

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
БАЛТИЙСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ ИММАНУИЛА КАНТА

Утверждаю: Ректор БФУ им.И.Канта _____ А.П.Клемешев « ____ » _____ 20__ г.
Номер внутривузовской регистрации

**ОСНОВНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**Направление подготовки  
54.04.01 Дизайн**

**Профиль подготовки  
Графический дизайн**

**Квалификация  
Магистр**

**Форма обучения  
Очная**

Калининград 2017 г.

## СОДЕРЖАНИЕ СТРУКТУРЫ ОСНОВНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

- I. Общая характеристика программы:
  - 1. Цель, миссия программы.
  - 2. Квалификация, присваиваемая выпускникам.
  - 3. Вид профессиональной деятельности, к которому (которым) готовятся выпускники
  - 4. Направленность (профиль) программы
  - 5. Объем программы и сроки освоения.
  - 6. Планируемые результаты освоения программы.
  - 7. Сведения о профессорско-преподавательском составе, необходимом для реализации образовательной программы.
- II. Организационно-педагогические условия реализации программы
- III. Формы аттестации по программе.
- IV. Учебный план подготовки по направлению/специальности (включая календарный учебный график)
- V. Рабочие программы дисциплин (модулей), включающие результаты освоения дисциплины (модуля).
- VI. Программы практик
- VII. Фонд оценочных средств по программе.

### ПРИЛОЖЕНИЯ:

Приложение № 1. Календарный учебный график

Приложение № 2. Учебный план

## **I. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ:**

### **Цель, миссия программы:**

Программа магистратуры по направлению «Дизайн» нацелена на подготовку высококлассных специалистов способных на современном уровне разрабатывать оригинальные дизайн-проекты, промышленные образцы, серии и авторские коллекции; научно исследовать вопросы своей профессиональной деятельности, совершенствовать технологические процессы создания творческих объектов; организовывать и проводить выставки творческих работ; выдвигать и разрабатывать инновационные идеи в сфере дизайна.

Магистерская подготовка позволяет повышать уровень квалификации специалистов и бакалавров в сфере дизайна.

### **Квалификация, присваиваемая выпускникам – Магистр Дизайна**

### **Вид профессиональной деятельности, к которому готовятся выпускники:**

Магистр по направлению подготовки **54.04.01 «Дизайн»** готовится к следующему виду профессиональной деятельности: **художественно-творческая, проектная.**

Вид профессиональной деятельности выпускников программы магистратуры включает: вид творческой деятельности, связанный с проектированием предметного мира, среды обитания, информационного и визуального пространств, а также связанных с ними систем, явлений и процессов, в том числе социальной, культурной и гуманитарной сферы.

Область профессиональной деятельности выпускников, освоивших магистратуру, включает предметный мир, среду обитания, информационное и визуальное пространства, а так же связанные в ними системы, явления и процессы, в том числе социальной, культурной, гуманитарной и научно-технической сферы.

По окончании обучения в магистратуре по направлению «Дизайн» выпускник имеет возможность начать трудовую деятельность в организациях следующих профессиональных направлений:

- проектная организация,
- организация по производству и экспозиции дизайн-объектов,
- учреждения младшего, среднего, средне-профессионального, высшего образования.

Объектами профессиональной деятельности выпускников программ магистратуры являются:

комплексы предметной среды и визуально-информационные системы, удовлетворяющие утилитарные и духовные потребности человека в его жизнедеятельности; культурные явления, процессы и отношения; внутренние пространства зданий и сооружений; авторские образцы, серии и коллекции промышленной продукции, предметы различного культурно-бытового назначения и товаров народного потребления.

### **Направленность (профиль) программы – Графический дизайн**

### **Объем программы и сроки освоения программы:**

Трудоемкость освоения студентом ООП ВО магистратуры по направлению «Дизайн» составляет 120 зачетных единиц.

Срок освоения ООП ВО магистратуры по направлению «Дизайн» составляет 2 года.

## Планируемые результаты освоения программы:

Выпускник программы магистратуры в соответствии с видами профессиональной деятельности, на которые ориентирована программа магистратуры, готов решать следующие профессиональные задачи:

### **художественно-творческая деятельность:**

- уметь поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение;
- демонстрировать самостоятельное создание художественного образа, предметно-пространственной среды, промышленной серии, авторской коллекции или арт-объекта;
- демонстрировать навыки композиционного формообразования, различных видов изобразительного искусства и проектной графики;
- уметь работать с цветом и цветовыми композициями.

### **проектная деятельность:**

- осуществлять подбор необходимой научно-методической, искусствоведческой литературы;
- выдвигать и разрабатывать концептуальные, экспериментальные и инновационные идеи;
- проводить предпроектные исследования в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства;
- планировать экспериментальную работу в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна;
- выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы для оригинального проекта и серийного производства;
- разрабатывать дизайн-проекты при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования и прототипирования;
- создавать оригинальные технологически грамотные патентоспособные разработки на уровне промышленного образца.

Результаты освоения ООП ВО определяются приобретаемыми выпускником компетенциями, т.е. его способностью применять знания, умения, опыт и личностные качества в соответствии с задачами профессиональной деятельности.

В результате освоения ООП ВО выпускник должен обладать следующими компетенциями:

Выпускник должен обладать следующими **общекультурными компетенциями (ОК):**

Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-1);

Готовность действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения (ОК-2);

Готовность к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала (ОК-3).

Выпускник должен обладать следующими **общепрофессиональными компетенциями (ОПК):**

Способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОПК-1);

Способность к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности (ОПК-2);

Готовность использовать на практике умения и навыки в организации научно-исследовательских и проектных работ (ОПК-3);

Способность вести научную и профессиональную дискуссию (ОПК-4);

Готовность проявлять творческую инициативу, брать на себя всю полноту профессиональной ответственности (ОПК-5);

Способность самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОПК-6);

Готовность к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с направленностью (профилем) программы) (ОПК-7);

Готовность следить за предотвращением экологических нарушений (ОПК-8);

Способность социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера, к активному общению в творческой, научной, производственной и художественной жизни (ОПК-9);

Готовность участвовать в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах) (ОПК-10).

Выпускник должен обладать следующими **профессиональными компетенциями (ПК):**

***художественно-творческая деятельность:***

Способность к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением (ПК-3);

Подготовленность к владению рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи и скульптуры, способность к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту (ПК-4);

***проектная деятельность:***

Готовность синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способность обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике (ПК-5);

Выпускник магистратуры должен иметь следующие компетенции\*:

Умение находить критерии для выявления новизны и актуальности при определении идеи на начальном этапе создания объекта дизайна (ПКг-6);

Знание истории развития рисованных символов, умение создавать современные типографические знаки для разработки продуктов креативного дизайна (ПКг-7);

Знание теоретических и практических основ организации музейного дела, умение использовать полученные навыки в устройении выставок творческих работ, проведении бьеннале (ПКг-8);

Умение анализировать опыт современных дизайнеров и творческое наследие прошлых поколений, и применять в методологии и теории дизайнерского творчества (ПКг-9);

Знание современных стилей и направлений в искусстве с целью формирования профессиональной творческой позиции, ориентации в конкурентной среде (ПКг-10)\*.

*\* профессиональные компетенции, формируемые ВУЗом самостоятельно*

**Сведения о профессорско-преподавательском составе, необходимом для реализации образовательной программы**

За период деятельности отделения «Дизайн» проделана большая работа по повышению качества профессорско-преподавательского состава. В результате отделение располагает

квалифицированным профессорско-преподавательским составом, обеспечивающим подготовку бакалавров в соответствии с требованиями Самостоятельно утвержденного образовательного стандарта.

Численность профессорско-преподавательского состава, обеспечивающего реализацию образовательной программы магистратуры – 15 человек (включая преподавателей сторонних кафедр).

Реализацию профессионального цикла Образовательной программы 54.04.01 «Дизайн» осуществляют преподаватели, принятые в состав кафедры градостроительства, землеустройства и дизайна, кафедры философии, кафедры иностранных языков, кафедры педагогики и образовательных технологий, кафедры Гражданского права и процесса (штатные преподаватели), преподаватели на условиях почасовой оплаты труда:

Философские проблемы науки и техники - кандидат наук (философских), доктор наук (философских) профессор БФУ им. И. Канта, кафедра философии Корнилов С. В.

Современные проблемы дизайна, Коммуникативный дизайн, Типографика и современные информационные системы – член Союза Дизайнеров РФ, старший преподаватель кафедры градостроительства, землеустройства и дизайна Института природопользования, территориального развития и градостроительства БФУ им. И. Канта отделения «Дизайн» Черевко К.Б.

Дизайн-проектирование, Креативный дизайн – член Союза дизайнеров РФ, доцент кафедры градостроительства, землеустройства и дизайна Института природопользования, территориального развития и градостроительства БФУ им. И. Канта отделения «Дизайн» Латышева Е.О.

Психология и педагогика, Психология деловых коммуникаций - кандидат наук (педагогических), доктор наук (педагогических) профессор БФУ им. И. Канта, кафедры педагогики и образовательных технологий Мычко Е. И.

Деловой иностранный язык (английский) - директор (зав кафедрой) Ресурсного Центра иностранных языков, кандидат педагогических наук, доцент Андреева Н. В.

История и методология дизайн-проектирования, Пиктографика, Коммерческая иллюстрация – член Союза Художников РФ, член Союза Дизайнеров РФ, доцент отделения «Дизайн» Баёва Н.В.

Рисунок – профессор кафедры градостроительства, землеустройства и дизайна Института природопользования, территориального развития и градостроительства БФУ им. И. Канта отделения «Дизайн», заслуженный деятель искусств, член Союза Художников РФ Миронов Б.К.

Живопись – член Союза Дизайнеров РФ, кафедры градостроительства, землеустройства и дизайна Института природопользования, территориального развития и градостроительства БФУ им. И. Канта отделения «Дизайн» Царенко Н.Е.

Информационные технологии, Компьютерные технологии в дизайне, Видеографика и клипмейкерство – старший преподаватель кафедры градостроительства, землеустройства и дизайна Института природопользования, территориального развития и градостроительства БФУ им. И. Канта отделения «Дизайн» Чурсинов С.Н.

Художественная анимация и фотография – член Союза Фотохудожников РФ, доцент кафедры градостроительства, землеустройства и дизайна Института природопользования, территориального развития и градостроительства БФУ им. И. Канта отделения «Дизайн» Павлов Ю.Б.

Сервисная деятельность в дизайн-проектировании – доцент кафедры философии БФУ им.И.Канта, кандидат наук (философских) Башкирцева Ю.С.

Каллиграфия – член Союза художников России, региональный секретарь ВТОО «Союза художников России», художник творческих мастерских живописи, скульптуры и графики Российской академии художеств в г. Красноярске, доцент кафедры дизайна Омского государственного технического университета Машанов А.Н.

Рекламные медиастратегии и аудиовизуальные технологии в дизайне – член Союза Дизайнеров РФ, доцент кафедры градостроительства, землеустройства и дизайна Института природопользования, территориального развития и градостроительства БФУ им. И. Канта отделения «Дизайн» Качусова И.В.

Технологии издательского дела и полиграфии - старший преподаватель кафедры градостроительства, землеустройства и дизайна Института природопользования, территориального развития и градостроительства БФУ им. И. Канта отделения «Дизайн» Скупанович Ю.Ф.

Авторское право в дизайн-проектировании – зав. Кабинетом кафедры истории России, кафедры Гражданского права и процесса, доцент, кандидат юридических наук Белая О. В.

Соответствие кадрового обеспечения ООП требованиям Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования (ФГОС ВО) по направлению подготовки Дизайн (магистратура):

Данные о наличии у штатного профессорско-преподавательского состава ученых степеней и званий представлены в таблице:

Ученая степень и звание	Количество человек
Доктор наук	2
Кандидат наук	3
Ученое звание профессора	3
Ученое звание доцента	4
Лауреатство всероссийского уровня	7
Заслуженный деятель искусств	1
Член Союза художников России	3
Член Союза дизайнеров России	5
Член Союза фотохудожников России	1

Качественный состав профессорско-преподавательского состава характеризуется следующими цифрами:

Удельный вес профессоров, осуществляющих реализацию основной образовательной программы направления «Дизайн» – 20%, доцентов – 27%.

Ученую степень имеют 10 преподавателя (63%), в том числе:

- доктор – 13%
- кандидат – 20%

Помимо этого, реализацию цикла профессиональных дисциплин осуществляют:

- заслуженный деятель искусств, профессор – 7%
- член союза художников России, доцент – 20%
- член союза дизайнеров России, доцент – 33%
- член Союза фотохудожников России, доцент – 7%

В соответствии с Приказом Министерства образования и науки РФ от 22.12.2009 г. № 780: «К преподавателям с учеными степенями и/или учеными званиями приравниваются лица без ученых степеней и званий, имеющие государственные почетные звания, дипломы лауреатов и степеней международных и всероссийских конкурсов, патенты на промышленные образцы, являющиеся членами Союза художников России, Союза дизайнеров РФ, Союза архитекторов, а так же других российских и международных творческих союзов соответствующего профиля, лауреаты государственных премий в соответствующей профессиональной сфере».

Для преподавания ряда дисциплин привлечены действующие руководители и ведущие работники профильных организаций и учреждений. В том числе, дисциплины «Информационные технологии», «Компьютерные технологии в дизайне», «Видеографика и клипмейкерство» - старший преподаватель Чурсинов С.Н., - работающий компьютерный

дизайнер, распространяющий авторские информационные ресурсы в России и за рубежом; «Технологии издательского дела и полиграфии» - старший преподаватель Скупанович Ю.Ф. - Издательство и типография газеты "Страна Балтики", начальник формного участка.

95% преподавателей имеют базовое образование, в соответствии с преподаваемыми дисциплинами.

Избрание преподавателей на вакантные должности, штатные и по совместительству, осуществляется через процедуру избрания по конкурсу с последующим заключением контракта на срок от 1 года до 5 лет. Оформление на работу преподавателей почасовиков осуществляется в соответствии с действующим трудовым законодательством. На всех штатных работников университета имеются трудовые книжки.

## **II. Организационно-педагогические условия реализации программы**

Учебный процесс на отделении «Дизайн» организован в соответствии с:

- ФГОС ВО магистратура, направление подготовки «Дизайн»
- Учебными планами;
- Графиком учебного процесса;
- Нагрузкой профессорско-преподавательского состава;
- Расписанием занятий и экзаменационных сессий;
- Учебно-методическими комплексами дисциплин;
- Должностными инструкциями профессорско-преподавательского состава.

Время проведения и продолжительность экзаменационных сессий определяются графиком учебного процесса. Семестровую успеваемость студентов контролируют преподаватели дисциплин, менеджер ООП отделения «Дизайн». Студенты, выполнившие учебный план, переводятся на последующие курсы.

Студенты, имеющие академические задолженности в виде несданных зачетов и экзаменов, обязаны ликвидировать их в установленный срок. Студенты, не ликвидировавшие задолженности в установленный срок, отчисляются из учебного заведения. Экзаменационные и зачетные ведомости хранятся на кафедре отделения «Дизайн».

Преподаватели ведут учет посещения студентами учебных занятий.

Расписание занятий составляется 2 раза в учебном году, на каждый семестр, в соответствии с утвержденной ООП, действующими учебными планами, с равномерной загрузкой по дням учебной недели.

