций с привлечением современных средств редактирования и печати

ПК-4-Способен синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способен обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе на практике

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать: методы и средства сбора, обработки, хранения, передачи и накопления информации для целей проектирования в дизайне костюма; основы компьютерного дизайна в проектировании костюма; приемы построения и анализа изображений в дизайне костюма;

Уметь: обрабатывать и анализировать информацию с применением программных средств; создавать различные типы и категории изображений; применять новые информационные технологии для решения профессиональных задач, в том числе применять методы геометрического моделирования в компьютерном дизайне; представлять (актуализировать) информационно-технологические знания и использовать информацию в профессионально- предметной области, которую можно актуализировать с помощью ПК;

Владеть: навыками работы графическими редакторами для целей моделирования процессов, объектов и систем для решения профессиональных задач; навыками использования комплекса

современных компьютерно-проектных технологий для решения профессиональных задач.

Аннотация рабочей программы
«ЦВЕТ В ДИЗАЙНЕ»

Курс -1, Семестр -1
Общая трудоемкость 4 зач. ед (144 часа)
Форма контроля – экзамен

1. Цели освоения дисциплины

Цель изучения дисциплины «Конструктивное моделирование» состоит в формирование у будущих магистров общекультурных и профессиональных компетенций, направленных на формирование знаний о специфических возможностях цветоведения и колористики для решения проектных задач в дизайне; владение рисунком и основами академической живописи, способностью к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту, саморазвитию, самореализации.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина относится к дисциплинам части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)» основной профессиональной образовательной программы (далее – ОПОП) кафедры дизайна, конструирования изделий лёгкой промышленности в структуре ОПОП магистратуры.

Дисциплина логически связана с дисциплинами «Специальный рисунок», «Стили в изобразительном искусстве».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

ОПК-3. Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

знать: - виды художественно-творческих мероприятий, основы живописи, композиции и цветоведения;

уметь: - разрабатывать художественные произведения для выставок, конкурсов, фестивалей в соответствии с требованиями, проявлять творческую заинтересованность в участии;

владеть навыками: - реализации инновационных художественно-творческих мероприятий, презентаций и инсталляций.

Аннотация рабочей программы
«ИСТОРИЯ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА»

Курс -2, Семестр -3
Общая трудоемкость 3 зач. ед. (108 час.)
Форма контроля – зачет

1. Цели освоения дисциплины

Цель изучения дисциплины является:

формирование компетенций, направленных на получение фундаментальных теоретических знаний по специфике, истории и методологии дизайн-проектирования..

Задачи изучения дисциплины

- развитие владения методами творческого процесса дизайнеров; выполнения поисковых эскизов, композиционных решений дизайн-объектов; создания художественного образа;

владения практическими навыками различных видов изобразительного искусства и способов проектной графики;

- совершенствование умения реализации дизайн-проектов; формирование ориентированности на создание оригинального проекта, промышленного образца, серии или авторской коллекции, среди которых различные виды полиграфической и визуальной продукции, средств транспорта, разновидности костюма и предметов культурно-бытового назначения, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров различных по своему назначению зданий и сооружений, архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна;

- формирование умения использовать на практике знания и конкретные представления об основах художественно- промышленного производства, инженерного конструирования, технологии изготовления полиграфической продукции, костюма, средств транспорта, владения принципами художественно-технического редактирования, макетирования, компьютерными технологиями, методами эргономики и антропометрии;

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина относится к дисциплинам части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)» основной профессиональной образовательной программы (далее – ОПОП) кафедры дизайна, конструирования изделий лёгкой промышленности в структуре ОПОП магистратуры.

Дисциплина логически связана с дисциплинами «Проектирование в графическом дизайне», «Дизайн-проектирование».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

ОПК-1 -Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать: - историю развития графического дилайна; -современные тенденции дизайнерской деятельности; - современные технологии графического дизайна, способы их реализации;

- методы стилистического и сравнительного анализа произведений искусства и объектов дизайна;

- принципы сбора, отбора и обобщения информации;

Уметь:- использовать на практике знания и конкретные представления об основных этапах развития графического дизайна

Владеть: пониманием особенностей развития современного дизайна; культурой мышления; обобщением и анализом творческой, научной, производственной и общекультурной деятельности.

Аннотация рабочей программы «МАТЕРИАЛОВЕДЕНИЕ И ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ПРОЦЕССЫ В ПОЛИГРАФИИ»

Курс -1, Семестр -2
Общая трудоемкость 4 зач. ед. (144 час.)
Форма контроля – зачет

1. Цели освоения дисциплины

Целью изучения дисциплины «Материаловедение и технологические процессы в полиграфии»

является:

-изучение видов материалов, применяемых в полиграфии и при создании различных объектов (логотип, баннер, визитка и др.);

-изучение оборудования, применяемого в полиграфии и при создании различных объектов (логотип, баннер, визитка и др.);

- подготовка современного высокообразованного специалиста, знающего материалы, применяемые в полиграфии;

- приобретение студентами навыков работы эскизирования, работы с фотоизображениями и компьютерного моделирования дизайн-макетов объектов визуальной информации цифровой среде.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина относится к дисциплинам части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)» основной профессиональной образовательной программы (далее – ОПОП) кафедры дизайна, конструирования изделий лёгкой промышленности в структуре ОПОП магистратуры.

Дисциплина логически связана с дисциплинами «Информационные технологии в дизайне», «Проектирование в графическом дизайне» и др.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

ОПК-3. Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи;

ПК-2. Способен к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением, способен разрабатывать художественную политику проекта; руководить проектированием дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности, определять состав творческих групп исполнителей;

ПК-4. набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способен обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе на практике.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

знать: - методику проектирования объектов графического дизайна, требования к дизайн-макетам графических материалов**;**

- теорию искусств и графического дизайна, нормативы в области качества объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации,

- технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, показатели и средства контроля качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих;

уметь: - разрабатывать графические материалы с учетом утилитарных и эстетических требований;

- работать в информационных технологиях, используемых при проектировании объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласовывать дизайн-проект на всех этапах производства и использовать средства графического дизайна в рекламных технологиях;

владеть: - профессиональной терминологией в области дизайна, навыком поэтапного выполнения и презентации дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;

- навыками выполнения оценки эффективности организации дизайнерской проектной деятельности, выполняет оценку качества проектных работ;

- навыками реализации творческих идей с учетом утилитарных и эстетических требований.

Аннотация рабочей программы «БРЕНДИНГ»

Курс -2, Семестр -4

Общая трудоемкость 3 зач. ед. (108 час.)

