

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Максимов Алексей Борисович

Должность: директор департамента по образовательной политике

Дата подписания: 14.10.2023 11:29:13

Уникальный программный ключ:

8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
**АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ**

## **«Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности»**

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата (54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2020 год набора)

### **1. Цели и задачи практики**

Целью освоения дисциплины является ознакомление с основами профессиональной деятельности современного дизайнера, как в части практической работы над проектами, так и в части аналитической и концептуально-проектной деятельности.

Задачи дисциплины:

- овладение методами творческого процесса дизайнеров;
- приобретение практических навыков проектной графики, разработки и выполнения дизайн-проектов.

### **2. Место практики в структуре ОП**

Практика «Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности» относится к числу учебных практик Блока практик (Б2) образовательной программы бакалавриата «Дизайн» по профилю подготовки «Графический дизайн мультимедиа».

Практика «Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- Рисунок
- Живопись
- Шрифт
- Пропедевтика
- Теория композиции
- История и теория графического дизайна
- История и теория фотографии
- Проектирование
- Фотография

### **3. Требования к результатам прохождения практики**

В результате прохождения практики «Практика по получению первичных

профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности» студенты должны:

**Знать:**

- основные методы, приемы и способы формирования трека профессионального развития;
- правила поиска, хранения и обработки информации, требования к основным форматам представления информации, возможности современных информационных, компьютерных и сетевых технологий.
- основные произведения мировой и отечественной литературы и драматургии, особенности основных этапов истории костюма, мировой материальной культуры и быта.
- процессы, происходящие в современном обществе и искусстве, исторические аспекты развития мировой культуры, религии, эстетики и философской мысли;

### **Уметь:**

- ставить творческие и аналитические задачи, планировать обучение и профессиональное развитие;
- искать, обрабатывать и анализировать информацию, представлять её в требуемом формате.
- использовать в своей творческой практике знания основных произведений мировой и отечественной литературы и драматургии, знания истории костюма, мировой материальной культуры и быта.
- формировать собственное мировоззрение и философию эстетических взглядов на процессы, происходящие в современном обществе и искусстве, на основе изучения исторических аспектов развития мировой культуры, религии, эстетики и философской мысли;

### **Владеть:**

- навыками построения плана обучения и развития профессиональных умений.
- навыками поиска, обработки и анализа информации, представления её в требуемых форматах с использованием современных информационных, компьютерных и сетевых технологий.
- способностью использовать в своей творческой практике знания основных произведений мировой и отечественной литературы и драматургии, знания истории костюма, мировой материальной культуры и быта.

- способностью формировать собственное мировоззрение и философию эстетических взглядов на процессы, происходящие в современном обществе и искусстве, на основе изучения исторических аспектов развития мировой культуры, религии, эстетики и философской мысли.

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

**«Практика по получению профессиональных умений и опыта  
профессиональной деятельности»**

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата  
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2020 год набора)

### **1. Цели и задачи дисциплины**

Целью освоения дисциплины является ознакомление с основами профессиональной деятельности современного дизайнера, как в части практической работы над проектами, так и в части аналитической и концептуально-проектной деятельности. Задачи дисциплины: овладение методами творческого процесса дизайнеров; приобретение практических навыков проектной графики, разработки и выполнения дизайн-проектов.

### **2. Место дисциплины в структуре ОП**

Дисциплина относится к разделу производственных практик. Ее изучение базируется на следующих дисциплинах: «Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности», «Шрифт», «Пропедевтика», «Проектирование». Знания и практические навыки, полученные из курса «Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности», используются при изучении следующих дисциплин и практик: «История и теория графического дизайна», «История и теория фотографии», «Проектирование», «Фотография», а также при разработке курсовых и дипломных работ.