Учебное расписание соответствует учебному плану, в нем присутствует номер учебной группы, учебная дисциплина, дата, время и место его проведения, фамилии преподавателей, проводящих занятие. Для ознакомления обучающихся распечатка расписания занятий находится на стендах.

Порядок пересдачи экзаменов и зачетов регулируется Уставом вуза и Положением о промежуточной и итоговой аттестации.

Обучение проходит в одну смену.

В целях реализации Основной образовательной программы по направлению 54.04.01 «Дизайн» изучение дисциплин - «Рисунок» и «Живопись» проходит в специально оборудованных мольбертами, подиумами, направленным светом мастерских. Во время процесса обучения демонстрируются работы, заранее отобранные на экзаменационных просмотрах в методический фонд отделения, при этом акцентируется внимание на сильных и слабых сторонах данных примеров. К каждому занятию студенты обязаны предоставлять не менее 10 набросков на заданную тему. Преподаватель по окончании занятия организует просмотр всех принесенных работ и выявляет достоинства и недостатки, возможный рост или регрессию студента. Применяемый метод обучения предполагает деление курса студентов на группы – не более 15 человек в каждой.

Основополагающими для формирования профессионала в сфере дизайна являются такие дисциплины как «Дизайн-проектирование», «Креативный дизайн», «Коммуникативный дизайн», «Рекламные медиастратегии и аудиовизуальные технологии в дизайне»,



«Коммерческая иллюстрация», изучение которых осуществляется в макетной мастерской. Данные дисциплины предполагают лекционный курс, практические задания. Преподаватель на учебном занятии предлагает определенное задание, объясняет способы выполнения, показывает примеры, анализирует возможные ошибки, дает разрешение на выполнение. В процессе выполнения работает с каждым студентом индивидуально. Формирует задание на дом. При необходимости, по просьбе студента, может скорректировать выполнение домашнего задания студентом в почтово-информационной системе. По окончании выполнения определенного задания преподаватель организует просмотр по аналогии с дисциплинами «Рисунок» и «Живопись».

Профессия дизайнера помимо сформированного дизайнерского мышления предполагает знание определенных графических программ, на изучение которых нацелены дисциплины «Информационные технологии», «Компьютерные технологии в дизайне», «Художественная анимация и фотография», «Видеографика и клипмейкерство», «Типографика и современные информационные системы». Для проведения данных дисциплин организованы компьютерные классы, включающие 21 единицу техники, предназначенных для работы студентов, и двух головных компьютеров для преподавателей. Все компьютеры, оснащены необходимыми графическими редакторами, в том числе COREL DRAW, Adobe PHOTOSHOP, ADOBE ILLUSTRATOR, ADOBE INDESIGN.

Дисциплины «Современные проблемы дизайна», «История и методология дизайн-проектирования», «Пиктографика», «Калиграфия», «Технологии издательского дела и полиграфии», «Философские проблемы науки и техники», имеющие в учебном плане лекционный курс и практические занятия, проводятся в аудитории, оснащенной проектором и медиа-системой, что дает возможность сделать обучение более наглядным и интересным.

При изучении дисциплин гуманитарного, социального и экономического цикла применяются деловые и ролевые игры, тест-формы («Психология и педагогика», «Сервисная деятельность в дизайн-проектировании», «Авторское право в дизайн-проектировании», «Психология деловых коммуникаций».

Одним из важнейших способов формирования профессионального дизайнера является участие обучающихся в различных видах творческой деятельности, в том числе организация и участие в выставках, бьеннале, городских, областных, международных конкурсах. Подобная деятельность формирует дополнительную мотивацию для воспитания конкурентоспособной творческой единицы. Кроме того, участие в подобных мероприятиях, опыт сравнения и формирования самооценки, позволяют будущему специалисту сформировать самостоятельную творческую позицию.

Возможность использования электронных учебников и учебных пособий, Интернета расширяет информационный ресурс и поле научных и творческих студенческих исследований.

Самостоятельная работа студентов находится в фокусе особого внимания при подготовке будущего дизайнера. Но в данном контексте есть определенные различия, между самостоятельной работой для дисциплин общего гуманитарного и социального цикла и самостоятельной работой цикла дисциплин направления, специальных дисциплин и факультативов. В первом случае речь идет о работе с первоисточниками, структурировании информации, реферировании, тренинговых занятиях, защите курсовых работ, подготовке докладов к научным студенческим конференциям и материалов для публикаций. Во втором – выполнение домашних заданий, работа над зарисовками, эскизами, этюдами.

В рамках дисциплин «Информационные технологии», «Компьютерные технологии в дизайне», «Художественная анимация и фотография», «Видеографика и клипмейкерство», «Типографика и современные информационные системы» – студенты изучают основы информатики, приобретают навыки работы с графическими и другими программами, необходимыми для профессиональной деятельности. Все используемые программы лицензированы.

В учебном процессе направления используются следующие компьютерные программы.

№	Наименование программного продукта	Назначение программного продукта
1.	MS Word (MS Office)	текстовый процессор
2.	MS Excel (MS Office)	процессор электронных таблиц
3.	MS Access (MS Office)	редактор баз данных
4.	MS Power Point (MS Office)	подготовка презентаций
5.	Adobe Acrobat Reader 5.0	чтение PDF формата
6.	Adobe Illustrator	создание графики для печати и для Web
7.	Adobe Photoshop CS	графика
8.	Adobe Image Ready CS	редактор Imagemap и анимации gif
9.	WinRAR	многотомное архивирование, восстановление «испорченных» архивов, блокировка их модификации
10.	CorelDRAW Graphics Suite 12	графический дизайн, разработка страниц, фото редактирование и векторная анимация
11.	3Dmax	создание трехмерной графики и анимации, позволяющей проектировать объекты

В настоящее время обучение студентов направления «Дизайн» осуществляется в корпусе №24 - ул. Зоологическая, 2, корпусе №25 - ул. Космонавта Пацаева, 12.

Общее количество аудиторий, используемых в учебном процессе – 11 (из них лекционных аудиторий - 3, кабинетов для практических и лабораторных занятий - 7, кабинет методического фонда – 1).

Для обеспечения учебного процесса на направлении используется 2 мультимедийных комплекса с маркерной доской, два компьютерных класса (23 компьютера). Компьютеры в исправном состоянии с лицензионным программным обеспечением. Загрузка классов достаточная. Компьютерные классы используются как на специальных занятиях по дизайн-проектированию, информационным технологиям, компьютерному моделированию в дизайне, так и на теоретических и практических дисциплинах.

Мастерские живописи и рисунка оборудованы станками, подиумами, осветительным оборудованием, гипсами и другими предметами, необходимыми для создания учебных натюрмортов.

#### Учебно-методическое и библиотечно-информационное обеспечение ООП

Студенты направления «Дизайн» имеют возможность пользоваться библиотечным фондами университета и базами данных, по содержанию соответствующими перечню дисциплин основных образовательных программ, методическими пособиями, фондами учебной литературы, а также наглядными пособиями, аудио-, видео- и мультимедийными материалами.

В 2012 году библиотека была заново переоборудована современной библиотечной мебелью (стеллажи, кафедры выдачи, выставки-витрины и т.д.). Библиотека обслуживает студентов и преподавателей отделения «Дизайн» БФУ им. И. Канта на абонементе, в читальном зале.

Используемый фонд библиотеки формировался согласно профилю направления - это издания по истории и теории дизайна, истории искусств, по декоративно-прикладному искусству, архитектуре, информационным технологиям и компьютерной графике, рисунку, живописи, цветоведению, дизайну и т.д.

Книгообеспеченность учебного процесса по основным циклам дисциплин складывается из наличия основной и дополнительной литературы, периодики по каждой дисциплине и с учетом количества обучающихся вычисляется средний показатель. Реальная обеспеченность

литературой в экземплярах на одного обучающегося в среднем по дисциплинам всех циклов составляет:

- общегуманитарные и социально-экономические -0,7 экз.
- общепрофессиональные и специальные –1,4 экз.

Объём фонда основной учебной литературы с грифом Минобразования РФ и учебно - методических объединений вузов России составляет по количеству названий не менее 63,5 %.

Книжный фонд библиотеки постоянно пополняется. Содержание комплектования библиотечного фонда определяется перечнем учебных дисциплин и характеризуется постоянной динамикой роста.

Библиотека располагает системой каталогов и картотек, ведущихся в автоматизированном режиме. Библиотека имеет единый электронный каталог на фонд университета, который позволяет студентам и преподавателям оперативно получать информацию о наличии в библиотеке документов по любой из интересующих их тем.

Наиболее ценными изданиями читального зала являются альбомы по всем стилям и направлениям искусства. Собран уникальный фонд литературы по дизайну и истории искусств.

Для обеспечения учебного процесса библиотека университета располагает фондом медиатеки (CD, DVD-диски) по дисциплинам: история искусств, дизайн, информационные технологии.

Имеется доступ к международным базам данных через Интернет.

При осуществлении образовательного процесса используются следующие ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»:

- электронно-библиотечные системы (ЭБС) и информационные базы данных:
  - <http://lib.kantiana.ru/> – Библиотека БФУ им. И. Канта;
  - <http://www.biblioclub.ru/> – Университетская библиотека онлайн;
  - <https://elibrary.ru/> – Научная электронная библиотека;
  - <http://www.rsl.ru/> – Российская государственная библиотека.

Создан сайт института ([www.kantiana.ru](http://www.kantiana.ru)), который выполняет консолидирующую, презентационную, информационную и справочную функции. На нем формируется база данных информационно-образовательных ресурсов, которая включает учебно-методическую и организационную информацию.

### **III. Форма аттестации по программе**

Государственная итоговая аттестация в качестве обязательного государственного аттестационного испытания включает защиту выпускной квалификационной работы.

Требования к содержанию, объему и структуре выпускной квалификационной работы, определены учебно-методическими рекомендациями, разработанными самостоятельно преподавателями на основе Порядка проведения Государственной итоговой аттестации для программ магистратуры, утвержденного Положением об итоговой государственной аттестации выпускников высших учебных заведений Российской Федерации, утв. Приказом Минобразования РФ от 25.03.2003 г. №1155, нормативных актов БФУ.

### **IV. Учебный план подготовки по направлению/специальности (включая календарный учебный график)**

Приложение №1, Приложение №2

### **V. Рабочие программы дисциплин (модулей), включающие результаты освоения дисциплины (модуля)** *Рабочие программы учебных дисциплин (модулей)*

№	Рабочая программа
M1.Б.1.1	Коммуникативный дизайн
M1.Б.1.2	Современные проблемы дизайна
M1.Б.1.3	Креативный дизайн
M1.Б.2.1	Философские проблемы науки и техники
M1.Б.3.1	Дизайн-проектирование
M1.В.ОД.1.1	История и методология дизайн-проектирования
M1.В.ОД.1.2	Психология и педагогика
M1.В.ОД.2.1	Рисунок
M1.В.ОД.2.2	Живопись
M1.В.ОД.3.1	Компьютерные технологии в дизайне
M1.В.ОД.3.2	Деловой иностранный язык (английский)
M1.В.ОД.3.3	Сервисная деятельность в дизайн-проектировании
M1.В.ОД.3.4	Информационные технологии
M1.В.ДВ.1 (1)	Каллиграфия
M1.В.ДВ.1 (2)	Пиктографика
M1.В.ДВ.2 (1)	Видеографика
M1.В.ДВ.2 (2)	Художественная анимация и фотография
M1.В.ДВ.3 (1)	Рекламные медиастратегии и аудиовизуальные технологии в дизайне
M1.В.ДВ.3 (2)	Коммерческая иллюстрация
M1.В.ДВ.4 (1)	Типография и современные информационные системы
M1.В.ДВ.4 (2)	Технологии издательского дела и полиграфии
M1.В.ДВ.5 (1)	Авторское право в дизайн-проектировании
M1.В.ДВ.5 (2)	Психология деловых коммуникаций

Аннотации учебных дисциплин:

Учебная дисциплина «Коммуникативный дизайн»	
<i>Цель изучения дисциплины</i>	<b>Целью</b> изучения дисциплины является расширенное и углубленное изучение графического дизайна, который превращает информацию в визуальные коммуникативные сигналы, знаки. Получение студентами практических навыков работы с визуальными коммуникациями по индивидуально заданной тематике.
<i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i>	<b>Общекультурные компетенции:</b> Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-1); Готовность действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную ответственность за принятые решения (ОК-2); Готовность к саморазвитию, самореализации, использованию

	<p>творческого потенциала (ОК-3).</p> <p><b>Общепрофессиональные компетенции:</b>  Способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОПК-1);  Готовность использовать на практике умения и навыки в организации научно-исследовательских и проектных работ (ОПК-3);  Готовность проявлять творческую инициативу, брать на себя всю полноту профессиональной ответственности (ОПК-5);  Способность самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОПК-6);  Способность социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера, к активному общению в творческой, научной, производственной и художественной жизни (ОПК-9);</p> <p><b>Профессиональные компетенции:</b>  Способность к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением (ПК-3);  Готовность синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способность обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике (ПК-5).</p>
<p><i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</i></p>	<p>В результате изучения дисциплины «Коммуникативный дизайн» студент должен</p> <p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• классификацию визуально коммуникативной среды обитания;</li> <li>• классификацию эргономических таблиц линейных размеров и знаков индикации;</li> <li>• средства и системы визуальной информации;</li> <li>• устройство отображения информации;</li> <li>• цвет в визуально коммуникативном дизайне;</li> <li>• форма в визуально коммуникативном дизайне;</li> <li>• самые известные и актуальные визуально коммуникативные примеры крупных компаний и организаций.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• классифицировать визуально коммуникативную среду обитания на отдельные слои;</li> <li>• анализировать качество восприятия информации, размер, цвет, месторасположение и пр.</li> <li>• создавать грамотный визуально коммуникативный ряд по поставленной задаче, опираясь на заданные условия и соблюдая тематические, эргономические и эстетические нормы.</li> <li>• выбирать материалы для работы, по своим функциональным и материальным качествам соответствующие поставленным задачам.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• методами изобразительного языка, таким как основы композиции, академический рисунок, академическая живопись, приемами колористики, приемами построения шрифтов и шрифтовых</li> </ul>

	композиций, компьютерными программами, работа с материалом.
<i>Краткая характеристика учебной дисциплины (основные блоки и темы)</i>	<p><b>Раздел 1. Эргономика в дизайн-проектировании</b>  <b>Тема 1. Эргономика восприятия средовых объектов и систем</b>  1. Восприятие и информационное взаимодействие.  2. Роль « гештальтов » в процессах восприятия, основные гештальт-принципы восприятия.  3. Перцептивные «стереотипы».  4. Зрительные искажения.</p> <p><b>Раздел 2. Визуальные коммуникации для общественных зданий.</b>  <b>Тема 2. Средства и системы визуальной информации</b>  1. Рассмотрение визуальной составляющей рукотворной среды обитания, выделение в ней несколько условных слоев.  2. Качество восприятия информации, характеристики зрительного аппарата человека, значения ощущений.  3. Линейные размеры знаков индикации, поля зрения человека и оптимальные параметры элементов информации. Знак прямого контраста и знак обратного контраста.  4. Устройства отображения информации.  5. Восприятие визуальной информации, цвет в средовых объектах.  6. Знаки безопасности для сферы жилищно-коммунального хозяйства, пиктограммы, обозначающие банковские операции и услуги, общественные пиктограммы-символы.  7. Символы видов спорта XX Олимпийских игр в Мюнхене, дизайн-бюро Отеля Айхера, ФРГ; символы для XXII Олимпиады в Москве, Н. Белков; система пиктограмм, В. Акопов, М. Аникст и др.  8. Визуальные коммуникации и понятия фирменного стиля. Фирменный стиль промышленной фирмы: основные элементы стиля и носители фирменного стиля.</p>
<i>Трудоёмкость (з.е. / часы)</i>	Изучение дисциплины проходит в объеме 144 часа (4 з.е.), из них – 66 часов составляют аудиторные занятия, в том числе 21 час – КСР, 78 часов – самостоятельная работа.
<i>Форма итогового контроля знаний</i>	Форма итогового контроля – экзамен по окончании первого семестра. Курсовой проект – 1 семестр.