Форма контроля – зачет

1. Цели освоения дисциплины

Дисциплина «Брендинг» направлена на овладение навыками анализа бренда как маркетинговой, семитической и коммуникативной категории и брендинга как процесса создания и управления брендом.

К основным задачам изложения и изучения дисциплины «Основы брендинга» относятся: усвоение базисных знаний о сущности брендинга, его структуре и значении; рассмотрение маркетинговых, семиотических и коммуникативных закономерностей брендинга; изучение теории и практики товарного и корпоративного брендинга анализ индивидуальности бренда; теоретическое и практическое освоение методики организации и проведения маркетинговых исследований при разработке бренда; планирование и модели разработки идентичности бренда; рассмотрение вопросов лояльности бренду; изучение развития брендов в пространстве и времени.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина относится к дисциплинам части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)» основной профессиональной образовательной программы (далее – ОПОП) кафедры дизайна, конструирования изделий лёгкой промышленности в структуре ОПОП магистратуры.

Дисциплина логически связана с дисциплинами «Специальный рисунок», «Информационные технологии в дизайне», «Цвет в дизайне», «История графического дизайна».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

ПК-2 - Способен к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением, способен разрабатывать художественную политику проекта; руководить проектированием дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности, определять состав творческих групп исполнителей.

ПК-4 – Способен синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способен обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе на практике.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать: способы продвижения продукта средствами графического дизайна, рекламные технологии, информационные технологии в дизайне объектов визуальной коммуникации. планирует и координирует деятельность проекта, определяет его цели и задачи с точки зрения искусствоведческих и социокультурных аспектов дизайнерской деятельности;

Уметь: – работать в информационных технологиях, используемых при проектировании объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласовывать дизайн-проект на всех этапах производства и использовать средства графического дизайна в рекламных технологиях;

Владеть: – навыком оценки эффективности организации дизайнерской проектной деятельности, выполнения оценки качества проектных работ.

Аннотация рабочей программы «РЕКЛАМА И ВИЗУАЛЬНЫЕ КОММУНИКАЦИИ В ДИЗАЙНЕ»

Курс -2, Семестр -3
Общая трудоемкость 3 зач. ед. (108 час.)
Форма контроля – экзамен

1. Цели освоения дисциплины

Целью курса «Реклама и визуальные коммуникации в дизайне»

является:

- подготовка магистрантов к проектированию современных коммуникационных продуктов и сред;

- знакомство студентов с историей и методологией коммуникативного дизайна, обучение художественно-проектной деятельности, направленной на формирование знаково-коммуникационных систем.

Задачи дисциплины:

- овладение общекультурными и профессиональными знаниями в области графического проектирования;

- знакомство студентов с историей и методологией коммуникативного дизайна;

- обучение художественно-проектной деятельности, направленной на формирование знаково-коммуникационных систем;

- развитие навыков реализации приобретенных знаний и умений в практической деятельности.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Реклама и визуальные коммуникации в дизайне» относится к дисциплинам по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)» основной профессиональной образовательной программы (далее – ОПОП) кафедры дизайна, конструирования изделий лёгкой промышленности.

Дисциплина логически связана с дисциплинами «Специальный рисунок», «Информационные технологии в дизайне», «Цвет в дизайне», «История графического дизайна» и др.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

ПК-2, ПК-3.

ПК-2. Способен к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением, способен разрабатывать художественную политику проекта; руководить проектированием дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности, определять состав творческих групп исполнителей.

ПК-3. Способен разрабатывать визуализацию образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, выполнять проработку эскизов, осуществлять авторский надзор за выполнением объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать: - методы организации творческого процесса дизайнера, теорию композиции, принципы художественного конструирования и технического моделирования;

Уметь: - находить авторские варианты решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории, учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов;

Владеть:- профессиональной терминологией в области дизайна, навыком поэтапного выполнения и презентации дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Аннотация рабочей программы «КОММУНИКАТИВНЫЙ ДИЗАЙН»

Курс -2, Семестр -3
Общая трудоемкость 3 зач. ед. (108 час.)
Форма контроля – экзамен

1. Цели освоения дисциплины

Целью курса «коммуникативный дизайн»

является:

- подготовка магистрантов к проектированию современных коммуникационных продуктов и сред;

- знакомство студентов с историей и методологией коммуникативного дизайна, обучение художественно-проектной деятельности, направленной на формирование знаково-коммуникационных систем.

Задачи дисциплины:

- овладение общекультурными и профессиональными знаниями в области графического проектирования;

- знакомство студентов с историей и методологией коммуникативного дизайна;

- обучение художественно-проектной деятельности, направленной на формирование знаково-коммуникационных систем;

- развитие навыков реализации приобретенных знаний и умений в практической деятельности.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина относится к дисциплинам по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)» основной профессиональной образовательной программы (далее – ОПОП) кафедры дизайна, конструирования изделий лёгкой промышленности.

Дисциплина логически связана с дисциплинами «Специальный рисунок», «Информационные технологии в дизайне», «Цвет в дизайне», «История графического дизайна» и др.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

ПК-2, ПК-3.

ПК-2. Способен к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением, способен разрабатывать художественную политику проекта; руководить проектированием дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности, определять состав творческих групп исполнителей.

ПК-3. Способен разрабатывать визуализацию образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, выполнять проработку эскизов, осуществлять авторский надзор за выполнением объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать: - методы организации творческого процесса дизайнера, теорию композиции, принципы художественного конструирования и технического моделирования;

Уметь: - находить авторские варианты решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории, учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов;

Владеть:- профессиональной терминологией в области дизайна, навыком поэтапного выполнения и презентации дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Аннотация рабочей программы
«СТИЛИ В ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМ ИСКУССТВЕ»

Курс -1, Семестр -1

Общая трудоемкость 3 зач. ед. (108 час.)

Форма контроля – экзамен

1. Цели освоения дисциплины

Целью курса «Стили в изобразительном искусстве»

является:

формирование представления об истории и стилях в искусстве и целях научных методов изучения искусства; показать место искусствознания в системе гуманитарных наук; - сформирование представления об истории становления искусствознания как науки; выработка и развитие способности понимания важнейших процессов мировой истории искусств

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина относится к дисциплинам по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)» основной профессиональной образовательной программы (далее – ОПОП) кафедры дизайна, конструирования изделий лёгкой промышленности.

Дисциплина логически связана с дисциплинами «Специальный рисунок», «Искусство и визуальное восприятие», «Цвет в дизайне», «История графического дизайна» и др.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

ПК-3.

