

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ**
**Федеральное государственное бюджетное 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 2024

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 следующие компетенции:

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 «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 «Иностранный язык в профессиональной деятельности» 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

«Иностранный язык в профессиональной деятельности» относится к обязательной части дисциплин Блока 1 «Дисциплины (модули)» основной профессиональной образовательной программы (далее – ОПОП) кафедры дизайна, конструирования изделий легкой 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 «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.

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

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

2. 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.

3. 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, талантности и гениальности;

- способности конструировать имидж личности с учетом ее психологического своеобразия и требований целевой аудитории;

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

- понимание цветовых типов личности.

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, его видах, 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 «ЖИВОПИСЬ»

Курс -1, Семестр -1, 2

Общая трудоемкость 4 зач. ед (144 часа)

Форма контроля – зачёт

1. Цели освоения дисциплины:

Главная цель курса «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 «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, Семестр – 2

Общая трудоемкость 3 зач. ед (108 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-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-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.

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;

Владеть: 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 5 зач. ед (180 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.

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

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 «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 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 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 дизайна; -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 «ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ»

Курс -2, Семестр -3,4

Общая трудоемкость 7 з. ед (252 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 дизайнера;
- 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

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 логически связана с такими дисциплинами, как «Конструирование», «Дизайн-проектирование», и др. Знания и навыки, полученные при изучении дисциплины, используются обучающимися 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 «СОВРЕМЕННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

Курс -1, Семестр -2

Общая трудоемкость 2 зач. ед (72 часа)

Форма контроля – зачет

1. Цели освоения дисциплины:

Целью курса «Современные образовательные технологии» в соответствии с Профессиональными стандартами является:

формирование профессиональных компетенций студентов в области эффективного использования современных образовательных технологий.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

«Современные образовательные технологии» 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 «История и методология научных исследований», «Управление проектной и творческой деятельностью», «Философия научного знания» 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-6 Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки.

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

В результате освоения дисциплины студент должен:

знать:

-основные теории, закономерности и принципы построения образовательной деятельности на основе современных образовательных технологий;

–пути достижения образовательных результатов обучающихся и способы их оценки;

–виды современных технологий обучения;

–средства диагностики уровня и динамики развития обучающихся, процедуры их применения и учета полученных результатов.

уметь:

-осуществлять выбор форм и методов, необходимых для проектирования образовательной деятельности на основе современных образовательных технологий;

- осуществлять сотрудничество обучающихся, поддержку их активности, инициативности и самостоятельности, развитие их творческих способностей в процессе обучения, построенного на основе современных образовательных технологий;

- объективно оценивать знания обучающихся на основе критериального оценивания, используемых в изучаемых технологиях;

– применять современные образовательные технологии для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов у обучающихся.

владеть:

- навыками проектирования образовательной деятельности, обеспечивающих сотрудничество обучающихся, поддерживать их активность, инициативность и самостоятельность, развитие творческих способностей на основе современных образовательных технологий;
- средствами диагностики уровня и динамики развития обучающихся.

Аннотация рабочей программы «ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ»

Курс -1, 2, Семестр -2, 3, 4

Общая трудоемкость 9 зач. ед (324 часа)

Форма контроля – экзамен/зачет

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:

УК-2, ПК-3, ПК-4.

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-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 легкой 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:

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

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

2. Цели освоения дисциплины

Цель изучения дисциплины «Конструктивное моделирование» состоит в формировании 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.

3. 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».

4. Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

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

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;

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 «МАТЕРИАЛОВЕДЕНИЕ И ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ПРОЦЕССЫ В ПОЛИГРАФИИ»

Курс -1, Семестр -2

Общая трудоемкость 3 зач. ед. (108 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:

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, семиотической 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 «ПОДГОТОВКА К ПРОЦЕДУРЕ ЗАЩИТЫ И ЗАЩИТА ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ»

Курс -2, Семестр -5

Общая трудоемкость 6 зач. ед. (216 час.)

Форма контроля – зачет с оценкой

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: культурой 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:

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 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;