<b>Учебная дисциплина «Современные проблемы дизайна»</b>	
<i>Цель изучения дисциплины</i>	<b>Целью</b> изучения дисциплины является: научить ориентироваться в стилях и тенденциях актуального искусства; определить саму суть и смысл актуального искусства, его отличия и сходства с определением «современное искусство»; изучение различных мультимедийных технологий, как компонента актуального искусства; изучение психологического влияния мультимедийных технологий на человека с целью усиления образности проекта, создание совершенно нового видения искусства.
<i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i>	<p><b>Общекультурные компетенции:</b>  Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-1);  Готовность к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала (ОК-3).</p> <p><b>Общепрофессиональные компетенции:</b></p>

	<p>Способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОПК-1);</p> <p>Способность к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности (ОПК-2);</p> <p>Готовность использовать на практике умения и навыки в организации научно-исследовательских и проектных работ (ОПК-3);</p> <p>Готовность проявлять творческую инициативу, брать на себя всю полноту профессиональной ответственности (ОПК-5);</p> <p>Способность самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОПК-6);</p> <p>Готовность следить за предотвращением экологических нарушений (ОПК-8).</p>
<p><i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</i></p>	<p>В результате изучения дисциплины «Современные проблемы дизайна» студент должен</p> <p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Основные направления развития актуального искусства, ориентироваться в стилях и тенденциях актуального искусства;</li> <li>• Средства и системы передачи более выразительно художественного образа;</li> <li>• Принципы художественной гармонизации;</li> <li>• Основы трансформации человеческого сознания и психологического восприятия при использовании мультимедийных технологий;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Выражать замысел не стандартными художественными наборами;</li> <li>• Пользоваться различными мультимедийными технологиями;</li> <li>• В рамках проекта подбирать наилучший набор выразительных средств для усиления восприятия;</li> <li>• «Ярко, громко» и доступно выражать проектируемый образ;</li> <li>• Мыслить целостно, но не придерживаясь классической схемы формирования образа, вне рамок классических и общепринятых пониманий;</li> <li>• Анализировать развитие и трансформирование «слова» - как одного из основных видов передачи информации, для внедрения такового в различных его воплощениях в проект;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Методами анализа соответствия смыслового, визуального и музыкального наполнения дизайн – проекта;</li> <li>• Навыками гармонизации различных информационных и визуальных систем в рамках проектируемого образа.</li> </ul>
<p><i>Краткая характеристика учебной дисциплины (основные блоки и темы)</i></p>	<p>Тема 1. Цели и задачи курса. Формирование терминологии.</p> <p>Тема 2. Дизайн и искусство.</p> <p>Тема 3. Дизайн и научно-технический прогресс.</p> <p>Тема 4. Дизайн и бизнес</p> <p>Тема 5. Массовая культура и дизайн.</p> <p>Тема 6. Социологические проблемы быта и дизайна.</p> <p>Тема 7. Современные технологии и дизайн.</p> <p>Тема 8. Дизайн как инструмент «массовой культуры» в массовом обществе. Уличное искусство.</p>

	Тема 9. Дизайн и проблема человека в современном обществе.
<i>Трудоёмкость (з.е. / часы)</i>	Изучение дисциплины проходит в объеме 144 часа (4 з.е.), из них – 66 часов составляют аудиторские занятия, в том числе 12 часов – КСР, 78 часов – самостоятельная работа.
<i>Форма итогового контроля знаний</i>	Форма итогового контроля – экзамен по окончании первого семестра.

<b>Учебная дисциплина «Креативный дизайн»</b>	
<i>Цель изучения дисциплины</i>	<b>Целью</b> изучения дисциплины является: Овладение понятием креативного дизайна. Приобретение практических навыков в творческом процессе создания инновационных продуктов графического дизайна с целью непосредственного воздействия на потребителя рекламируемого товара.
<i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i>	<p><b>Общекультурные компетенции:</b> Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-1); Готовность к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала (ОК-3).</p> <p><b>Общепрофессиональные компетенции:</b> Способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОПК-1); Способность к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности (ОПК-2); Готовность использовать на практике умения и навыки в организации научно-исследовательских и проектных работ (ОПК-3); Готовность проявлять творческую инициативу, брать на себя всю полноту профессиональной ответственности (ОПК-5); Способность самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОПК-6); Готовность следить за предотвращением экологических нарушений (ОПК-8).</p> <p><b>Профессиональные компетенции:</b> художественно-творческая деятельность: Способность к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением (ПК-3).</p>
<i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</i>	<p>В результате изучения дисциплины студент должен:</p> <p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Способы формирования нового оригинального образа на уровне идеи и исследования возможностей для его реализации в законченном проекте;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Находить критерии для выявления новизны и актуальности при определении идеи на начальном этапе создания объекта дизайна;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Навыками в создании логотипа, разработке логотипа, дизайне знака и эмблемы; разработке фирменного логотипа; разработке бренда (брендинг), ребрендинг (рестайлинг); дизайне упаковки, разработке</li> </ul>



	этикетки; нейминге, названии для фирмы; создании рекламных слоганов компании; разработке каталогов, дизайна буклетов, дизайна календарей и открыток.
<i>Краткая характеристика учебной дисциплины (основные блоки и темы)</i>	Тема 1. Проблемы современного дизайна. Тема 2. Актуальное искусство. Тенденции в мировой рекламе. Суть креативного искусства. Тема 3. Проявление креативного дизайна. Элементы. Приемы выражения. Техническая база. Тема 4. Медиа технологии в креативном дизайне. Не стандартный подход в видео и аудио рекламе. Тема 5. Графические элементы рекламы, построенные по принципу противопоставления формы и психологического восприятия. Тема 6. Современный подход в разработке направления брендинга товаров и услуг. Тема 7. Создание креативного проекта графической рекламы для печатной продукции.
<i>Трудоёмкость (з.е. / часы)</i>	Изучение дисциплины проходит в объеме 108 часов (3 з.е.), из них – 66 часов составляют аудиторные занятия, в том числе 9 часов – КСР, 39 часов – самостоятельная работа.
<i>Форма итогового контроля знаний</i>	Форма итогового контроля – экзамен по окончании первого семестра. Курсовой проект – 1 семестр.

<b>Учебная дисциплина «Философские проблемы науки и техники»</b>	
<i>Цель изучения дисциплины</i>	<b>Цель дисциплины</b> - состоит в освоении общих закономерностей и конкретного многообразия форм функционирования науки в истории человеческой культуры и в системе философского знания, к пониманию специфики взаимосвязи и взаимодействия с естественными, социогуманитарными и техническими науками. Главным в достижении этой цели является освоение проблемного поля научного знания на «стыке» философии и конкретно-научных и технических дисциплин.
<i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i>	<b>Общекультурные компетенции:</b> Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-1); Готовность к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала (ОК-3). <b>Общепрофессиональные компетенции:</b> Способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОПК-1); Способность вести научную и профессиональную дискуссию (ОПК-4); Способность самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОПК-6).
<i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</i>	В результате изучения дисциплины студент должен: <b>Знать:</b> -особенности науки, ее место в культуре, нормативно-ценностную систему и этику науки - философские проблемы и парадигмы современного естествознания - философско-методологические проблемы социально-гуманитарного и экономического знания

	<p>- сущность философских проблем техники</p> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- анализировать философские проблемы и парадигмы современного естествознания</li> <li>- анализировать философско-методологические проблемы социально-гуманитарного и экономического знания</li> <li>- анализировать сущность философских проблем техники</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками анализа философских проблем и парадигм современного естествознания</li> <li>- навыками анализа философско-методологических проблем социально-гуманитарного и экономического знания</li> <li>- навыками анализа философских проблем техники</li> </ul>
<p><i>Краткая характеристика учебной дисциплины (основные блоки и темы)</i></p>	<p><b>Раздел 1. Особенности научного познания и его роль в современной цивилизации.</b></p> <p>Тема 1.1. Наука в техногенном мире</p> <p>Тема 1.2. Глобальные кризисы и проблема ценности научно-технического прогресса</p> <p>Тема 1.3. Специфика научного познания</p> <p><b>Раздел 2. Генезис научного познания.</b></p> <p>Тема 2.1. Стадии формирования и развития науки</p> <p><b>Раздел 3. Эволюция подходов к анализу науки.</b></p> <p>Тема 3.1. Теории анализа науки</p> <p><b>Раздел 4. Новации и их механизмы.</b></p> <p>Тема 4.1. Типы новаций в развитии науки</p> <p>Тема 4.2. Традиции и новации</p> <p><b>Раздел 5. Эмпирический и теоретический уровни научного исследования.</b></p> <p>Тема 5.2. Понятия эмпирического и теоретического (основные признаки)</p> <p>Тема 5.3. Структура эмпирического исследования</p> <p>Тема 5.4. Структура теоретического исследования</p> <p>Тема 5.5. Основания науки</p> <p><b>Раздел 6. Научные революции и смена типов научной рациональности.</b></p> <p>Тема 6.1. Феномен научных революций</p> <p>Тема 6.2. Глобальные научные революции</p> <p>Тема 6.3. Исторические типы научной рациональности</p> <p><b>Раздел 7. Предмет философии техники.</b></p> <p>Тема 7.1. Что такое философия техники</p> <p>Тема 7.2. Проблема соотношения науки и техники</p> <p>Тема 7.3. Специфика естественных и технических наук</p> <p><b>Раздел 8. Современный этап развития инженерной деятельности и проектировании и необходимость социальной оценки техники.</b></p> <p>Тема 8.1. Классическая инженерная деятельность</p> <p>Тема 8.2. Системотехническая деятельность</p> <p>Тема 8.3. Социотехническое проектирование</p> <p>Тема 8.4. Проблема оценки социальных, экологических и других последствий техники</p>
<p><i>Трудоёмкость (з.е. / часы)</i></p>	<p>Изучение дисциплины проходит в объеме 108 часов (3 з.е.), из них – 63 часа составляют аудиторные занятия, в том числе 9 часов – КСР, 45 часов – самостоятельная работа.</p>

Форма итогового контроля знаний	Форма итогового контроля – экзамен по окончании 2 семестра.
---------------------------------	---

Учебная дисциплина «Дизайн - проектирование»	
Цель изучения дисциплины	<p><b>Целью</b> изучения дисциплины является: Формирования у студентов научного понимания функциональных особенностей процесса проектирования: методики и методологии - с целью создания успешного дизайна графического проекта. Углубление знаний в области применения информационных технологий в дизайне. Обучение студентов анализировать и оценивать художественную ценность и эмоционально – психологическое воздействие рекламы. Усовершенствование навыков в решении всего комплекса задач процесса дизайн проектирования, получение теоретической и практической подготовки в формировании профессиональных качеств, практических навыков, способствующих созданию уникальных неординарных инновационных рекламных продуктов, а также творческое отношение к любому виду деятельности. Формирование самообразовательной компетентности будущих специалистов художественно-графического профиля в процессе изучения дисциплин информационного цикла. Приобретение самообразовательного опыта.</p>
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	<p><b>Общекультурные компетенции:</b> Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-1); Готовность к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала (ОК-3).</p> <p><b>Общепрофессиональные компетенции:</b> Способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОПК-1); Способность к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности (ОПК-2); Готовность использовать на практике умения и навыки в организации научно-исследовательских и проектных работ (ОПК-3); Способность вести научную и профессиональную дискуссию (ОПК-4); Готовность проявлять творческую инициативу, брать на себя всю полноту профессиональной ответственности (ОПК-5); Способность самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОПК-6); Готовность к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с направленностью (профилем) программы) (ОПК-7); Готовность следить за предотвращением экологических нарушений (ОПК-8); Готовность участвовать в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах) (ОПК-10).</p> <p><b>Профессиональные компетенции:</b> Способность к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением (ПК-3); Подготовленность к владению рисунком, навыками линейно-</p>

	<p>конструктивного построения и основами академической живописи и скульптуры, способность к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту (ПК-4);</p> <p>Готовность синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способность обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике (ПК-5).</p>
<p><i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</i></p>	<p>В результате изучения дисциплины студент должен:</p> <p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Типологию композиционных средств и их взаимодействие в современном дизайне;</li> <li>• Последние тенденции в сфере рекламы, как графической, так и мультимедийной;</li> <li>• Методы проведения сравнительного анализа исторических фактов и явлений, касающихся развития рекламных технологий;</li> <li>• Особенности зрительного восприятия и умение, в результате грамотно выбрать художественный язык;</li> <li>• Виды и общую историю развития интерфейса;</li> <li>• Принципы художественной гармонизации шрифтовых блоков при создании дизайн проекта web интерфейсов;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Создавать оригинальные проекты, промышленного образца или серии, среди которых: различные виды полиграфической и визуальной продукции, средств массовой информации, интернет интерфейсов;</li> <li>• В проектировании рекламного продукта выходить в своем анализе за рамки восприятия только плоскостного изображения, искать методы улучшения визуализации в среде окружающей рекламный продукт;</li> <li>• Выбирать оптимальные графические редакторы для конкретных проектных работ;</li> <li>• Применять средства и системы передачи более выразительно художественного образа с помощью компьютерной графики;</li> <li>• Выражать замысел не стандартными художественными наборами;</li> <li>• В рамках проекта подбирать наилучший набор выразительных средств для графического усиления восприятия;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Подачей публичной презентации своей концепции, подкрепленной иллюстративным и творческим материалом;</li> <li>• Навыками структурного анализа и стилизации формы на основе ее геометризации;</li> <li>• Разнообразными приемами работы с поиском сложного композиционного решения;</li> <li>• Навыками эффективного использования информационного ресурса в процессе обучения и будущей профессиональной деятельности;</li> <li>• Практическим опытом коммуникации, опытом совместной с партнерами работы с помощью сетевых технологий;</li> <li>• Навыками гармонизации различных информационных и визуальных систем в рамках проектируемого образа.</li> </ul>
<p><i>Краткая характеристика</i></p>	<p><b>Раздел 1. Разработка фирменного стиля. Формирование бренда.</b> Тема 1. Основы проектирования фирменного стиля и бренда.</p>