ПК-3. Способен разрабатывать визуализацию образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, выполнять проработку эскизов, осуществлять авторский надзор за выполнением объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать: - теорию композиции, принципы художественного конструирования и технического моделирования;

Уметь: - находить авторские варианты решения задач по проектированию объектов визуальной информации;

Владеть:- творческой подачи разработки, в том числе с использованием компьютерного программного обеспечения.

Аннотация рабочей программы
«ИСКУССТВО И ВИЗУАЛЬНОЕ ВОСПРИЯТИЕ»

Курс -1, Семестр -1
Общая трудоемкость 3 зач. ед. (108 час.)
Форма контроля – зачет

1. Цели освоения дисциплины

Целью курса «Искусство и визуальное восприятие»

является:

формирование представления об истории и стилях в искусстве и целях научных методов изучения искусства; показать место искусствознания в системе гуманитарных наук; - сформирование представления об истории становления искусствознания как науки; выработка и развитие способности понимания важнейших процессов мировой истории искусств

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина относится к дисциплинам по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)» основной профессиональной образовательной программы (далее – ОПОП) кафедры дизайна, конструирования изделий лёгкой промышленности.

Дисциплина логически связана с дисциплинами «Специальный рисунок», «Искусство и визуальное восприятие», «Цвет в дизайне», «История графического дизайна» и др.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

ПК-3.

ПК-3. Способен разрабатывать визуализацию образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, выполнять проработку эскизов, осуществлять авторский надзор за выполнением объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать: - теорию композиции, принципы художественного конструирования и технического моделирования;

Уметь: - находить авторские варианты решения задач по проектированию объектов визуальной информации;

Владеть:- творческой подачи разработки, в том числе с использованием компьютерного программного обеспечения.

Аннотация рабочей программы «ВЕБ-ДИЗАЙН»

Курс -2, Семестр -4
Общая трудоемкость 3 зач. ед. (108 час.)
Форма контроля – зачет

1. Цели освоения дисциплины

Дисциплина «Веб-дизайн» направлена на - изучение способов представления информации в сети Интернет;

- изучение видов веб-сайтов, их функциональные, структурные и технологические особенности;

- приобретение навыков программирования на языках HTML для реализации коммуникативных, технических и эвристических способностей в ходе проектирования и конструирования сайтов;

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина относится к дисциплинам по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)» основной профессиональной образовательной программы (далее – ОПОП) кафедры дизайна, конструирования изделий лёгкой промышленности.

Дисциплина логически связана с дисциплинами «Коммуникативный дизайн», «Информационные технологии в дизайне», «Цвет в дизайне», «Дизайн-проектирование».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

ПК-2 - Способен к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением, способен разрабатывать художественную политику проекта; руководить проектированием дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности, определять состав творческих групп исполнителей.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать: способы продвижения продукта средствами графического дизайна, рекламные технологии, информационные технологии в дизайне объектов визуальной коммуникации. планирует и координирует деятельность проекта, определяет его цели и задачи с точки зрения искусствоведческих и социокультурных аспектов дизайнерской деятельности;

Уметь: – работать в информационных технологиях, используемых при проектировании объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласовывать дизайн-проект на всех этапах производства и использовать средства графического дизайна в рекламных технологиях;

Владеть: – навыком оценки эффективности организации дизайнерской проектной деятельности, выполнения оценки качества проектных работ.

Аннотация рабочей программы
«ТВОРЧЕСКИЕ КОНЦЕПЦИИ ДИЗАЙНА»

Курс -2, Семестр -4
Общая трудоемкость 3 зач. ед. (108 час.)
Форма контроля – зачет

1. Цели освоения дисциплины

Цель дисциплины «Творческие концепции дизайна» состоит в расширении и закреплении теоретических знаний в области истории и теории дизайна для формирования целостного понимания проблематики исторического и современного места дизайна в общей концепции развития мирового дизайна XX –XXI века в контексте осуществления эффективной научно-исследовательской и практической подготовки магистрантов.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина относится к дисциплинам по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)» основной профессиональной образовательной программы (далее – ОПОП) кафедры дизайна, конструирования изделий лёгкой промышленности.

Дисциплина логически связана с дисциплинами «Коммуникативный дизайн», «Информационные технологии в дизайне», «Цвет в дизайне», «Дизайн-проектирование» и др.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

ПК-2 - Способен к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением, способен разрабатывать художественную политику проекта; руководить проектированием дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности, определять состав творческих групп исполнителей.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать: -теорию искусств и графического дизайна, нормативы в области качества объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

Уметь: – применять показатели и средства контроля качества воспроизведения системы визуальной информации, идентификации и коммуникации для авторского надзора за их изготовлением в производстве, выстраивать эффективные коммуникации с технологами производства по изготовлению объектов визуальной информации;

Владеть: – профессиональной терминологией в области дизайна, навыком поэтапного выполнения и презентации дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Аннотация рабочей программы

«УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА, НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ РАБОТА (ПОЛУЧЕНИЕ ПЕРВИЧНЫХ НАВЫКОВ НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ РАБОТЫ)»

Курс -1, Семестр -2
Общая трудоемкость 6 зач. ед. (216 час.)
Форма контроля – зачет с оценкой

1. Цели освоения дисциплины

Целью практики «Учебная практика, научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)»:

- развитие способности самостоятельного осуществления научно-исследовательской работы в области искусствоведческих, культурологических и проектных проблем современного дизайна;
- совершенствование проектной культуры будущего дизайнера в разработке средовых пространств и объектов визуальных коммуникаций;
- формирование умений использовать современные технологии сбора информации, обработки и интерпретации полученных экспериментальных и эмпирических данных, владение современными методами исследований;
- систематизация, расширение и закрепление профессиональных знаний, формирование у студентов навыков самостоятельного ведения теоретических и экспериментальных исследований;
- совершенствование профессиональных компетенций, направленных на генерацию и реализацию проектной идеи с учетом современных тенденций в дизайнерской деятельности;
- формирование навыков экспертной деятельности и владения методами авторского надзора в сфере дизайнерского проектирования;
- обеспечение готовности к профессиональному самосовершенствованию, развитию инновационного мышления и творческого потенциала, профессионального мастерства;
- самостоятельное формулирование и решение задач, возникающих в ходе научно-исследовательской и педагогической деятельности и требующих углубленных профессиональных знаний;
- формирование готовности проектировать и реализовывать в образовательной практике содержание учебных программ, владеть инновационными образовательными технологиями;
- проведение библиографической работы с привлечением современных информационных технологий.

А также углубление, закрепление теоретической подготовки обучающихся и продолжение формирования у них компетенций в сфере профессиональной деятельности..

2.Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Учебная практика, научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)» относится к обязательной части Блока 2 «Практики» дисциплин учебного плана ОПОП.