### **3. Требования к результатам освоения дисциплины**

В результате изучения дисциплины «Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности» студенты должны:

**знать:**

- базовые принципы психологии восприятия;
- историю и традиции дизайна;
- лучшие работы дизайнеров мирового и национального значения;
- методику создания макета;
- теорию композиционного построения художественного оформления;
- основы психологии художественного творчества;
- технологические и художественные особенности материалов;
- методику создания макета объекта;

**уметь:**

- провести анализ функциональных характеристик проекта;
- применять теоретические знания в творческой практике;
- устно или письменно сформулировать свой творческий замысел, идею;
- дать профессиональную консультацию, провести анализ художественного явления или отдельного примера;

- изобразительными средствами представить эскиз и объяснить процесс создания произведения;

**владеть:**

- технологическими процессами и приемами при создании графического произведения в печатных техниках и мультимедиа;

- методиками работы с изобразительным и текстов

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ  
**«Научно-исследовательская работа»**

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата  
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2020 год набора)

## **1. Цели и задачи дисциплины**

**Основная цель освоения дисциплины «Научно-исследовательская работа»:**

подготовка квалифицированного специалиста дизайнера-мультимедиа по профилю подготовки «Графический дизайн мультимедиа», способного проектировать различные виды статичных и интерактивных носителей.

**Основная задача освоения дисциплины «Научно-исследовательская работа»:**

расширение и закрепление у студентов навыков поиска и анализа текстовой и визуальной информации с целью получения навыков осознанной трансформации свободного творческого поиска в актуальный графический носитель, отвечающий техническому заданию.

## **2. Место дисциплины в структуре ОП**

Дисциплина «Научно-исследовательская работа» относится к числу производственных практик Блока практик образовательной программы бакалавриата «Дизайн» по профилю подготовки «Графический дизайн мультимедиа».

Дисциплина «Научно-исследовательская работа» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- История искусств,
- История и теория графического дизайна,
- Проектирование,
- Иллюстрация

## **3. Требования к результатам освоения дисциплины**

**Знать:**

- правила самостоятельной организации рабочего и учебного процесса, базовые принципы анализа и обобщения информации.
- правила поиска, хранения и обработки информации, требования к основным форматам представления информации, возможности современных информационных, компьютерных и сетевых технологий.
- методику научных исследований при создании дизайн-проектов, критерии



оценки новизны и актуальности проектно-концептуальных решений.

**Уметь:**

– самостоятельно организовывать рабочий и учебный процесс, получать знания из открытых источников, в том числе аналитическим путем.

- искать, обрабатывать и анализировать информацию, представлять её в требуемом формате.
- создавать дизайн-проекты на основе научных исследований, обосновывать новизну и актуальность собственных проектно-концептуальных решений.

**Владеть:**

- навыками самостоятельной организации рабочего и учебного процесса, методикой анализа информации.
- навыками поиска, обработки и анализа информации, представления её в требуемых форматах с использованием современных информационных, компьютерных и сетевых технологий.
- навыками разработки дизайн-проектов на основе научных исследований, основными приемами обоснования новизны и актуальности проектно-концептуальных решений.

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ  
«Творческая практика»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата  
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2020 год набора)

## 1. Цели и задачи дисциплины

### Основная цель освоения дисциплины «Творческая практика»:

подготовка квалифицированного специалиста дизайнера-мультимедиа по профилю подготовки «Графический дизайн мультимедиа», способного проектировать различные виды статичных и интерактивных носителей.

### Основная задача освоения дисциплины «Творческая практика»:

расширение и закрепление у студентов практических навыков трансформации свободного творческого поиска в актуальный графический носитель, отвечающий техническому заданию.

## 2. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина «Творческая практика» относится к числу учебных практик образовательной программы бакалавриата «Дизайн» по профилю подготовки «Графический дизайн мультимедиа».

Дисциплина «Творческая практика» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- Рисунок,
- Живопись,
- Пропедевтика
- Проектирование,
- Иллюстрация

## 3. Требования к результатам освоения дисциплины

### Знать:

- приемы и особенности зарисовок с живой, подвижной природы, принципы модульного построения знака
- способы трансформации двумерного объекта в трехмерный

### Уметь:

- выбирать подходящий образцу материал и технику, адаптировать набросок к знаковой форме – создавать эскиз трехмерного объекта как виртуальную и материальную модель

**Владеть:**

- навыками создания набросков с натуры и по памяти, способами обобщения рисунка, опытом отрисовки знака и его адаптации к различным масштабам воспроизведения
- техниками макетирования