<p>учебной дисциплины (основные блоки и темы)</p>	<p>Тема 2. Дизайн – проект фирменного стиля предприятия. Разработка концепции фирменного стиль и его элементов. Составление фирменного слогана.</p> <p>Тема 3. Формирование бренд бука.</p> <p>Тема 4. Формирование планшетов с графической подачей фирменного стиля.</p> <p><b>Раздел 2. Виды интерфейсов, работа и компоновка веб-интерфейсов.</b></p> <p>Тема 5. Понятие интерфейс. Виды и анализ графических и текстовых интерфейсов.</p> <p>Тема 6. Разработка элементов интерфейса любого устройства, формирование рабочего стола</p> <p>Тема 7. Виды и анализ компоновки веб - интерфейсов.</p> <p>Тема 8. Разработка элементов веб - страницы.</p> <p>Тема 9. Формирование графической подачи веб – страницы.</p> <p><b>Раздел 3. Разработка бренда и элементов рекламной кампании по его продвижению.</b></p> <p>Тема 10. Анализ содержания бренда.</p> <p>Тема 11. Разработка всех элементов бренда.</p> <p>Тема 12. Выбор рекламной стратегии и разработка его основных графических элементов.</p> <p>Тема 13. Сведение всех разработок проекта в единую графическую подачу.</p>
<p>Трудоёмкость (з.е. / часы)</p>	<p>Изучение дисциплины проходит в объеме 324 часов (9 з.е.), из них – 234 часа составляют аудиторные занятия, в том числе 18 часов – КСР, 90 часов – самостоятельная работа.</p>
<p>Форма итогового контроля знаний</p>	<p>Форма итогового контроля – зачет по окончании первого, экзамен по окончании второго семестра, курсовой проект по окончании третьего семестра.</p>

<p>Учебная дисциплина «История и методология дизайн-проектирования»</p>	
<p>Цель изучения дисциплины</p>	<p><b>Целью</b> изучения дисциплины является заложение прочного фундамента для практической деятельности как в части теоретико-методической специфики профессии, так и процедурных моментов дизайн-проектирования.</p>
<p>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</p>	<p><b>Общекультурные компетенции:</b> Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-1); Готовность к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала (ОК-3).</p> <p><b>Общепрофессиональные компетенции:</b> Способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОПК-1); Способность к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности (ОПК-2); Способность вести научную и профессиональную дискуссию (ОПК-4); Способность самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОПК-6);</p> <p><b>Профессиональные компетенции:</b></p>

	<p>Умение анализировать опыт современных дизайнеров и творческое наследие прошлых поколений, и применять в методологии и теории дизайнерского творчества (ПКг-9);</p> <p>Знание современных стилей и направлений в искусстве с целью формирования профессиональной творческой позиции, ориентации в конкурентной среде (ПКг-10)*.</p>
<p><i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</i></p>	<p>В результате изучения дисциплины «История и методология дизайн-проектирования» студент должен:</p> <p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Понятия, определения, термины дизайн-проектирования;</li> <li>• Основные стили, направления, теоретические концепции в истории дизайна;</li> <li>• Проектирование фирменного стиля на базе методологического подхода, его основные элементы, товарный знак, их основные носители;</li> <li>• Систему закономерностей взаимодействия человека с техническими средствами, предметом деятельности и средой, эргономические таблицы и нормы;</li> <li>• Правовые нормы, патентное право, методологию дизайн-проектирования в промышленности;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Адекватно применять на практике терминологию курса;</li> <li>• Соотносить дизайнерские разработки прошлых лет с современными тенденциями в этой сфере, делать выводы и применять их в практической деятельности;</li> <li>• Выделять теоретические концепции в истории становления и эволюции дизайна;</li> <li>• Пользоваться эргономическими таблицами и использовать полученную информацию в дизайн-проектировании;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Навыками свободного анализа истории дизайна и технологических разработок;</li> <li>• Основами теории и методологии дизайн-проектирования;</li> <li>• Навыками работы с эргономическими стандартами.</li> </ul>
<p><i>Краткая характеристика учебной дисциплины (основные блоки и темы)</i></p>	<p>Тема № 1 Специфика дизайна. Основные понятия и определения</p> <p>Тема № 2 История становления и эволюции дизайна (мировой и отечественный опыт)</p> <p>Тема № 3 Теоретические концепции западного дизайна (ретроспективный обзор)</p> <p>Тема № 4 Из истории графического дизайна. Понятие фирменного стиля</p> <p>Тема № 5 Теоретические концепции отечественного дизайна 1960-80-х годов</p> <p>Тема № 6 Методология и средства дизайн-проектирования промышленных изделий</p> <p>Тема № 7 Проектирование оптико-механических приборов</p> <p>Тема № 8 Проектирование графических элементов фирменного стиля</p> <p>Тема № 9 Эргономическое обеспечение дизайн-проектирования</p> <p>Тема № 10 Дизайн как объект промышленной собственности</p>
<p><i>Трудоёмкость (з.е. / часы)</i></p>	<p>Изучение дисциплины проходит в объеме 108 часов (3 з.е.), из них – 63 часа составляют аудиторные занятия, в том числе 9 часов – КСР, 45</p>

	часов – самостоятельная работа.
<i>Форма итогового контроля знаний</i>	Форма итогового контроля – экзамен по окончании 2 семестра.

<b>Учебная дисциплина «Психология и педагогика»</b>	
<i>Цель изучения дисциплины</i>	<b>Цель</b> – дисциплина «Психология и педагогика» предполагает исследование вопросов, связанных с изучением природы творчества, анализ процессов создания художественных образов, специфики художественного воображения, и восприятия.
<i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i>	<p><b>Общекультурные компетенции:</b> Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-1); Готовность к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала (ОК-3).</p> <p><b>Общепрофессиональные компетенции:</b> Способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОПК-1); Способность к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности (ОПК-2); Способность вести научную и профессиональную дискуссию (ОПК-4).</p>
<i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</i>	<p>В результате изучения дисциплины студент должен:</p> <p><b>Знать:</b> основные понятия курса, структуру психики, основные психические процессы, психологию личности, психологию восприятия, психологию творчества.</p> <p><b>Уметь:</b> в своей будущей профессиональной деятельности, используя полученные знания, грамотно, с точки зрения психологии восприятия, решать профессиональные задачи на высоком художественном уровне. В учебном процессе выполнить практические задания курса, связанные с ассоциациями, используя ранее известные методы и приёмы. Полученные знания и навыки использовать во всех областях профессиональной деятельности.</p> <p><b>Владеть:</b> основными знаниями, понятиями и определениями, основными практическими навыками, использовать их в работе с цветом, формой, фактурой, изобразительным языком стилизации форм, необходимыми в работе над ассоциациями.</p>
<i>Краткая характеристика учебной дисциплины (основные блоки и темы)</i>	<p><b>Раздел 1.</b> Психология как учебная дисциплина и как наука. Психология творчества.</p> <p>Тема 1.1. Введение</p> <p>Тема 1.2. Структура психики. Основные психические процессы.</p> <p>Тема 1.3. Психология личности. Общие понятия. Творчество – как процесс познания мира.</p> <p>Тема 1.4. Психология творчества.</p> <p>Тема 1.5. Р.Арнхейм . Искусство – как процесс познания..</p> <p>Тема 1.6. Эстетика З.Фрейда и К.Юнга. Основные понятия.</p> <p>Тема 1.7. Л.С.Выготский «Искусство и психоанализ». Психологические процессы художественного творчества.</p> <p><b>Раздел 2.</b> Психология восприятия. Дизайн – как средство визуальной</p>

	<p>коммуникации.</p> <p>Тема 2.1. Процесс создания образа. Функции зрительной системы.</p> <p>Тема 2.2. А.Арнольд «Искусство и визуальное восприятие».</p> <p>Тема 2.3. Ассоциативное восприятие и мышление – стремление к гармонизации. Роль и значение в творческом процессе. Цветовые ассоциации.</p> <p>Тема 2.4. Задачи современного дизайна. Психология визуального восприятия. Визуальные коммуникации в современном мире.</p> <p><b>Раздел 3. Основы педагогики. Роль творческих процессов в формировании личности.</b></p> <p>Тема 3.1. Личность и творчество.</p> <p>Тема 3.2. Творчество - как педагогическое явление.</p> <p>Тема 3.3. Системообразующие характеристики творческой личности:</p> <p>Тема 3.4. Баухауз – школа Дизайна.</p>
<i>Трудоёмкость (з.е. / часы)</i>	Изучение дисциплины проходит в объеме 108 часов (3 з.е.), из них – 63 часа составляют аудиторные занятия, в том числе 9 часов – КСР. 45 часов – самостоятельная работа.
<i>Форма итогового контроля знаний</i>	Форма итогового контроля – зачет по окончании второго семестра.

<b>Учебная дисциплина «Рисунок»</b>	
<i>Цель изучения дисциплины</i>	<b>Цель курса</b> - дисциплина «Рисунок» предполагает развитие творческих способностей, приобретение профессиональных художественных знаний и навыков, осознание себя в качестве творческой самобытной единицы. Совершенствование навыков в технике рисунка. Решение более сложных композиционных творческих задач. Творческое осмысление замысла.
<i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i>	<p><b>Общекультурные компетенции:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-1);</li> <li>- готовность к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала (ОК-3).</li> </ul> <p><b>Общепрофессиональные компетенции:</b></p> <p>Готовность участвовать в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах) (ОПК-10).</p> <p><b>Профессиональные компетенции:</b></p> <p>Подготовленность к владению рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи и скульптуры, способность к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту (ПК-4).</p>
<i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</i>	<p>В результате изучения дисциплины студент должен:</p> <p><b>Знать:</b></p> <p>основные законы сложного композиционного решения, закономерности пространственного построения, основные принципы построения фигуры человека (анатомические особенности мужской и женской фигуры), особенности линейной и воздушной перспективы;</p> <p><b>Уметь:</b></p> <p>изображать объекты предметного мира, пространство и человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции; применять ранее полученные навыки для более образной передачи характера,</p>



	особенностей тематических постановок; ставить и решать творческие задачи в передаче образа постановки; <b>Владеть:</b> методами изобразительного языка специального рисунка; навыками в использовании различных графических материалов (графит, карандаш, мягкий материал и др.).
<i>Краткая характеристика учебной дисциплины (основные блоки и темы)</i>	1. Рисунок мужской модели в интерьере («Столярная мастерская») 2. Рисунок женской модели в интерьере («После спектакля...») 3. Рисунок двухфигурной постановки (стоящая и сидящая фигуры) 4. Рисунок тематической постановки («День победы», «На дачу...», «Новоселье» и т.п.)
<i>Трудоёмкость (з.е. / часы)</i>	Изучение дисциплины проходит в объеме 252 часа (7 з.е.), из них – 157 часов составляют аудиторские занятия, в том числе 25 часов – КСР, 95 часов – самостоятельная работа.
<i>Форма итогового контроля знаний</i>	Форма итогового контроля – зачет по окончании первого семестра, экзамен по окончании второго семестра.

Учебная дисциплина «Живопись»	
<i>Цель изучения дисциплины</i>	<b>Цель</b> - дисциплина «Живопись» предполагает дальнейшее развитие творческих способностей, креативного мышления, приобретение профессиональных художественных знаний и навыков, осознание себя в качестве индивидуальной творческой личности.
<i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i>	<b>Общекультурные компетенции:</b> - способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-1); - готовность к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала (ОК-3). <b>Общепрофессиональные компетенции:</b> Готовность участвовать в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах) (ОПК-10). <b>Профессиональные компетенции:</b> Подготовленность к владению рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи и скульптуры, способность к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту (ПК-4).
<i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</i>	В результате изучения дисциплины студент должен: <b>Знать:</b> основные этапы работы над учебной постановкой: композиционное решение рабочей плоскости, трансформацию натуральных форм, организацию среды фона, цветовые и тональные отношения изображаемых предметов, декоративно-экспрессионистические возможности цвета и фактуры. Специфику подхода решения в декоративной живописи на примерах работ мастеров и художников разных эпох в истории искусства. <b>Уметь:</b> используя полученные знания и практические навыки в технике и технологии декоративной живописи, выполнить поставленные задачи, подчинив общему замыслу композиционное, цветовое, пластическое и стилистическое решение. <b>Владеть:</b> основными методами работы с цветом, формой, фактурой, изобразительным языком стилизации форм, необходимыми в работе над декоративной живописью. Полученные знания и практические навыки

	уметь использовать в практической деятельности во всех областях дизайна.
<i>Краткая характеристика учебной дисциплины (основные блоки и темы)</i>	1. Живописный длительный этюд мужской модели в интерьере («Музыкант»). Бумага, картон, гуашь, темпера, акрил 2. Живописный длительный этюд женской модели в интерьере («Танцовщица»). Бумага, картон, гуашь, темпера, акрил 3. Тематическая постановка модели (в историческом костюме) в интерьере (элементы интерьера: окно, мебель, посуда, драпировки, натюрморт). Гуашь, темпера, акрил, бумага, картон 4. Тематическая двухфигурная постановка (стоящая и сидящая фигуры в современном костюме) в интерьере (элементы интерьера: предметы быта, драпировки, натюрморт)
<i>Трудоёмкость (з.е. / часы)</i>	Изучение дисциплины проходит в объеме 252 часа (7 з.е.), из них – 157 часов составляют аудиторские занятия, в том числе 25 часов – КСР, 95 часов – самостоятельная работа.
<i>Форма итогового контроля знаний</i>	Форма итогового контроля – зачет по окончании первого семестра, экзамен по окончании второго семестра.

**Учебная дисциплина «Компьютерные технологии в дизайне»**

<i>Цель изучения дисциплины</i>	<b>Целью</b> изучения дисциплины является изучение законов построения цифровых скульптурных объектов различной сложности в программе цифрового скульптуринга <b>Pixologic ZBrush</b> (далее ZBrush).
<i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i>	<b>Общекультурные компетенции:</b> Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-1); Готовность к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала (ОК-3). <b>Общепрофессиональные компетенции:</b> Готовность проявлять творческую инициативу, брать на себя всю полноту профессиональной ответственности (ОПК-5); Готовность к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с направленностью (профилем) программы) (ОПК-7); <b>Профессиональные компетенции:</b> Способность к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением (ПК-3); Готовность синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способность обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике (ПК-5); Умение находить критерии для выявления новизны и актуальности при определении идеи на начальном этапе создания объекта дизайна (ПКГ-6).
<i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</i>	В результате изучения дисциплины студент должен: <b>Иметь представление:</b> о цифровом скульптуринге как о дизайнерском проекте; <b>Знать:</b> основные виды цифрового скульптуринга; <b>Владеть:</b> навыками формирования этапов дизайн-проекта цифрового скульптуринга с использованием художественных и композиционных средств; <b>Уметь:</b> применять полученные знания на практике.

<i>Краткая характеристика учебной дисциплины (основные блоки и темы)</i>	Тема 1. Философия ZBrush. Основы цифровой лепки. Подобъекты, Z-сферы. Тема 2. ShadowBox и режущие кисти. Тема 3. Операция ReMesh и проецирование Тема 4. Продвинутое техники работы с кистями. Тема 5. Полирисование и инструмент Spotlight Тема 6. Визуализация, свет и материалы. Тема 7. Целевые формы, слои и вр.шкала ZBrush.
<i>Трудоёмкость (з.е. / часы)</i>	Изучение дисциплины проходит в объеме 72 часов (2 з.е.), из них – 64 часа составляют аудиторные занятия, в том числе 4 часа – КСР, 8 часов – самостоятельная работа.
<i>Форма итогового контроля знаний</i>	Форма итогового контроля – экзамен по окончании третьего семестра.