«Учебная практика, научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)» логически и содержательно-методически связана с дисциплинами:

«Проектирование в графическом дизайне», «Дизайн-проектирование», «Дизайн презентаций» и др., связана с производственной практикой.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс прохождения практики «Учебная практика, научно-исследовательская работа(получение первичных навыков научно-исследовательской работы)» направлен на формирование следующих компетенций: **УК-1,УК-4,УК-5,ОПК-1,ОПК-2**

Категория универсальных компетенций	Код универсальной компетенции	Формулировка компетенции	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Системное и критическое мышление	УК-1	Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать	УК-1.1 Знает процедуры критического анализа, методики анализа результатов исследования и разработки стратегий проведения

		стратегию действий	исследований, организации процесса принятия решения УК-1.2 Умеет принимать конкретные решения для повышения эффективности процедур анализа проблем, принятия решений и разработки стратегий УК-1.3 Владеет методами установления причинно-следственных связей и определения наиболее значимых среди них; методиками постановки цели и определения способов ее достижения; методиками разработки стратегий действий при проблемных ситуациях
Коммуникация	УК-4	Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия	УК-4.1 Знает современные коммуникативные технологии на государственном и иностранном языках; закономерности деловой устной и письменной коммуникации УК-4.2 Умеет применять на практике коммуникативные технологии, методы и способы делового общения УК-4.3 Владеет методикой межличностного делового общения на государственном и иностранном языках, с применением профессиональных языковых форм и средств
Межкультурное взаимодействие	УК-5	Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия	УК-5.1 Знает сущность, разнообразие и особенности различных культур, их соотношение и взаимосвязь УК-5.2 Умеет обеспечивать и поддерживать взаимопонимание между обучающимися – представителями различных культур и навыки общения в мире культурного многообразия УК-5.3 Владеет способами анализа разногласий и конфликтов в межкультурной коммуникации и

			их разрешения
История и теория искусств и дизайна	ОПК-1	Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	ОПК-1.1 Знает принципы сбора, отбора и обобщения информации, методики системного подхода для решения профессиональных задач ОПК-1.2 Умеет анализировать и систематизировать разнородные данные, оценивать эффективность процедур анализа проблем и принятия решений в профессиональной деятельности ОПК-1.3 Имеет навыки навыками научного поиска и практической работы с информационными источниками
Научно-исследовательская деятельность	ОПК-2	Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения	ОПК-2.1 Знает методы научных исследований, методику написания статей, этапы проведения научно-исследовательской деятельности, современные научные методы ОПК-2.2 Умеет работать с научной литературой для поиска новых знаний и умений в профессиональной области; участвовать в научно-практических конференция ОПК-2.3 Имеет навыки подготовки докладов, сообщений, научных статей

В результате прохождения «Практики по получению первичных профессиональных умений и навыков» студент должен:

знать:

-эффективные технологии организации научно-исследовательских и проектных работ в больших и малых производственных коллективах;

-методики планирования научно-исследовательских и проектных работ,

-сбора и обработки информации для исследования,

-фиксирование и обобщение полученных результатов;

-тенденции в моде или в полиграфии;

-основные теоретические положения истории костюма, пропедевтики, цветоведения и колористики, техники графики.

-основные теоретические положения в области живописного этюда натюрморта, пейзажа, фигуры человека в пейзаже;
-понимание выразительных особенностей различных изобразительных материалов и техник;
уметь:
-сформулировать концепцию проектной идеи;
-организовать ее эффективную реализацию;
-представлять итоги проделанной работы в виде отчетов, рефератов, статей, а также проектно-творческих материалов
-применять нормативно-правовую базу;
-вести деловые переговоры и деловую переписку;
владеть:
-методами творческого процесса дизайнеров;
-навыками публичной презентации результатов научно-исследовательской и проектно-творческой работы; опытом выступлений с научными докладами и сообщениями и т.п.
-навыками анализа музейных экспозиций и тенденций моды или полиграфии
-изобразительными средствами и техникой акварели и гуаши в живописи, передачей пространства живописными средствами с соблюдением цветовых и тональных отношений.

Процесс прохождения практики обеспечивает развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств (включая при необходимости проведение групповых дискуссий, ролевых игр, тренингов, анализ ситуаций и имитационных моделей, преподавание дисциплин (модулей) в форме курсов, составленных на основе результатов научных исследований, проводимых на практике, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей).

Аннотация рабочей программы
«ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА, ПРОЕКТНАЯ»

Курс -1,2 Семестр -2,4
Общая трудоемкость 15 зач. ед. (540 час.)
Форма контроля – зачет с оценкой

1. Цели и задачи освоения дисциплины

-Обеспечение необходимого уровня усвоения систематизированных знаний в области графического дизайна;
-Воспитание устойчивого интереса и любви к профессии, потребности в профессиональном образовании;
-Производительный и коллективный характер труда, разнообразие и усложнение трудовых операций, эстетика и научная организация труда, рациональный режим труда и отдыха, положительный и эмоциональный настрой;
-Включение студентов в направленную самостоятельную творческую деятельность в процессе индивидуального углубленного изучения тем учебной дисциплины за счет непосредственного участия в проектной деятельности, процессе создания графических проектов;
-Проведение предпроектных дизайнерских исследований
-Проведение предпроектных дизайнерских исследований
-Разработка и согласование с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
-Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
-Овладение методикой работы со специальной литературой и нормативно-технической документацией
-Способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень
-Готовность участвовать в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах)

2.Место в структуре ОПОП

Дисциплина «Производственная практика, проектная» относится к обязательной части Блока 2 «Практики» дисциплин учебного плана ОПОП.

Практика логически и содержательно-методически связана с дисциплинами:

«История и методология научных исследований», «Цифровая живопись», «Информационные технологии в дизайне», «Цвет в дизайне» и т.д. связана с практиками:

«Учебная практика, научно-исследовательская работа (получение первичных навыков в научно-исследовательской работы)», «Производственная практика, научно-исследовательская», «Производственная практика, преддипломная».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс прохождения практики «**Производственная практика, проектная»** направлен на формирование следующих компетенций: **ОПК-3, ОПК-4,ПК-1,ПК-2,ПК-3,ПК-4**

Категория общепрофессиональных компетенций	**Код общепрофессиональной компетенции**	**Формулировка компетенции**	**Код и наименование индикатора достижения общепрофессиональной компетенции**
Проектная деятельность	ОПК-3	Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи	ОПК-3.1 Знает методику проектирования объектов графического дизайна, требования к дизайн-макетам графических материалов ОПК-3.2 Умеет разрабатывать графические материалы с учетом утилитарных и эстетических требований ОПК-3.3 Имеет навыки реализации творческих идей с учетом утилитарных и эстетических требований
Организаторская деятельность	ОПК-4	Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации,	ОПК-4.1 Знает виды художественно-творческих мероприятий, основы живописи, композиции и цветоведения ОПК-4.2 Умеет разрабатывать художественные произведения для выставок, конкурсов, фестивалей в соответствии с требованиями, проявлять творческую заинтересованность в

		инсталляции, проявлять творческую инициативу	участии ОПК-4.3 Имеет навыки реализации инновационных художественно-творческих мероприятий, презентаций и инсталляций

Код и наименование профессиональной компетенции	Основание (ПС, анализ опыта)	Код и наименование индикатора достижения профессиональной компетенции
Тип задачи профессиональной деятельности: научно-исследовательский		
ПК-1 Ставит задачи исследования по вопросам профессиональной деятельности в области дизайн-технологий. представляет результаты научных исследований в форме докладов, отчетов, рефератов, публикаций с привлечением современных средств редактирования и печати	11.013 «Графический дизайнер» С. Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-1.1 Знает принципы определения предпочтений целевой аудитории, информационные источники профессиональной информации; осуществляет предпроектный анализ как метод создания концепции дизайн-проекта в контексте исторического опыта и тенденций в современной художественной культуре. ПК-1.2 Умеет проводить предпроектные дизайнерские исследования, применяет методические подходы в дизайнерском проектировании, выполняет критический анализ и формулирует концепцию проекта. ПК-2.3 Владеет методами проведения комплексных поисковых исследований в области дизайн-технологий и согласования с заказчиком проектного задания, технологиями сбора и анализа предпроектной информации, выполняет публичную презентацию результатов исследования, авторской идеи и ее проектной реализации.
Тип задачи профессиональной деятельности: художественно-творческий		
ПК-2 Способен к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением, способен разрабатывать художественную политику проекта; руководить проектированием дизайн-проектов объектов и	11.013 «Графический дизайнер» С. Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-2.1 Знает теорию искусств и графического дизайна, нормативы в области качества объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, показатели и средства контроля качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих ПК-2.2 Умеет применять показатели и средства контроля качества воспроизведения системы визуальной информации, идентификации и

систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности, определять состав творческих групп исполнителей.		коммуникации для авторского надзора за их изготовлением в производстве, выстраивать эффективные коммуникации с технологами производства по изготовлению объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, разрабатывать художественную политику проекта; руководить проектированием дизайн- проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности, определять состав творческих групп исполнителей, работать с нормативными документами, содержащими требования к качеству объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации ПК-2.3 Владеет профессиональной терминологией в области дизайна, навыком поэтапного выполнения и презентации дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
ПК-3 Способен разрабатывать визуализацию образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, выполнять проработку эскизов, осуществлять авторский надзор за выполнением объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.	11.013 «Графический дизайнер» С. Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1 Знает методы организации творческого процесса дизайнера, теорию композиции, принципы художественного конструирования и технического моделирования; ПК-3.2 Умеет находить авторские варианты решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории, учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов; ПК-3.3 Владеет навыками творческой подачи разработки, в том числе с использованием компьютерного программного обеспечения, используемым в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, навыком выбора технологических процессов производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения.

Тип задачи профессиональной деятельности: проектный		
ПК4 Способен синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способен обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе на практике	11.013 «Графический дизайнер» С. Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-4.1. Знает способы продвижения продукта средствами графического дизайна, рекламные технологии, информационные технологии в дизайне объектов визуальной коммуникации. планирует и координирует деятельность проекта, определяет его цели и задачи с точки зрения искусствоведческих и социокультурных аспектов дизайнерской деятельности. ПК-4.2 Умеет работать в информационных технологиях, используемых при проектировании объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласовывать дизайн-проект на всех этапах производства и использовать средства графического дизайна в рекламных технологиях ПК-4 выполняет оценку эффективности организации дизайнерской проектной деятельности, выполняет оценку качества проектных работ.

В результате обучения при прохождении педагогической практики обучающийся должен: **знать**

-тенденции в моде или в полиграфии;

-основные теоретические положения истории графического дизайна, пропедевтики, цветоведения и колористики, техники графики.

-основные теоретические положения в области живописного этюда натюрморта, пейзажа, фигуры человека в пейзаже;

-понимание выразительных особенностей различных изобразительных материалов и техник;

уметь:

-оформлять художественно-творческие работы к кафедральному просмотру и для выставок.

-использовать на практике умения и навыки в организации научно-исследовательских и проектных

-Проводить пред проектные дизайнерские исследования

-демонстрировать навыки научно-исследовательской деятельности (планирование научного исследования, сбор информации и ее обработки, фиксирования и обобщения полученных результатов), способностью представлять итоги проделанной работы в виде отчетов, рефератов, статей, оформленных в соответствии с имеющимися требованиями, с привлечением современных художественных средств редактирования и печати, а также владеть опытом публичных выступлений с научными докладами и сообщениями

владеть:

-навыками анализа музейных экспозиций или полиграфии

-изобразительными средствами и техникой акварели и гуаши в живописи

- передачей пространства живописными средствами с соблюдением цветовых и тональных отношений.

Процесс прохождения практики обеспечивает развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств (включая при необходимости проведение групповых дискуссий, ролевых игр, тренингов, анализ ситуаций и имитационных моделей, преподавание дисциплин (модулей) в форме курсов, составленных на

основе результатов научных исследований, проводимых на практике, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей).

Аннотация рабочей программы «ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА, НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ»

Курс - 2, Семестр – 3,4
Общая трудоемкость 7,5 зач. ед. (270 час.)
Форма контроля – зачет с оценкой

1. Цели освоения дисциплины

Целью практики «Производственная практика, научно- исследовательская» является развитие способности самостоятельного осуществления деятельности в сфере образования и науки, связанной с решением сложных профессиональных задач в инновационных условиях.

Задачи дисциплины:

- обеспечение развития профессионального научно-исследовательского мышления магистрантов, формирование у них четкого представления об основных профессиональных задачах, способах их решения;
- формирование умений использовать современные технологии сбора информации, обработки и интерпретации полученных экспериментальных и эмпирических данных, владение современными методами исследований;
- формирование готовности проектировать и реализовывать в образовательной практике новое содержание учебных программ, осуществлять инновационные образовательные технологии;
- обеспечение готовности к профессиональному самосовершенствованию, развитию инновационного мышления и творческого потенциала, профессионального мастерства.
- самостоятельное формулирование и решение задач, возникающих в ходе научно-исследовательской и педагогической деятельности и требующих углубленных профессиональных знаний. проведение библиографической работы с привлечением современных информационныхтехнологий.
- овладение навыками оформления результатов научно-исследовательского процесса в различных жанрах научного дискурса, включая магистерскую диссертацию как итоговую квалификационную научную работу.
- формирование способности самостоятельно приобретать и применять новые знания и умения, успешно применять полученные знания, умения и навыки в своей профессиональной сфере деятельности, обладать универсальными и предметно-специализированными компетенциями, способствующими социальной мобильности и устойчивости выпускников на рынке труда в условиях конкурентной среды.