Учебная дисциплина «Деловой иностранный язык (английский)»	
<i>Цель изучения дисциплины</i>	<b>Целью</b> преподавания дисциплины является формирование у студентов общекультурных компетенций, определенных основной образовательной программой по направлению «Дизайн» квалификации "магистр", что предполагает формирование навыков использования иностранного языка в процессе межкультурного взаимодействия в типичных ситуациях устного и письменного общения в сфере профессиональной коммуникации.
<i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i>	<b>Общекультурные компетенции:</b> Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-1). <b>Общепрофессиональные компетенции:</b> Способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОПК-1).
<i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</i>	В результате изучения дисциплины «Деловой иностранный язык (английский)» студент должен <b>Знать:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• терминологию профилирующей специальности,</li> <li>• основные грамматические явления, характерные для профессионально ориентированных текстов;</li> </ul> <b>Уметь:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• воспринимать на слух и понимать основное содержания аутентичных профессионально-ориентированных текстов;</li> </ul> <b>Владеть:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• навыками чтения, понимания и перевода профессионально ориентированных текстов;</li> <li>• навыками устной и письменной речи в результате овладения профессиональной терминологией;</li> <li>• приемами самостоятельной работы с языковым материалом (лексикой, грамматикой, фонетикой) с использованием справочной и учебной литературы, а также навыками поиска профессиональной информации на иностранном языке в глобальных компьютерных сетях.</li> </ul>
<i>Краткая характеристика учебной дисциплины</i>	Тема 1. История дизайна. Тема 2. История развития дизайна в России. Тема 3. История и тенденции развития Графического дизайна.

<i>(основные блоки и темы)</i>	<p>Тема 4. Мировые школы Графического дизайна.</p> <p>Тема 5. Дизайн полиграфии: разработка дизайна рекламной полиграфической продукции.</p> <p>Тема 6. Дизайн полиграфии: создание имиджевого, фирменного дизайна компании.</p> <p>Тема 7. Дизайн полиграфии: разработка дизайна печатных периодических и непериодических изданий.</p> <p>Тема 8. Веб-дизайн.</p> <p>Тема 9. Дизайн полиграфии vs. Веб-дизайн.</p> <p>Тема 10. Процесс дизайн-проектирования.</p> <p>Тема 11. Графические программы.</p> <p>Тема 12. Элементы графического дизайна.</p> <p>Тема 13. Профессия графический дизайнер.</p>
<i>Трудоёмкость (з.е. / часы)</i>	Изучение дисциплины проходит в объеме 72 часов (2 з.е.), из них – 42 часа составляют аудиторные занятия, в том числе 12 часов – КСР, 30 часов – самостоятельная работа.
<i>Форма итогового контроля знаний</i>	Форма итогового контроля – зачет по окончании третьего семестра.

<b>Учебная дисциплина «Сервисная деятельность в дизайн-проектировании»</b>	
<i>Цель изучения дисциплины</i>	<b>Цель</b> - приобретение теоретических и практических основ сервисной деятельности, а также изучение специфики сервисной деятельности в сфере дизайн-проектирования.
<i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i>	<p><b>Общекультурные компетенции:</b> Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-1); Готовность действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную ответственность за принятые решения (ОК-2).</p> <p><b>Общепрофессиональные компетенции:</b> Способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОПК-1); Способность к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности (ОПК-2); Способность вести научную и профессиональную дискуссию (ОПК-4); Способность самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОПК-6).</p>
<i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</i>	<p>В результате изучения дисциплины студент должен:</p> <p><b>Знать:</b> общие теоретические и практические основы сервисной деятельности, а также специфику сервисной деятельности в сфере дизайн-проектирования</p> <p><b>Уметь:</b> разрабатывать и внедрять конкурентоспособный, экономически выгодный продукт на рынке дизайнерских услуг.</p> <p><b>Владеть:</b> практическими навыками по созданию новых и улучшению существующих дизайнерских услуг.</p>
<i>Краткая характеристика учебной дисциплины</i>	<p>Тема 1. Теоретические основы сервисной деятельности.</p> <p>Тема 2. Сервисная деятельность и потребности человека.</p> <p>Тема 3. Организация процесса обслуживания в сфере дизайн-</p>

<i>(основные блоки и темы)</i>	проектирования. Тема 4. Психологические основы сервисной деятельности в сфере дизайнерских услуг. Тема 5. Этические и эстетические аспекты сервисной деятельности.
<i>Трудоёмкость (з.е. / часы)</i>	Изучение дисциплины проходит в объеме 72 часов (2 з.е.), из них – 42 часа составляют аудиторные занятия, в том числе 12 часов – КСР, 30 часов – самостоятельная работа.
<i>Форма итогового контроля знаний</i>	Форма итогового контроля – экзамен по окончании третьего семестра.

Учебная дисциплина «Информационные технологии»	
<i>Цель изучения дисциплины</i>	<b>Цель дисциплины</b> – изучение законов и методов создания цифрового видео с титрами, графикой, оживлением образов с помощью программного комплекса Adobe After Effects.
<i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i>	<p><b>Общекультурные компетенции:</b> Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-1); Готовность к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала (ОК-3).</p> <p><b>Общепрофессиональные компетенции:</b> Готовность проявлять творческую инициативу, брать на себя всю полноту профессиональной ответственности (ОПК-5); Готовность к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с направленностью (профилем) программы) (ОПК-7).</p> <p><b>Профессиональные компетенции:</b> Способность к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением (ПК-3); Готовность синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способность обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике (ПК-5); Умение находить критерии для выявления новизны и актуальности при определении идеи на начальном этапе создания объекта дизайна (ПКг-6).</p>
<i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</i>	В результате изучения дисциплины студент должен: <b>Иметь представление:</b> о видеопродукции как о дизайнерском проекте; <b>Знать:</b> основные виды видеопродукции, как дизайнерское решение; <b>Владеть:</b> навыками формирования этапов дизайн-проекта видеопродукции с использованием художественных и композиционных средств; <b>Уметь:</b> применять полученные знания на практике.
<i>Краткая характеристика учебной дисциплины (основные блоки и темы)</i>	Тема 1. Общие сведения о цифровом видео. Интерфейс программы Adobe After Effects Тема 2. Импорт клипов. Тема 3. Композиции. Слои в окне Таймлайн. Тема 4. Слои в окне Композиция. Тема 5. Работа с файлами. Тема 6. Рисование. Прозрачность. Анимация.
<i>Трудоёмкость (з.е. / часы)</i>	Изучение дисциплины проходит в объеме 72 часов (2 з.е.), из них – 42 часа составляют аудиторные занятия, в том числе 12 часов – КСР, 30 часов –

	самостоятельная работа.
Форма итогового контроля знаний	Форма итогового контроля – экзамен по окончании 3 семестра.

Учебная дисциплина «Каллиграфия»	
Цель изучения дисциплины	<b>Целью</b> изучения дисциплины является получение навыков в разработке авторского шрифта, обучение использованию авторских шрифтовых композиций в полиграфических проектах.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	<p><b>Общекультурные компетенции:</b> Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-1); Готовность к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала (ОК-3).</p> <p><b>Общепрофессиональные компетенции:</b> Способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОПК-1); Готовность участвовать в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах) (ОПК-10).</p> <p><b>Профессиональные компетенции:</b> Способность к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением (ПК-3); Знание истории развития рисованных символов, умение создавать современные типографические знаки для разработки продуктов креативного дизайна (ПКГ-7).</p>
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	<p>В результате изучения дисциплины «Каллиграфия» студент должен</p> <p><b>Знать:</b> основы создания авторского шрифта, характеристики и признаки построения авторских шрифтовых композиций, правила верстки авторской шрифтовой композиции;</p> <p><b>Уметь:</b> видоизменять и трансформировать буквы, выполнять шрифтовую композицию в различных техниках;</p> <p><b>Владеть:</b> навыками построения авторской шрифтовой композиции, использование авторской шрифтовой композиции в полиграфическом производстве; техникой различных композиционных решений шрифтовой композиции.</p>
Краткая характеристика учебной дисциплины (основные блоки и темы)	<p>Тема 1. Современные шрифты. Ритмический характер.</p> <p>Тема 2. Характер шрифтовой композиции</p> <p>Тема 3. Особенности организации шрифта в композиции.</p>
Трудоемкость (з.е. / часы)	Изучение дисциплины проходит в объеме 72 часов (2 з.е.), из них – 42 часа составляют аудиторные занятия, в том числе 12 часов – КСР, 30 часов – самостоятельная работа.
Форма итогового контроля знаний	Форма итогового контроля – зачет по окончании 3 семестра.

Учебная дисциплина «Пиктографика»	
<i>Цель изучения дисциплины</i>	<b>Цель дисциплины:</b> изучение студентами пиктографики как части художественной и визуальной культуры с помощью выявления основных этапов сложения, общей структуры, графического языка, особенностей современного функционирования пиктографики. Создание пиктографических знаков, отвечающим требованиям современной социально-культурной среды.
<i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i>	<p><b>Общекультурные компетенции:</b> Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-1); Готовность к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала (ОК-3).</p> <p><b>Общепрофессиональные компетенции:</b> Способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОПК-1); Готовность участвовать в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах) (ОПК-10).</p> <p><b>Профессиональные компетенции:</b> Способность к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением (ПК-3); Знание истории развития рисованных символов, умение создавать современные типографические знаки для разработки продуктов креативного дизайна (ПКГ-7).</p>
<i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</i>	<p>В результате изучения дисциплины студент должен:</p> <p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- границы применения пиктографики;</li> <li>- историю развития рисованных символов от первобытного искусства до нашего времени;</li> <li>- классификацию пиктограмм используя термины «иконическая пиктограмма», «пиктограмма-символ» («символьная пиктограмма»), «пиктограмма-индекс» («индексная пиктограмма»);</li> <li>- основы создания конкурентоспособного, экономически выгодного продукта на рынке дизайнерских услуг;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- определять стилистические характеристики и графический язык современной пиктографики;</li> <li>- обобщать и систематизировать многообразие визуального материала необходимого для развития знаковой коммуникации как актуального сегмента художественной культуры;</li> <li>- создавать современные пиктографические знаки при разработке продуктов креативного дизайна;</li> <li>- свободно ориентироваться в выборе стиля и техники при создании качественного технологичного изображения;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками в выборе графического языка составляющими основу современной пиктографики при проектировании пиктографических знаков и систем.</li> </ul>
<i>Краткая характеристика учебной дисциплины</i>	<p><b>Раздел 1.</b> Этапы сложения пиктографической культуры от первобытного искусства до современной ситуации.</p> <p>Тема 1. Этапы сложения пиктографической культуры от первобытного</p>

<i>(основные блоки и темы)</i>	искусства до современной ситуации. Тема 2. Функциональная структура современной пиктографики. <b>Раздел 2.</b> Основные средства художественного и графического языка современной пиктографики. Тема 3. Основные средства художественного и графического языка современной пиктографики. Тема 4. Разработка иконических пиктограмм, пиктограммы-символа и пиктограммы-индекса. Тема 5. Разработка знака соответствия.
<i>Трудоёмкость (з.е. / часы)</i>	Изучение дисциплины проходит в объеме 72 часов (2 з.е.), из них – 42 часа составляют аудиторные занятия, в том числе 12 часов – КСР, 30 часов – самостоятельная работа.
<i>Форма итогового контроля знаний</i>	Форма итогового контроля – зачет по окончании 3 семестра.

Учебная дисциплина «Видеографика»	
<i>Цель изучения дисциплины</i>	<b>Целью</b> дисциплины является знакомство с работой пакетов Adobe Premiere с целью производства видеографического продукта. Освоение практических навыков при выполнении визуального видеоряда (рекламный ролик, социальный ролик, музыкальный видеоклип и т.д.).
<i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i>	<b>Общекультурные компетенции:</b> Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-1); Готовность к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала (ОК-3). <b>Общепрофессиональные компетенции:</b> Готовность проявлять творческую инициативу, брать на себя всю полноту профессиональной ответственности (ОПК-5); Готовность к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с направленностью (профилем) программы) (ОПК-7). <b>Профессиональные компетенции:</b> Способность к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением (ПК-3); Готовность синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способность обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике (ПК-5); Умение находить критерии для выявления новизны и актуальности при определении идеи на начальном этапе создания объекта дизайна (ПК-6).
<i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</i>	В результате изучения дисциплины студент должен: <b>Знать:</b> основные понятия видеографики и клипмейкерства, виды видеороликов, градацию целей в производстве видеопродукта, основы психологического воздействия того или иного видео и звукового ряда на потребителя; структуру создания видеопродукта; <b>Уметь:</b> использовать программу Premiere с целью создания авторского видеопродукта. Осуществлять монтаж, производить видеографику и спецэффекты, самостоятельно выполнять весь производственный цикл видеоконтента;



	<b>Владеть:</b> универсальными навыками видеопроизводства, навыками создания видеोगрафики с помощью программы Premiere.
<i>Краткая характеристика учебной дисциплины (основные блоки и темы)</i>	Тема 1. Написание сценария для видеоролика Тема 2. Работа в программе Premiere Тема 3. Монтаж фильма из клипов Тема 4. Дополнительные приемы монтажа Тема 5. Спецэффекты Тема 6. Титры Тема 7. Вывод фильма
<i>Трудоёмкость (з.е. / часы)</i>	Изучение дисциплины проходит в объеме 108 часов (3 з.е.), из них – 62 часа составляют аудиторные занятия, в том числе 12 часов – КСР, 46 часов – самостоятельная работа.
<i>Форма итогового контроля знаний</i>	Форма итогового контроля – зачет по окончании третьего семестра.