2.Место в структуре ОПОП

Дисциплина «Производственная практика, научно- исследовательская» относится к обязательной части Блока 2 «Практики» дисциплин учебного плана ОПОП.

Программа практики подразумевает преломление применительно к тематике научных разработок магистранта знаний, умений и навыков, полученных при изучении дисциплин ОПОП магистратуры.

Практика логически и содержательно-методически связана с дисциплинами:

«Дизайн- проектирование», «Цифровая живопись», «Брэндинг», «Веб-дизайн» и т.д.

Связана с практиками: «Учебная практика, научно-исследовательская работа (получение первичных навыков в научно-исследовательской работы)», «Производственная практика, проектная», «Производственная практика, преддипломная»

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс прохождения практики «Производственная практика, научно-исследовательская»

направлен на формирование следующих компетенций: **ОПК-2,ПК-1,ПК-2,ПК-3,ПК-4**

Категория общепрофессиональных компетенций	**Код общепрофессиональной компетенции**	**Формулировка компетенции**	**Код и наименование индикатора достижения общепрофессиональной компетенции**
История и теория искусств и дизайна	ОПК-1	Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	ОПК-1.1 Знает принципы сбора, отбора и обобщения информации, методики системного подхода для решения профессиональных задач ОПК-1.2 Умеет анализировать и систематизировать разнородные данные, оценивать эффективность процедур анализа проблем и принятия решений в профессиональной деятельности ОПК-1.3 Имеет навыки навыками научного поиска и практической работы с информационными источниками

Код и наименование профессиональной компетенции	Основание (ПС, анализ опыта)	Код и наименование индикатора достижения профессиональной компетенции
Тип задачи профессиональной деятельности: научно-исследовательский		
ПК-1 Ставит задачи исследования по вопросам профессиональной деятельности в области дизайн-технологий. представляет результаты научных исследований в форме докладов, отчетов, рефератов, публикаций с привлечением современных средств редактирования и печати	11.013 «Графический дизайнер» С. Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-1.1 Знает принципы определения предпочтений целевой аудитории, информационные источники профессиональной информации; осуществляет предпроектный анализ как метод создания концепции дизайн-проекта в контексте исторического опыта и тенденций в современной художественной культуре. ПК-1.2 Умеет проводить предпроектные дизайнерские исследования, применяет методические подходы в дизайнерском проектировании, выполняет критический анализ и формулирует концепцию проекта. ПК-2.3 Владеет методами проведения комплексных поисковых исследований в области дизайн-технологий и согласования с заказчиком проектного задания, технологиями сбора и анализа предпроектной информации, выполняет публичную презентацию результатов исследования, авторской идеи и ее проектной реализации.
Тип задачи профессиональной деятельности: художественно-творческий		
ПК-2 Способен к системному пониманию	11.013 «Графический	ПК-2.1 Знает теорию искусств и графического дизайна, нормативы в

художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением, способен разрабатывать художественную политику проекта; руководить проектированием дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности, определять состав творческих групп исполнителей.	дизайнер» С. Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	области качества объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, показатели и средства контроля качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих ПК-2.2 Умеет применять показатели и средства контроля качества воспроизведения системы визуальной информации, идентификации и коммуникации для авторского надзора за их изготовлением в производстве, выстраивать эффективные коммуникации с технологами производства по изготовлению объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, разрабатывать художественную политику проекта; руководить проектированием дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности, определять состав творческих групп исполнителей, работать с нормативными документами, содержащими требования к качеству объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации ПК-2.3 Владеет профессиональной терминологией в области дизайна, навыком поэтапного выполнения и презентации дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
ПК-3 Способен разрабатывать визуализацию образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, выполнять проработку эскизов, осуществлять авторский надзор за выполнением объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.	11.013 «Графический дизайнер» С. Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1 Знает методы организации творческого процесса дизайнера, теорию композиции, принципы художественного конструирования и технического моделирования; ПК-3.2 Умеет находить авторские варианты решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории, учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов; ПК-3.3 Владеет навыками творческой подачи разработки, в том числе с использованием компьютерного программного обеспечения, используемым в дизайне объектов визуальной

		информации, идентификации и коммуникации, навыком выбора технологических процессов производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения.
Тип задачи профессиональной деятельности: проектный		
ПК4 Способен синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способен обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе на практике	11.013 «Графический дизайнер» С. Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-4.1. Знает способы продвижения продукта средствами графического дизайна, рекламные технологии, информационные технологии в дизайне объектов визуальной коммуникации. планирует и координирует деятельность проекта, определяет его цели и задачи с точки зрения искусствоведческих и социокультурных аспектов дизайнерской деятельности. ПК-4.2 Умеет работать в информационных технологиях, используемых при проектировании объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласовывать дизайн-проект на всех этапах производства и использовать средства графического дизайна в рекламных технологиях ПК-4 выполняет оценку эффективности организации дизайнерской проектной деятельности, выполняет оценку качества проектных работ.

Аннотация рабочей программы
«ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА, ПРЕДДИПЛОМНАЯ»

Курс -3, Семестр -5
Общая трудоемкость 13,5 зач. ед. (486 час.)
Форма контроля – зачет с оценкой

1. Цели освоения дисциплины

Производственная практика, преддипломная - вид учебной деятельности, направленный на формирование, закрепление, развитие практических навыков и компетенций в процессе выполнения определенных видов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью.

Цели Производственной практики, преддипломной: приобретение опыта и навыков в профессиональной деятельности дизайнера на предприятиях отрасли в соответствии с программой магистратуры; закрепление теоретической подготовки обучающихся и окончательное формирование у них компетенций в сфере профессиональной деятельности.

Задачами практики являются:

- закрепление необходимого уровня усвоения систематизированных знаний в области дизайна одежды;
- воспитание устойчивого интереса и любви к профессии, потребности в профессиональном образовании;
- формирование готовности к научно-исследовательской и проектной работе и проведение исследований в соответствии с темой выпускной квалификационной работы: сбор, анализ и систематизация материалов для ВКР;
- адаптация обучающегося в творческом коллективе исполнителей и формирование способности к организации его работы и к принятию обоснованных решений при создании продукции с учетом качества, надежности и стоимости.

2. Место в структуре ОПОП

«Производственная практика, преддипломная» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений обязательной части Блока дисциплин учебного плана ОПОП.

Практика логически и содержательно-методически связана со всеми дисциплинами учебного плана, а также с практиками и НИР.

Требования к «входным» знаниям, умениям и готовностям обучающегося, приобретенными в результате освоения предшествующих дисциплин (модулей):

«Дизайн- проектирование», «Цифровая живопись», «Брэндинг», «Веб-дизайн» и др.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс прохождения практики направлен на формирование следующих компетенций:

УК-2, ОПК-2, ОПК-3, ПК-1, ПК-2,ПК-3, ПК-4.

Категория общепрофессиональных компетенций	**Код общепрофессиональной компетенции**	**Формулировка компетенции**	**Код и наименование индикатора достижения общепрофессиональной компетенции**
Разработка и управление проектов	УК-2	Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	УК-2.1 Знает методы управления проектами; этапы жизненного цикла проекта УК-2.2 Умеет разрабатывать и анализировать альтернативные варианты проектов для достижения намеченных результатов; разрабатывать проекты, определять целевые этапы и основные направления работ УК-2.3 Владеет навыками разработки проектов в избранной профессиональной сфере; методами оценки эффективности проекта, а также потребности в ресурсах
Научно-исследовательская деятельность	ОПК-2	Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения	ОПК-2.1 Знает методы научных исследований, методику написания статей, этапы проведения научно-исследовательской деятельности, современные научные методы ОПК-2.2 Умеет работать с научной литературой для поиска новых знаний и умений в профессиональной области; участвовать в научно-практических конференция ОПК-2.3 Имеет навыки подготовки докладов, сообщений, научных статей
Проектная деятельность	ОПК-3	Способен разрабатывать концептуальную проектную	ОПК-3.1 Знает методику проектирования объектов

		идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи	графического дизайна, требования к дизайн-макетам графических материалов ОПК-3.2 Умеет разрабатывать графические материалы с учетом утилитарных и эстетических требований ОПК-3.3 Имеет навыки реализации творческих идей с учетом утилитарных и эстетических требований

Код и наименование профессиональной компетенции	Основание (ПС, анализ опыта)	Код и наименование индикатора достижения профессиональной компетенции
Тип задачи профессиональной деятельности: научно-исследовательский		
ПК-1 Ставит задачи исследования по вопросам профессиональной деятельности в области дизайн-технологий. представляет результаты научных исследований в форме докладов, отчетов, рефератов, публикаций с привлечением современных средств редактирования и печати	11.013 «Графический дизайнер» С. Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-1.1 Знает принципы определения предпочтений целевой аудитории, информационные источники профессиональной информации; осуществляет предпроектный анализ как метод создания концепции дизайн-проекта в контексте исторического опыта и тенденций в современной художественной культуре. ПК-1.2 Умеет проводить предпроектные дизайнерские исследования, применяет методические подходы в дизайнерском проектировании, выполняет критический анализ и формулирует концепцию проекта. ПК-2.3 Владеет методами проведения комплексных поисковых исследований в области дизайн-технологий и согласования с заказчиком проектного задания, технологиями сбора и анализа предпроектной информации, выполняет публичную презентацию результатов исследования, авторской идеи и ее проектной реализации.
Тип задачи профессиональной деятельности: художественно-творческий		
ПК-2 Способен к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением, способен разрабатывать художественную политику проекта; руководить проектированием дизайн-проектов объектов и систем	11.013 «Графический дизайнер» С. Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-2.1 Знает теорию искусств и графического дизайна, нормативы в области качества объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, показатели и средства контроля качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих ПК-2.2 Умеет применять показатели и средства контроля качества воспроизведения системы визуальной

визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности, определять состав творческих групп исполнителей.		информации, идентификации и коммуникации для авторского надзора за их изготовлением в производстве, выстраивать эффективные коммуникации с технологами производства по изготовлению объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, разрабатывать художественную политику проекта; руководить проектированием дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности, определять состав творческих групп исполнителей, работать с нормативными документами, содержащими требования к качеству объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации ПК-2.3 Владеет профессиональной терминологией в области дизайна, навыком поэтапного выполнения и презентации дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
ПК-3 Способен разрабатывать визуализацию образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, выполнять проработку эскизов, осуществлять авторский надзор за выполнением объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.	11.013 «Графический дизайнер» С. Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1 Знает методы организации творческого процесса дизайнера, теорию композиции, принципы художественного конструирования и технического моделирования; ПК-3.2 Умеет находить авторские варианты решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории, учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов; ПК-3.3 Владеет навыками творческой подачи разработки, в том числе с использованием компьютерного программного обеспечения, используемым в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, навыком выбора технологических процессов производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения.
Тип задачи профессиональной деятельности: проектный		
ПК4 Способен синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способен обосновывать	11.013 «Графический дизайнер» С. Разработка	ПК-4.1. Знает способы продвижения продукта средствами графического дизайна, рекламные технологии, информационные технологии в дизайне объектов визуальной коммуникации. планирует и координирует деятельность

свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе на практике	систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	проекта, определяет его цели и задачи с точки зрения искусствоведческих и социокультурных аспектов дизайнерской деятельности. ПК-4.2 Умеет работать в информационных технологиях, используемых при проектировании объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, согласовывать дизайн-проект на всех этапах производства и использовать средства графического дизайна в рекламных технологиях ПК-4 выполняет оценку эффективности организации дизайнерской проектной деятельности, выполняет оценку качества проектных работ.