<b>Учебная дисциплина «Художественная анимация и фотография»</b>	
<i>Цель изучения дисциплины</i>	<b>Целью</b> изучения дисциплины является: Раскрытие личностного творческого потенциала студента средствами фотоискусства и анимации. Углубление знаний в области применения информационных технологий в дизайне. Обучение студентов анализу и оценке художественной ценности и эмоционально – психологического воздействия рекламы. Изучение технической стороны создания анимации. Изучение видов анимации, их возможностей. Приобретение самообразовательного опыта в следствие постоянной концентрации внимания. Расширение и обогащение навыков передачи эмоциональной составляющей в кадре.
<i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i>	<b>Общекультурные компетенции:</b> Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-1); Готовность к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала (ОК-3). <b>Общепрофессиональные компетенции:</b> Готовность проявлять творческую инициативу, брать на себя всю полноту профессиональной ответственности (ОПК-5); Готовность к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с направленностью (профилем) программы) (ОПК-7). <b>Профессиональные компетенции:</b> Способность к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением (ПК-3); Готовность синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способность обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике (ПК-5); Умение находить критерии для выявления новизны и актуальности при определении идеи на начальном этапе создания объекта дизайна (ПК-6).
<i>Знания, умения и навыки, получаемые в</i>	В результате изучения дисциплины «Художественная анимация и фотография» студент должен

<p><i>процессе изучения дисциплины</i></p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Что создаваемые ими фотографии формируют современную визуальную культуру и влияют на представления людей о современных способах отражения реальности;</li> <li>• Направления применения технологий анимации;</li> <li>• Последние тенденции в сфере фото и видео дизайна;</li> <li>• Алгоритмы сжатия видео, а так же существующие форматы видео;</li> <li>• Уместность применения трансформационной анимации и покадровой;</li> <li>• Сферу применения простейших анимационных эффектов;</li> <li>• Различия форматов образующих анимационные и видео ряды;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Решать социальные задачи, при помощи фотографии откликаясь на проблемы и вопросы, возникающие внутри страны, и раскрывать их, учитывая накопленные историей и теорией знания, опыт и критическое осмысление современной фотографии.</li> <li>• Исследовать состояние в фотографиях и историях, фокусироваться на "остановке мгновения", а на анализе и преломлении через собственный опыт изменений, происходящих в данный момент времени в процессах, людях, окружающем пространстве.</li> <li>• В проектировании рекламного продукта выходить в своем анализе за рамки восприятия только плоскостного изображения, искать методы улучшения визуализации в среде окружающей рекламный продукт;</li> <li>• Выбирать оптимальные виды сжатия файла;</li> <li>• Применять средства и системы передачи более выразительно художественного образа с помощью различных видов графики;</li> <li>• Применять различные медиа технологии для углубления выражения идеи в кадре;</li> <li>• Представить с помощью образного мышления всю структуру покадрового воспроизведения проекта;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Подачей публичной презентации своего проекта;</li> <li>• Опытном наложении звуковых эффектов на анимацию;</li> <li>• Навыками эффективного использования информационного ресурса в процессе обучения и будущей профессиональной деятельности;</li> <li>• Практическим опытом коммуникации, опытом совместной с партнерами работы с помощью сетевых технологий;</li> <li>• Навыками гармонизации различных информационных и визуальных систем в рамках проектируемого образа.</li> </ul>
<p><i>Краткая характеристика учебной дисциплины (основные блоки и темы)</i></p>	<p>Тема 1. Основы цифровой фотосъемки. Тема 2. Сюжетная фотосъемка. Тема 3. Понятие анимации. Краткая история развития. Тема 4. Покадровая и трансформационная анимация. Тема 5. Анимирование фотографии. Художественный образ.</p>
<p><i>Трудоёмкость (з.е. / часы)</i></p>	<p>Изучение дисциплины проходит в объеме 108 часов (3 з.е.), из них – 62 часа составляют аудиторные занятия, в том числе 12 часов – КСР, 46 часов – самостоятельная работа.</p>
<p><i>Форма итогового контроля знаний</i></p>	<p>Форма итогового контроля – зачет по окончании третьего семестра.</p>

Учебная дисциплина «**Рекламные медиа - стратегии и аудиовизуальные технологии в дизайне**»

<p><i>Цель изучения дисциплины</i></p>	<p><b>Целью</b> изучения дисциплины является: обучение созданию эффективной коммуникационной стратегии в рамках дизайнерской идеи; определение структуры и значения стратегического медиа – планирования в целом; изучение самых действенных методов по продвижению товара или услуги на рынке, в том числе и с графической точки зрения; обучение приемам стимулирования образного мышления во временных, пространственных и звуковых композиционных целостностях; определение зависимости профессиональных приемов гармонизации от изменений социокультурных ценностей научных, философских и цивилизационных достижений.</p>
<p><i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i></p>	<p><b>Общекультурные компетенции:</b> Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-1); Готовность к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала (ОК-3).</p> <p><b>Общепрофессиональные компетенции:</b> Способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОПК-1); Способность вести научную и профессиональную дискуссию (ОПК-4); Способность самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОПК-6); Способность социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера, к активному общению в творческой, научной, производственной и художественной жизни (ОПК-9).</p> <p><b>Профессиональные компетенции:</b> Умение находить критерии для выявления новизны и актуальности при определении идеи на начальном этапе создания объекта дизайна (ПКг-б).</p>
<p><i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</i></p>	<p>В результате изучения дисциплины студент должен</p> <p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Основы теоретического и практического медиа – планирования;</li> <li>• Основные показатели и определения, используемые при медиа - планировании;</li> <li>• Концепцию апертуры в медиа - планировании;</li> <li>• Средства и системы передачи информации;</li> <li>• Устройство отображения информации;</li> <li>• Методы анализа соответствия визуального и музыкального ряда, используемые в театральном и киноискусстве;</li> <li>• Основы трансформаций представлений о многослойной, многоуровневой композиции в русле единого замысла и единого творческого акта.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Анализировать рынок, определять целевую аудиторию и маркетинговую ситуацию;</li> <li>• Определять цели медиа - плана;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Определить и выразить рекламные цели;</li> <li>• Расставить приоритетные категории СМИ;</li> <li>• Определять оптимальные значения показателей эффективности (TRP, Reach/Coverage, Frequency и т. д.);</li> <li>• В рамках плана подбирать наилучшее время доставки рекламного обращения до получателя;</li> <li>• Грамотно формировать продолжительность работы как одного звена из структуры, так и всего медиа плана в целом.</li> <li>• Определять бюджет рекламной кампании;</li> <li>• Составлять план коммуникации;</li> <li>• Работать с основами визуальной и музыкальной грамоты в ее сопоставлении;</li> <li>• Строить композиции в рамках медиа стратегии на основе синтеза визуального и музыкального ряда.</li> <li>• Разрабатывать грамотные рекламные медиа стратегии.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Методами анализа соответствия смыслового визуального и музыкального наполнения дизайн - проекта электронных продуктов.</li> <li>• Навыками анализа рынка и оценки эффективности каналов масс - медиа.</li> </ul>
<i>Краткая характеристика учебной дисциплины (основные блоки и темы)</i>	<p>Тема 1. Понятие медиа – стратегии, ее назначение. Культура и роль медиа – стратегий и аудиовизуальных технологий в дизайне.</p> <p>Тема 2. Восприятие и понятие человеком аудиовизуальных пространств. Психология зрения и слуха.</p> <p>Тема 3. Пути аудиовизуального синтеза.</p> <p>Тема 4. Постановки медиа - целей и задач.</p> <p>Тема 5. Разработка медиа и аудио плана для продвижения бренда.</p>
<i>Трудоёмкость (з.е. / часы)</i>	Изучение дисциплины проходит в объеме 108 часов (2 з.е.), из них – 62 часа составляют аудиторные занятия, в том числе 12 часов – КСР, 46 часов – самостоятельная работа.
<i>Форма итогового контроля знаний</i>	Форма итогового контроля - зачет по окончании 3 семестра.

### Учебная дисциплина «Коммерческая иллюстрация»

<i>Цель изучения дисциплины</i>	<b>Цель дисциплины:</b> обучение студентов созданию иллюстрации, отвечающей требованиям, предъявляемым к коммерческим продуктам, и приносящей экономически выгодный результат.
<i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i>	<p><b>Общекультурные компетенции:</b> Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-1); Готовность к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала (ОК-3).</p> <p><b>Общепрофессиональные компетенции:</b> Способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОПК-1); Готовность проявлять творческую инициативу, брать на себя всю полноту профессиональной ответственности (ОПК-5); Способность социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера, к активному общению в творческой, научной, производственной и художественной</p>

	<p>жизни (ОПК-9).</p> <p><b>Профессиональные компетенции:</b> Способность к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением (ПК-3); Готовность синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способность обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике (ПК-5); Умение находить критерии для выявления новизны и актуальности при определении идеи на начальном этапе создания объекта дизайна (ПКг-б).</p>
<p><i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</i></p>	<p>В результате изучения дисциплины студент должен:</p> <p><b>Знать:</b> теоретические основы композиции; специфические жанровые закономерности композиционных решений, общие сведения и понятия о цвете (цветовое конструирование, цветовые контрасты, цветовые гармонии, психология цвета, особенности зрительного восприятия и умение. Многообразии графических приемов, методов, различных техник исполнения и разнообразии материалов, технологию изготовления иллюстрации, оригинальные приемы проектных макетов и эскизов, технологию выполнения разнообразной ручной графики.</p> <p><b>Уметь:</b> проводить анализ работ с точки зрения общей организации плоскости, выделяя идейное содержание и особенности изобразительного языка. Грамотно решать вопросы, связанные с цветовым решением иллюстрации, выполнять плоскостной макет с постановкой художественных и инновационных задач, анализировать и организовывать графическую плоскость с учетом всех предъявляемых требований.</p> <p><b>Владеть:</b> методами выполнения творческих работ, используя закономерности композиции, практическими навыками в области цветового конструирования в иллюстрации, разнообразными приемами работы с использованием различных видов бумаги и с поиском оригинальных фактурных решений, разнообразными приемами работы с поиском сложного композиционного решения.</p>
<p><i>Краткая характеристика учебной дисциплины (основные блоки и темы)</i></p>	<p>Тема 1. Этапы сложения журнальной, рекламной и книжной иллюстраций.</p> <p>Тема 2. Изучение различных подходов создания визуальных образов.</p> <p>Тема 3. Этапы создания иллюстрации.</p> <p>Тема 4. Создание персонажей (character design) для современного глянцевого журнала.</p> <p>Тема 5. Синтез текста и иллюстративного изображения.</p>
<p><i>Трудоёмкость (з.е. / часы)</i></p>	<p>Изучение дисциплины проходит в объеме 108 часов (2 з.е.), из них – 62 часа составляют аудиторные занятия, в том числе 12 часов – КСР, 46 часов – самостоятельная работа.</p>
<p><i>Форма итогового контроля знаний</i></p>	<p>Форма итогового контроля - зачет по окончании 3 семестра.</p>

Учебная дисциплина «Типографика и современные информационные системы»

<p><i>Цель изучения дисциплины</i></p>	<p><b>Целями</b> курса является решение следующих профессиональных задач:  Получение навыков ситуационного применения шрифтовых гарнитур с учетом их исторического контекста, происхождения каждой большой группы шрифтов, пластической выразительности, характера шрифта как графической формы;  Получение навыков работы с форматом печатного листа, в его кратном делении.  Получение знаний о процессе создания книги, о технологических особенностях на всех этапах от проектирования до получения готового тиража печатного издания.  Получение навыков соподчинения шрифтовых надписей и блоков текста, правильной расстановки акцентов при проектировании информационной листовки, флаера, плаката, буклета, книжной, журнальной полосы;  Умение применить навыки композиционного мышления, полученные на 1м, 2м курсах для проектирования шрифтового плаката, листовки, флаера, плаката, буклета, книжной, журнальной полосы;  Освоение профессионального «словаря» дизайнера-типографа, умение пользоваться профессиональными терминами, и использовать их по назначению для защиты своего проекта-итоговой работы по курсу «Типографика» и при защите дипломного проекта;  Получения навыков верстки книжной, журнальной полосы, буклета, с учетом отличий в применении модульной сетки в каждой ситуации, грамотного выбора шрифтовых гарнитур с учетом функции;  Обретение умения работы с проектированием книжного макета, макета журнала как цельного организма, понимание «архитектоники» книги.  Обретение навыков работы со специальными страницами (титульный лист, шмуцтитул и др. – для книги) и элементами (колонэлементами) в книге, в журнале, как стилистически цельной системой.</p>
<p><i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i></p>	<p><b>Общекультурные компетенции:</b>  Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-1);  Готовность к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала (ОК-3).</p> <p><b>Общепрофессиональные компетенции:</b>  Способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОПК-1);  Способность самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОПК-6);  Готовность к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с направленностью (профилем) программы) (ОПК-7).</p> <p><b>Профессиональные компетенции:</b>  Способность к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением (ПК-3);  Готовность синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способность обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике (ПК-5);  Знание истории развития рисованных символов, умение создавать</p>

	современные типографические знаки для разработки продуктов креативного дизайна (ПКГ-7).
<p><i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</i></p>	<p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен:</p> <p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- классификацию шрифтовых гарнитур;</li> <li>- законы иерархии шрифтовых надписей и блоков текста сообразно функции на полосе (листовка, буклет, книжная, журнальная полоса);</li> <li>- терминологию дизайнера-типографа;</li> <li>- основы теории и методологии проектирования книжного блока, оригинал-макета периодического издания.</li> <li>- особенности взаимодействия и композиционного расположения всех элементов книжной, журнальной полосы;</li> <li>- выразительные приемы при работе с наборными шрифтами, с блоками текста;</li> <li>- особенности построения модульной сетки с учетом функции издания, фокус-группы, характера представляемой информации;</li> <li>- технологию изготовления книжного, журнального макетов промышленным способом и вручную (авторская книга);</li> <li>- технологию печати информационной листовки, буклета, книги, журнала;</li> <li>- особенности работы с наборными шрифтами, блоками текста в программе Adobe InDesign</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- решать основные типы проектных задач;</li> <li>- проектировать и конструировать объекты дизайна ( листовка, буклет, книга, журнал) ;</li> <li>- выполнить макет книги, журнала;</li> <li>- анализировать и организовывать графическую плоскость с учетом всех предъявляемых требований.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- приемами работы с наборными шрифтами с учетом их классификации, выделения служебной функции в каждой ситуации;</li> <li>- навыками создания и анализа грамотно организованной книжной , журнальной полосы, буклета, плаката;</li> <li>- навыками работы с колонэлементами на книжной, журнальной полосе;</li> <li>- навыками создания книжного блока, журнального макета с учетом грамотного графического и типографического решения всех страниц;</li> <li>- методиками предварительного расчета количества полос книжного макета исходя из объема текста, иллюстративного материала.</li> </ul>
<p><i>Краткая характеристика учебной дисциплины (основные блоки и темы)</i></p>	<p><b>Тема 1.</b> Типографика как понятие. Акцидентные и наборные шрифты. Египетский шрифт, антиква, гротеск – выразительные возможности каждого типа шрифта. Литера. Гарнитура. Названия составных частей литеры – основной, дополнительный штрих, наплыв и др. Лигатура. Наборный шрифт. Экскурс в историю книгопечатания. Обусловленность типографических приемов техникой печати. Высокая печать и офсет. Серия плакатов, где литера работает как форма, цветное пятно, как модуль, задающий основу ритмической композиции. Форма и контрформа в шрифтовой композиции.</p> <p><b>Тема 2.</b> Плотный набор, разрядка. Понятия: строка, кегль, интерлиньяж, кернинг и др. Пятно набора – оттенки серого. Анализ текста набранного разными гарнитурами шрифта с разными интерлиньяжем, кернингом. Длина строки. Удобочитаемость в шрифтовой надписи, в полосе набора.</p>

	<p><b>Тема 3.</b> Типограмма как выразительное средство визуальной поэзии. Ритмическая структура текста – как средство художественной выразительности. Ритмический эффект в сплошном наборе.</p> <p><b>Тема 4.</b> Конструктивный, оптический и органический аспекты при работе со шрифтовой композицией, полосой набора.</p> <p><b>Тема 5.</b> Понятие «верстка», «выключка строк», «висячая строка», «абзацный отступ» и др., характерные для работы с полосой набора. Золотое сечение. Определение формата пятна набора. Понятие «воздух». Колонэлементы – колонцифра, колофон, колонтитул. Рубрика. Типы текстов в книге и их типографическое решение согласно функции.</p> <p><b>Тема 6.</b> Понятие «архитектоника книги» по Фаворскому. Основной блок и «служебные» страницы книги: форзац, авантитул, титульный лист, шмуцтитул, фронтиспис. Средства выразительности и культура подачи. Понятия: спуск полос, начальная и конечная полосы, глоссарий–культура подачи.</p> <p><b>Тема 7.</b> Конструкция книжного блока в зависимости от художественно-выразительных и практических задач. Понятие «авторская книга». Примеры. Создание оригинальной конструкции книжного блока. Художественно-графическое и типографическое решение обложки и избранных страниц. Работа с различными типами бумаг, переплетных картонов, другими материалами.</p> <p><b>Тема 8.</b> Понятие «модульная сетка». Типы модульных сеток «на службе у разных типов многостраничных изданий». Копирование готовых модульных сеток, работа с различными наборными шрифтами. Компьютерная верстка. Возможности, плюсы и минусы каждого типа модульной сетки в зависимости от спектра задач издания. Табличная верстка текста и иллюстраций.</p> <p><b>Тема 9.</b> Газетная верстка. Особенности модульной сетки. Выбор шрифтов. Понятия: отбивка, рантовая линейка, рубрика, шапка. Минусы автозаполнения текста: частый повтор переноса строки, «коридор», «висячая строка» и др. Создание 2х полос газеты заданного печатного формата. Понятие «печатный лист», «ротационная печать», «листовая печать».</p> <p><b>Тема 10.</b> Журнальная верстка. Выбор формата издания. Выбор модульной сетки. Верстка специальных страниц – подход к решению. Колонтитул, колонцифра, пиктограммы разделов, характер работы с текстом в рамках заданной модульной сетки, тип верстки фотоизображений и иллюстраций – как элементы, создающие «лицо» издания. Создание логотипа журнала, стилиобразующих элементов, верстка специальных страниц – обложка, содержание, нескольких полос из разных рубрик. Включение в верстку журнальной иллюстрации, созданной во время уроков по предмету «иллюстрация» в том же учебном семестре. Типы подверстки рекламных объявлений.</p>
<i>Трудоёмкость (з.е. / часы)</i>	Изучение дисциплины проходит в объеме в объеме 108 часов (3 з.е.), из них – 50 часов составляют аудиторные занятия, в том числе 20 часов КСР, 58 часов – самостоятельная работа.
<i>Форма итогового контроля знаний</i>	Форма итогового контроля – зачет по окончании 3 семестра.

Учебная дисциплина «**Технология издательского дела и полиграфии**»



<p>Цель изучения дисциплины</p>	<p>Целью изучения дисциплины «Технология издательского дела и полиграфии» является усвоение основных понятий в области производственных и технологических процессов полиграфического производства.</p>
<p>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</p>	<p><b>Общекультурные компетенции:</b> Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-1). <b>Общепрофессиональные компетенции:</b> Способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОПК-1); Способность к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности (ОПК-2); Способность самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОПК-6); Готовность к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с направленностью (профилем) программы) (ОПК-7).</p>
<p>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</p>	<p>В результате изучения дисциплины студент должен:</p> <p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• основные понятия в области производственных и технологических полиграфических процессов;</li> <li>• классификацию технологических процессов;</li> <li>• принципы технологической подготовки;</li> <li>• иметь основные понятия об эффективности производственных процессов;</li> <li>• общую технологическую схему изготовления печатной продукции;</li> <li>• основы печатных процессов для основных способов печати;</li> <li>• особенности различных способов печатания;</li> <li>• технические особенности печатного оборудования;</li> <li>• основы технологических процессов по обработке печатной продукции;</li> <li>• принципы построения производственных участков печатного производства;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• по характерным признакам определять способ производства печатной продукции;</li> <li>• использовать, полученные знания при подготовке изданий к печати;</li> <li>• использовать в работе передовые полиграфические технологии;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• терминологией, применяемой в издательско-полиграфическом производстве;</li> <li>• навыками выбора оптимальной технологии производства продукции;</li> <li>• навыками профессиональной предпечатной подготовки издания;</li> <li>• методами контроля качества печатной продукции, как на подготовительных стадиях, так и в законченном виде.</li> </ul>
<p>Краткая характеристика учебной дисциплины (основные блоки и темы)</p>	<p>Тема 1. Общие сведения о полиграфии Тема 2. Характеристика издательской продукции Тема 3. Особенности полиграфического воспроизведения текстовой и изобразительной информации Тема 4. Изобразительные фотоформы для однокрасочной печати Тема 5. Текстовые фотоформы Тема 6. Текст-изобразительные фотоформы</p>

	<p>Тема 7. Печатные формы плоской офсетной печати</p> <p>Тема 8. Печатные формы высокой печати</p> <p>Тема 9. Печатные формы глубокой печати</p> <p>Тема 10. Основы полиграфического воспроизведения многоцветных изобразительных оригиналов</p> <p>Тема 11. Отделка полиграфической продукции и общие сведения о брошюровочно-переплетном производстве</p> <p>Тема 12. Производство брошюр и книжно-журнальных изданий в обложках</p> <p>Тема 13. Производство книг в переплетных крышках на операционном оборудовании</p> <p>Тема 14. Автоматизированное поточное производство книг в переплетных крышках</p> <p>Тема 15. Основные направления развития полиграфического производства</p>
<i>Трудоёмкость (з.е. / часы)</i>	Изучение дисциплины проходит в объеме в объеме 108 часов (3 з.е.), из них – 50 часов составляют аудиторные занятия, в том числе 20 часов КСР, 58 часов – самостоятельная работа.
<i>Форма итогового контроля знаний</i>	Форма итогового контроля – зачет по окончании 3 семестра.

<b>Учебная дисциплина «Авторское право в дизайн-проектировании»</b>	
<i>Цель изучения дисциплины</i>	<b>Цель:</b> в результате освоения дисциплины студент должен иметь представление о месте авторского права среди комплекса законов об интеллектуальной собственности как части гражданского права, об истории развития зарубежного и отечественного авторско-правового законодательства, о системе международной охраны авторских прав, кроме того дисциплина призвана привить уважение к закону, социальным ценностям, правам и свободам человека.
<i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i>	<p><b>Общекультурные компетенции:</b> Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-1).</p> <p><b>Общепрофессиональные компетенции:</b> Способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОПК-1); Способность к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности (ОПК-2); Способность самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОПК-6).</p>
<i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</i>	<p>В результате изучения дисциплины студент должен:</p> <p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• о месте авторского права в российской правовой системе, об истории развития зарубежного и отечественного авторско-правового законодательства, о системе международной охраны авторских прав;</li> <li>• основные положения и нормы российского авторского права, владеть основной терминологией, относящейся к авторскому праву, освоить структуру и концепцию основного документа – части 4 Гражданского</li> </ul>

	<p>Кодекса РФ;</p> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• в конкретной ситуации выделить объекты и субъекты авторского права,</li> <li>• составить авторский договор при соблюдении интересов автора и своего издательства,</li> <li>• юридически точно взаимодействовать с любыми третьими лицами.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• основной терминологией, относящейся к авторскому праву.</li> </ul>
<p><i>Краткая характеристика учебной дисциплины (основные блоки и темы)</i></p>	<p>Тема №1. Общие положения о праве интеллектуальной собственности.</p> <p>Тема № 2. Понятие и значение авторского права.</p> <p>Тема № 3. История развития авторского права.</p> <p>Тема № 4. Источники авторского права Российской Федерации.</p> <p>Тема № 5. Международная охрана авторских прав.</p> <p>Тема № 6. Понятие и содержание авторских прав.</p> <p>Тема № 7. Субъекты авторских прав.</p> <p>Тема № 8. Объекты авторских прав.</p> <p>Тема № 9. Договорные отношения в области создания, использования и передачи прав на объекты авторского права.</p> <p>Тема № 10. Защита авторских прав.</p>
<p><i>Трудоёмкость (з.е. / часы)</i></p>	<p>Изучение дисциплины проходит в объеме 72 часа (2 з.е.), из них – 42 часа составляют аудиторные занятия, в том числе 6 часов КСР, 30 часов – самостоятельная работа.</p>
<p><i>Форма итогового контроля знаний</i></p>	<p>Форма итогового контроля – зачет по окончании 2 семестра.</p>

<p>Учебная дисциплина «<b>Психология деловых коммуникаций</b>»</p>	
<p><i>Цель изучения дисциплины</i></p>	<p><b>Цель:</b> получение студентами знаний и навыков по развитию профессиональных компетенций клиент-ориентированного подхода в сфере продаж товаров и услуг.</p>
<p><i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i></p>	<p><b>Общекультурные компетенции:</b></p> <p>Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-1);</p> <p>Готовность действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную ответственность за принятые решения (ОК-2);</p> <p>Готовность к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала (ОК-3).</p> <p><b>Общепрофессиональные компетенции:</b></p> <p>Способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОПК-1);</p> <p>Способность к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности (ОПК-2);</p> <p>Способность вести научную и профессиональную дискуссию (ОПК-4);</p> <p>Способность самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОПК-6).</p>
<p><i>Знания, умения и навыки, получаемые в</i></p>	<p>В результате изучения дисциплины студент должен:</p> <p><b>Знать:</b></p> <p>- основные понятия психологии общения;</p>

<i>процессе изучения дисциплины</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- фазы принятия решений, стадии покупки товара или услуги;</li> <li>- психологические закономерности поведения клиента в ситуации общения;</li> <li>- способы работы с возражениями клиента.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- применять методы психологического анализа ситуации общения с клиентом;</li> <li>- анализировать особенности мотивационно-потребностной сферы клиентов;</li> <li>- устанавливать контакт с клиентом и варьировать собственное поведение и эмоциональное состояние в связи с актуальными изменениями ситуации общения;</li> <li>- прогнозировать поведение клиента на основе вербальных и невербальных сигналах.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- терминологией дисциплины;</li> <li>- навыками коммуникации при переговорах и продажах;</li> <li>- навыками разработки критериев оценки результативности взаимодействия с клиентом;</li> <li>- навыками самостоятельного поиска и анализа необходимой информации.</li> </ul>
<i>Краткая характеристика учебной дисциплины (основные блоки и темы)</i>	<p>Тема 1. Предмет и задачи дисциплины «Основы деловых коммуникации». Язык и речь. Модели коммуникации в современном обществе. Деловая коммуникация.</p> <p>Тема 2. Коммуникативная компетентность участников деловой коммуникации. Деловой этикет. Речевой этикет.</p> <p>Тема 3. Типы текстов в деловой коммуникации. Конструктивный диалог. Коммуникативные барьеры. Аспекты культуры речи.</p> <p>Тема 4. Специализированная коммуникация. Виды регламентированного общения. Деловой этикет. Кросс-культурный менеджмент делового общения.</p>
<i>Трудоёмкость (з.е. / часы)</i>	Изучение дисциплины проходит в объеме 72 часа (2 з.е.), из них – 42 часа составляют аудиторские занятия, в том числе 6 часов КСР, 30 часов – самостоятельная работа.
<i>Форма итогового контроля знаний</i>	Форма итогового контроля – зачет по окончании 2 семестра.

## VI. Программы практик

В соответствии с ФГОС ВО раздел основной образовательной программы «Практики, в том числе научно-исследовательская работа (НИР)» является обязательным и представляет собой вид учебных занятий, непосредственно ориентированных на профессионально-практическую подготовку обучающихся. Практики закрепляют знания и умения, приобретаемые студентами в результате освоения теоретических курсов и специальных дисциплин, вырабатывают практические навыки и способствуют комплексному формированию общекультурных и профессиональных компетенций студентов.

### Аннотации практики:

Учебная (по получению первичных профессиональных умений и навыков) музейная практика	
<i>Цель изучения</i>	- у студентов должно сформироваться целостное представление об

<i>дисциплины</i>	искусствоведческой профессиональной деятельности, развиться музейное мышление.
<i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i>	<p><b>Общекультурные компетенции:</b> Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-1); Готовность к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала (ОК-3).</p> <p><b>Общепрофессиональные компетенции:</b> Способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОПК-1); Способность к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности (ОПК-2); Способность вести научную и профессиональную дискуссию (ОПК-4); Способность самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОПК-6); Способность социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера, к активному общению в творческой, научной, производственной и художественной жизни (ОПК-9).</p> <p><b>Профессиональные компетенции:</b> Знание теоретических и практических основ организации музейного дела, умение использовать полученные навыки в устройении выставок творческих работ, проведении биеннале (ПКГ-8); Умение анализировать опыт современных дизайнеров и творческое наследие прошлых поколений, и применять в методологии и теории дизайнерского творчества (ПКГ-9); Знание современных стилей и направлений в искусстве с целью формирования профессиональной творческой позиции, ориентации в конкурентной среде (ПКГ-10).</p>
<i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</i>	<p><b>Знать:</b> -теоретические и практические основы музейной деятельности,</p> <p><b>Уметь:</b> - строить работу с учётом требований принципов и эстетики различных музеев; - позиционировать свою деятельность в различных музейных и иных выставочных контекстах; - внедрять и применять навыки дизайнерских подходов в музеях разных профилей; -применять знания в формировании музейных экспозиций и PR-форм в части рекламной деятельности музея.</p> <p><b>Владеть:</b> - аналитическими навыками, - актуальными оформительскими музейными знаниями и умениями, - правилами организации всех этапов работы по подготовке музейной экспозиции.</p>
<i>Краткая характеристика учебной дисциплины (основные блоки)</i>	<p>Этап первый – теоретический</p> <p>1. Формирование концептуальных представлений о музее; характеристика подходов к созданию концепции музея, анализ основных концептуальных моделей. Музееведение – наука о функционировании музеев. Структура музееведения. Основные понятия. Критерии</p>

<i>и темы)</i>	<p>экспертных оценок музейности предмета. Функции музеев.</p> <p>2. Системы классификации музеев: по масштабам деятельности; по форме собственности; по административно-территориальному признаку, по типам, по признаку осуществления музеем своей научно-документационной функции, по профилю.</p> <p>3. Современная экспозиция как главная коммуникационная система музея. Основные особенности современной экспозиционной деятельности.</p> <p>Этап второй – практический</p> <p>4. Посещение музея Мирового океана г. Калининград. Глобальный подход к развитию музейного дела.</p> <p>5. Посещение Калининградского областного историко-художественного музея. История музеев Калининградской области. Историко-художественный музей и его филиалы.</p> <p>6. Посещение Калининградской художественной галереи. Виды и типы музеев. Художественный музей.</p> <p>7. Посещение Дома-музея Германа Брахерта. Музей в контексте культурного ландшафта. Мемориальный и художественный музей.</p> <p>8. Посещение Музея янтаря г. Калининград. Стратегия развития музеев. Программы, проекты.</p> <p>9. Посещение Ботанического сада Балтийского федерального университета имени Иммануила Канта. Культурологические, исторические и социальные контексты деятельности музеев.</p> <p>10. Посещение Калининградского областного детско-юношеского центра экологии, краеведения и туризма. Замысел, и средства реализации в условиях музейных практик.</p> <p>11. Посещение Национального парка Куршская коса. Решение экологической задачи сохранения природного и культурного ландшафта.</p> <p>Этап третий – творческий</p> <p>12. Итоговая творческая работа</p> <p>Этап четвертый – отчетный</p> <p>13. Предоставление отчета по практике. Публичная защита творческой работы</p>
<i>Трудоёмкость (з.е. / часы)</i>	3 з.е. \ 108 час. (2 недели) второй семестр.
<i>Форма итогового контроля знаний</i>	зачет

Производственная (по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности) производственно-творческая практика	
<i>Цель изучения дисциплины</i>	- расширение и закрепление профессиональных знаний, полученных студентами в процессе обучения, и формирование практических навыков ведения самостоятельной научной работы, исследования и проектирования.
<i>Компетенции, формируемые в результате освоения</i>	<p><b>Общекультурные компетенции:</b></p> <p>Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-1);</p> <p>Готовность действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную ответственность за принятые решения (ОК-2);</p>