Требования к результатам прохождения практики (компетенции обучающегося, формируемые в результате прохождения практики)

В результате прохождения «Практики по получению первичных профессиональных умений и навыков» студент должен:

знать:

-Современные методы и методики научно-исследовательской деятельности

-Специфику методологии дизайнерского проектирования

-Средства презентации результатов исследовательской работы с привлечением современных информационных технологий

-Знать основные функции и должностные обязанности дизайнера на современном предприятии индустрии моды, обладать практическими навыками

-Структуру организаций и предприятий, работающих с графическими дизайнерами, их особенностей;

-Основные этапы проектирования по разработке новых дизайнерских решений образцов одежды, коллекций, серий;

-Основы художественно-промышленного производства

уметь:

-Применять знание методик исследования в рамках решения дизайнерской задачи

-Определить оптимальную методику решения конкретной проектной задачи

-Использовать современные компьютерные технологии для проведения и презентации научных исследований

-Самостоятельно ставить и решать творческие задачи;

-Пользоваться творческим источником;

-Систематизировать и обрабатывать информацию о перспективном направлении графического дизайна;

-Подготавливать приемо-сдаточную документацию; разрабатывать процедуры и методы контроля соответствия дизайн-макета объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации готовому изделию; контролировать процесс изготовления в производстве дизайн-макетов; осуществлять корректирующие действия по выполнению дизайн-проектов объектов обеспечивать защиту авторского права

-Распределять задачи по выполнению дизайн-проектов между работниками; подготавливать документацию для участия дизайнеров в выставках и конкурсах;

-Систематизировать и распределять действия подчиненных; использовать компьютерную технику и программное обеспечение, необходимые для планирования работ по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности;

-Осуществлять календарно-ресурсное планирование

-Идейно- новаторски решать художественные задачи в соответствии с профилем предприятия

-Осуществлять подбор необходимых материалов и авторский надзор за изготовлением авторского образца, коллекции, серии;

-Применять нормативно-правовую базу на практике;

-Вести деловые переговоры и деловую переписку;

-Проводить презентации дизайн-продукта;

владеть:

-Навыками самостоятельного поиска и анализа исследуемого теоретического материала

-Способностью использовать проектный опыт выполнения дизайнерских заданий, в том числе, собственный, для определения методологических подходов дизайн-проектирования

-Навыками создания научных текстов – статей, рефератов, а также презентаций

-Графическими приемами моделирования

-Методами творческого процесса графического дизайнера; выполнение поисковых эскизов, композиционных решений дизайн-объектов; создание художественного образа;

-Практическими навыками различных видов изобразительного искусства и способов проектной графики и рекламной -графики;

Процесс прохождения практики обеспечивает развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств (включая при необходимости проведение групповых дискуссий, ролевых игр, тренингов, анализ ситуаций и имитационных моделей, преподавание дисциплин (модулей) в форме курсов, составленных на основе результатов научных исследований, проводимых на практике, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей).

Аннотация рабочей программы
«ПОДГОТОВКА К ПРОЦЕДУРЕ ЗАЩИТЫ И ЗАЩИТА ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ»

Курс -2, Семестр -5
Общая трудоемкость 6 зач. ед. (216 час.)
Форма контроля – зачет

1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения дисциплины являются: подготовка магистра к проведению самостоятельного научного исследования, грамотному и логичному изложению совокупности результатов научной работы, выдвигаемых студентом для публичной защиты в качестве выпускной квалификационной работы.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина относится к дисциплинам Блока 3 Государственная итоговая аттестация основной профессиональной образовательной программы (далее – ОПОП) кафедры дизайна, конструирования изделий лёгкой промышленности.

Изучение дисциплины базируется на системе знаний, умений и универсальных компетентностей, полученных бакалаврами при изучении дисциплин базового цикла. Дисциплина «Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы» является рекомендуемой для написания и защиты магистерской диссертации.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Реализация в дисциплине требований ФГОС ВО, ОПОП и учебного плана по направлению 54.04.01 «Дизайн» должна формировать следующие компетенции:

УК-1- Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий;

УК-2- Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла;

УК-3- Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели;

УК-4- Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия;

УК-5- Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия;

УК-6- Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки;

ОПК-1- Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода;

ОПК-2- Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения;

ОПК-3- Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи;

ОПК-4- Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу;

ОПК-5- Способен осуществлять педагогическую деятельность по программам профессионального образования и дополнительного профессионального образования;

ПК-1 Ставит задачи исследования по вопросам профессиональной деятельности в области дизайн-технологий. представляет результаты научных исследований в форме докладов, отчетов, рефератов, публикаций с привлечением современных средств редактирования и печати;

ПК-2 Способен к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением, способен разрабатывать художественную политику проекта; руководить проектированием дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности, определять состав творческих групп исполнителей;

ПК-3 Способен разрабатывать визуализацию образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, выполнять проработку эскизов, осуществлять авторский надзор за выполнением объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК4 Способен синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способен обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе на практике

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

знать: уровень требований, предъявляемых к выполнению и защите магистерской диссертации; способы презентации результатов научных работ; последовательность защиты выпускных квалификационных работ;

уметь: логично и аргументировано излагать материал; ставить задачи научных исследований и определять методы их решения; самостоятельно обрабатывать полученную научную информацию; самостоятельно проводить научные исследования;

владеть: культуру мышления, использовать ее в исследовательской, аналитической и педагогической деятельности;

навыки устной и письменной речи на уровне, обеспечивающем высокое качество научно-исследовательской деятельности.

Аннотация рабочей программы «ГРАФИЧЕСКИЕ ПРОГРАММЫ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

Курс -2, Семестр -4

Общая трудоемкость 2 зач. ед. (72 час.)
Форма контроля – зачет

1. Цели освоения дисциплины

Целью изучения дисциплины «Графические программы в профессиональной деятельности»

является:

-изучение студентами основных аспектов информационных технологий в процессе проектирования объектов графического дизайна, позволяющих грамотно ориентироваться в вопросах получения, обработки, интерпретации необходимой информации;

-обучение студентов применению соответствующих алгоритмов с целью подготовки содержания и оформления проектной документации, принятия оптимальных решений, оценки эффективности проектной деятельности;

-изучение теоретических основ и приобретение практических навыков работы в современных графических редакторах;

.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Графические программы в профессиональной деятельности» относится к дисциплинам факультативной части Блока 2 основной профессиональной образовательной программы (далее – ОПОП) кафедры дизайна, конструирования изделий лёгкой промышленности.

Изучение дисциплины должно опираться на знания в области информатики и других дисциплин, предусмотренных учебным планом, таких как «Технический рисунок», «Информационные технологии в дизайне», «Проектирование в графическом дизайне» и др.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

ОПК-3, ОПК-4, ПК-1, ПК-4:

ОПК-3. Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи;

ОПК-4. Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу;

ПК-1. Ставит задачи исследования по вопросам профессиональной деятельности в области дизайн-технологий. представляет результаты научных исследований в форме докладов, отчетов, рефератов, публикаций с привлечением современных средств редактирования и печати;

ПК-4. Способен синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способен обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе на практике;

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- основные понятия, определения и термины в области информационных технологий;
- порядок использования различных информационных технологий для решения отраслевых задач.

Уметь:

- использовать информационные технологии для решения отраслевых задач на предприятии;
- использовать информационные технологии для подготовки текстовых документов и материалов
- использовать пакеты прикладных программ для разработки коллекций одежды.
- работать с информационно-справочными системами;

Владеть:

- навыками работы в графических редакторах;