<p><i>дисциплины</i></p>	<p>Готовность к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала (ОК-3).</p> <p><b>Общепрофессиональные компетенции:</b>  Способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОПК-1);  Способность к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности (ОПК-2);  Готовность использовать на практике умения и навыки в организации научно-исследовательских и проектных работ (ОПК-3);  Способность вести научную и профессиональную дискуссию (ОПК-4);  Готовность проявлять творческую инициативу, брать на себя всю полноту профессиональной ответственности (ОПК-5);  Способность самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОПК-6);  Готовность к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с направленностью (профилем) программы) (ОПК-7);  Готовность следить за предотвращением экологических нарушений (ОПК-8);  Способность социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера, к активному общению в творческой, научной, производственной и художественной жизни (ОПК-9).</p> <p><b>Профессиональные компетенции:</b>  Способность к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением (ПК-3);  Готовность синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способность обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике (ПК-5);  Умение находить критерии для выявления новизны и актуальности при определении идеи на начальном этапе создания объекта дизайна (ПК-6).</p>
<p><i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</i></p>	<p>По окончании прохождения практики студент должен:</p> <p><b>Знать:</b>  - принципы проектирования в графическом дизайне;  - основные направления и методологию графического проектирования;</p> <p><b>Уметь:</b>  - пользоваться нормативными документами, определяющими требования к проектированию рекламных носителей некоторых товаров или услуг, согласно кодексу РФ;  - анализировать различные принципы и подходы в рекламной деятельности;  - составлять грамотную и понятную общую идею дизайн проекта;  - создавать оригинальные проекты, промышленного образца или серии, среди которых: различные виды полиграфической и визуальной продукции, средств массовой информации, интернет интерфейсов;  - в проектировании рекламного продукта выходить в своем анализе за рамки восприятия только плоскостного изображения, искать методы</p>

	улучшения визуализации в среде окружающей рекламный продукт; - выбирать оптимальные графические редакторы для конкретных проектных работ; - применять средства и системы передачи более выразительно художественного образа с помощью компьютерной графики; - выражать замысел не стандартными художественными наборами; - в рамках прохождения исследовательской практики подбирать наилучший графический материал для выразительного решения проекта; - оформлять результаты проектной деятельности и научных исследований (оформление отчёта, написание пояснительной записки к проекту, статей, тезисов, докладов).
<i>Краткая характеристика учебной дисциплины (основные блоки и темы)</i>	Установочная конференция Предпроектные исследования Работа по составлению проекта Графическое воплощение проекта Публичная защита
<i>Трудоёмкость (з.е. / часы)</i>	3 з.е./108 ч. 2 недели во втором семестре.
<i>Форма итогового контроля знаний</i>	зачет

<b>Производственная (преддипломная) практика</b>	
<i>Цель изучения дисциплины</i>	– подведение итогов к уже приобретенным умениям и навыкам, формирование проектного мышления графического дизайнера, а также развитие его творческих и личностных качеств. В ходе преддипломной практики у студента развиваются способности к научной и творческой работе, приобретаются навыки самостоятельной проектной и научной деятельности, закрепляются полученные теоретические умения и навыки.
<i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i>	<b>Общекультурные компетенции:</b> Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-1); Готовность действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную ответственность за принятые решения (ОК-2); Готовность к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала (ОК-3). <b>Общепрофессиональные компетенции:</b> Способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОПК-1); Способность к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности (ОПК-2); Готовность использовать на практике умения и навыки в организации научно-исследовательских и проектных работ (ОПК-3); Способность вести научную и профессиональную дискуссию (ОПК-4); Готовность проявлять творческую инициативу, брать на себя всю полноту профессиональной ответственности (ОПК-5); Способность самостоятельно приобретать с помощью информационных



	<p>технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОПК-6);</p> <p>Готовность к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с направленностью (профилем) программы) (ОПК-7);</p> <p>Готовность следить за предотвращением экологических нарушений (ОПК-8);</p> <p>Способность социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера, к активному общению в творческой, научной, производственной и художественной жизни (ОПК-9).</p> <p><b>Профессиональные компетенции:</b></p> <p>Способность к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением (ПК-3);</p> <p>Готовность синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способность обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике (ПК-5);</p> <p>Умение находить критерии для выявления новизны и актуальности при определении идеи на начальном этапе создания объекта дизайна (ПКг-6).</p>
<p><i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</i></p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- современные научные методики исследований элементов и объектов ландшафтного дизайна;</li> <li>- исторические стили и направления в графическом дизайне применительно к конкретной территории;</li> <li>- основные принципы и методы графического проектирования.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- использовать полученные материалы исторического и культурного наследия для воплощения проектов графического дизайна;</li> <li>- работать над графическим проектом с учетом пожеланий заказчика;</li> <li>- научно обосновывать выбор того или иного графического решения для воплощения проекта;</li> <li>- пользоваться современной научно-методологической литературой и вести ее поиск в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».</li> </ul> <p><b>Иметь навыки:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- научной работы с элементами графического дизайна;</li> <li>- работы с конкретными проектными материалами и документацией, разработанными предшествующими авторами для данного проекта</li> </ul> <p><b>Владеть профессиональными знаниями и навыками</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- современных методик в области дизайна;</li> <li>- по научной работе в области графического дизайна;</li> <li>- по рисунку, живописи и композиции, используемых в подготовке проекта графического дизайна;</li> <li>- проектирования в условиях исторической, архитектурной и природной среды;</li> <li>- оформления результатов проектной деятельности и научных исследований (оформление отчёта, написание пояснительной записки к проекту, статей, тезисов, докладов и др.).</li> </ul>
<p><i>Краткая</i></p>	<p>Преддипломная практика проводится в три этапа.</p>

<p><i>характеристика учебной дисциплины (основные блоки и темы)</i></p>	<p><b>1. Подготовительный</b> (семинар - собеседование):  - выбор объекта творческого или научного исследования (обоснование, цель, новизна и значимость исследования, практическая и художественная ценность работы);  <b>2. Основной:</b>  - консультационно-методическая часть (поиск средств и методов работы над дизайнерским проектом или научным исследованием объектов ландшафтного дизайна, выбор методик исследований, консультации с научным руководителем практики);  - анализ истории изученности вопроса (в том числе поиск имеющейся литературы, научных разработок и проектной документации по объекту исследования);  - работа на объекте исследования (предпроектное исследование или научно-практическая работа с элементами ландшафтного объекта);  - камеральная обработка полученных данных и разработка графической документации по проекту (эскизы, схемы, чертежи, таблицы, рисунки и фотоматериалы);  <b>3. Заключительный:</b>  - подготовка материалов презентации для публичной защиты графического проекта или научного исследования;  - публичная защита</p>
<p><i>Трудоёмкость (з.е. / часы)</i></p>	<p>27 з.е. \ 972 час. (18 недель) 4 семестр</p>
<p><i>Форма итогового контроля знаний</i></p>	<p>Зачет</p>

<p>Учебная дисциплина <b>«Научно-исследовательская работа»</b></p>	
<p><i>Цель изучения дисциплины</i></p>	<p>- получение более глубоких знаний о новейших проблемах, практических и научных задачах, решаемых в области графического дизайна, о предмете проектирование в графическом дизайне как об искусстве формирования информационной среды человека; об исторических и современных научно-теоретических концепциях рекламной среды, ее воздействия на потребителя; о синтезе культурно-воспитательных, социально-экономических, инженерно-технических и художественно-эстетических знаний графического проектирования; создание правильного представления об эстетических и функциональных возможностях рекламного воздействия; овладение средствами исследования и проектирования рекламных носителей; сбор информации и подготовка к выполнению магистерской диссертации.</p>
<p><i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i></p>	<p><b>Общекультурные компетенции:</b>  Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-1);  Готовность действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную ответственность за принятые решения (ОК-2);  Готовность к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала (ОК-3).  <b>Общепрофессиональные компетенции:</b>  Способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОПК-1);  Способность к самостоятельному обучению новым методам</p>

	<p>исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности (ОПК-2);          Готовность использовать на практике умения и навыки в организации научно-исследовательских и проектных работ (ОПК-3);          Способность вести научную и профессиональную дискуссию (ОПК-4);          Готовность проявлять творческую инициативу, брать на себя всю полноту профессиональной ответственности (ОПК-5);          Способность самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОПК-6);          Готовность следить за предотвращением экологических нарушений (ОПК-8);          Способность социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера, к активному общению в творческой, научной, производственной и художественной жизни (ОПК-9).</p> <p><b>Профессиональные компетенции:</b>          Способность к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением (ПК-3).</p>
<p><i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</i></p>	<p><b>Знать:</b>          - практическое применение изделий графического дизайна; смысл и содержание проектной деятельности по созданию визуальной рекламы с учётом влияния социальной, экономической и политической обстановки, а так же с учетом технологических требований; особенности восприятия графических носителей различными категориями населения.</p> <p><b>Уметь:</b>          - на основе анализа социальных и экономических факторов определять наиболее рациональное использование методов, приёмов и средств графического проектирования; формулировать основные проблемы и направления использования графического дизайна для решения задач культурно – эстетического воспитания потребителя; выявлять качественные методы проектирования для определенной целевой аудитории.</p> <p><b>Владеть:</b>          - элементами произведения прикладной и промышленной графики, в том числе технологией, методами, материалами, техническими средствами, условиями восприятия, стилем, функциональностью; приёмами стилизации и трансформации формы; приёмами гармоничной компоновки элементов на поверхности, не спорящей с эстетическим восприятием, но привлекающей внимание потребителя.</p>
<p><i>Краткая характеристика учебной дисциплины (основные блоки и темы)</i></p>	<p>Этапы научно-исследовательской работы (научно-исследовательского семинара) раздел «Научные основы работы над графическим дизайн-проектом» проводится в первом, втором и третьем семестре всего курса обучения магистратуры. Является критерием оценки качества полученных знаний за семестр в процессе реализации дизайн проектов. Проведение научно-исследовательской работы подразделяется на несколько этапов:          установочная конференция          предпроектные исследования          работа по составлению проекта</p>

	графическое воплощение проекта публичная защита - выставление зачета.
<i>Трудоёмкость (з.е. / часы)</i>	18 \ 648 час. (12 недель)
<i>Форма итогового контроля знаний</i>	Зачет

## VII. Фонд оценочных средств по программе

В соответствии с ФГОС ВО и Типовым положением о вузе оценка качества освоения студентами основных образовательных программ включает текущий контроль успеваемости, промежуточную и итоговую государственную аттестацию студентов.

Нормативно-методическое обеспечение текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации студентов по ООП ВО осуществляется в соответствии с Типовым положением о вузе.

### Фонды оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся созданы фонды оценочных средств, позволяющие оценить достижение запланированных в образовательной программе результатов обучения и уровень сформированности всех компетенций, заявленных в образовательной программе.

В целях приближения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся к задачам их будущей профессиональной деятельности разработан порядок и созданы условия для привлечения к процедурам текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации, а также экспертизе оценочных средств внешних экспертов – работодателей из числа действующих руководителей и работников профильных организаций (имеющих стаж работы в данной профессиональной области не менее 3 лет), а также преподавателей смежных образовательных областей, специалистов по разработке и сертификации оценочных средств.

В соответствии с требованиями ФГОС ВО для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации студентов на соответствие их персональных достижений поэтапным требованиям ООП созданы фонды оценочных средств, разработанные для каждой дисциплины отдельно. Эти фонды включают: контрольные вопросы и типовые задания для практических занятий, лабораторных и контрольных работ, зачетов и экзаменов; тесты и компьютерные тестирующие программы; примерную тематику курсовых работ / проектов, рефератов и т.п., а также иные формы контроля, позволяющие оценивать уровни образовательных достижений и степень сформированности компетенций.

Для проведения контроля знаний и освоения компетенций в 2011 году в университете введен в эксплуатацию Портал тестирования БФУ им.И.Канта. Указанное программное обеспечение интегрировано с базами движения контингента, единой системой идентификации обучающихся на основе пластиковых карт, системой планирования учебного процесса. Портал тестирования БФУ им.И.Канта позволяет:

1. систематизировать разработанные тестовые задания в соответствии с перечнем дисциплин, входящих в реализуемых университетом образовательные программы;
2. обеспечивать централизованный механизм экспертизы (верификации качества тестов) на уровне отдельных вопросов и ранжирования тестов на категории в зависимости от результатов экспертизы;

3. обеспечивать двухуровневый механизм проведения тестирования для целей промежуточной и итоговой аттестации (централизованное разрешение на проведение промежуточной и итоговой аттестации с помощью тестов на определенный период для определенных образовательных программ и форм обучения, с дальнейшим делегированием права запуска конкретного теста по дисциплине преподавателю, в т.ч. с ограничением прохождения только из внутренней сети университета);

4. упростить механизм разработки тестовых заданий (банка вопросов), в том числе пакетной загрузки заданий, сформированных в офисных продуктах и создание сценариев тестирования;

5. Управлению образовательных программ, руководству институтов, высших школ и факультетов формировать отчеты для всестороннего анализа результатов тестирования.

6. развивать единое информационное пространства университета путем связывания систем управления учебными планами, рабочими программами дисциплин, системой управления контингентам и ведомостями промежуточной и итоговой аттестации.

7. формировать дополнительный информационный канал взаимодействия с контингентом обучающихся.

Университетская система оценки качества образования включает:

- ежегодный мониторинг качества образовательного процесса и анализ его результатов;
- ежегодное анкетирование «Учебный процесс глазами студентов» и анализ его результатов;
- анкетирование «Преподаватель глазами студентов»;
- периодический мониторинг удовлетворенности студентов качеством внеучебной работы;
- ежегодный мониторинг ожиданий абитуриентов;
- периодический мониторинг удовлетворенности выпускников и работодателей качеством подготовки в образовательной организации.

В число общих показателей учебного процесса входит оценивание студентами качества преподавания пройденных дисциплин. Респонденты по шкале от -10 до +10 определяют, насколько они удовлетворены содержанием курса, доступностью изложения материала, контактом преподавателя с аудиторией, а также ставят общую оценку. В случае, если студент не удовлетворен качеством преподавания, он может указать конкретные причины своей негативной оценки.

#### Итоговая государственная аттестация студентов-выпускников

Итоговая аттестация выпускника высшего учебного заведения является обязательной и осуществляется после освоения основной образовательной программы в полном объеме.

Итоговая государственная аттестация включает защиту выпускной квалификационной работы (проекта).

Дипломный проект как вид выпускной квалификационной работы является самостоятельной комплексной работой студента, состоящей из теоретических или экспериментальных исследований, расчётов, чертежей и пояснительной записки с технико-экономическим обоснованием целесообразности и расчётно-конструкторскими данными. В отличие от дипломной работы, ставящей цель систематизировать, обобщить и проверить специальные теоретические знания и практические навыки, дипломный проект, наряду с

вопросами учебно-исследовательского характера, затрагивает вопросы практического воплощения дизайн-проекта.

Дипломный проект по направлению «Дизайн» включает теоретическое исследование проблемы и творческую, практическую разработку дизайн-объектов, с которыми выпускник будет встречаться в дальнейшем в своей профессиональной деятельности.

Основная цель Дипломного проектирования - осуществление систематизации, закрепление и расширение полученных во время теоретического и практического обучения знаний и умений по общепрофессиональным и специальным дисциплинам.