

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Максимов Алексей Борисович

Должность: директор департамента по образовательной политике

Дата подписания: 10.10.2023 10:15:12

Уникальный программный ключ:

8db180d1a3f02ac9e60521a5672743735c18b1d6

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

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Проектная практика»

основной образовательной программы высшего образования – программы магистратуры

(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», 2022 год набора)

2. Цели практики

Целями Проектной практики являются:

- ознакомление студентов с историей развития мировой художественной культуры;
- расширение, систематизации и закрепление знаний в области истории отечественного и зарубежного искусства, его стилей и направлений, осведомленность о произведениях национальной и общемировой живописи и графики, использование их при решении профессиональных задач.

3. Задачи практики

Задачами Проектной практики являются:

- развитие интереса к посещениям временных художественных выставок, а также постоянных экспозиций галерей и музеев;
- воспитание эстетического мировоззрения студентов и приобщение к обширному культурному наследию;
- получение навыков анализа логики формирования выставок и экспозиций, критического осмысления функциональных и эстетических принципов формирования экспозиций.
- формирование у студентов знаний в области визуальных искусств, необходимых в профессиональной деятельности графического дизайнера в соответствии с компетенциями ФГОС ВО.

4. Место практики в структуре ОП

Дисциплина «Проектная практика» относится к разделу «Учебная практика» Блока 2 образовательной программы 54.04.01 «Дизайн» (уровень магистратуры) по профилю «Графический дизайн».

Дисциплина «Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков (музейная)» базируется на следующих дисциплинах:

- Графический дизайн
- Актуальные проблемы современного искусства

Дисциплина «Проектная практика» используется в качестве основы для следующих дисциплин:

- Научно-исследовательская работа
- Преддипломная практика

Компетенции обучающегося, формируемые в результате прохождения проектной практики

Код компетенции	В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать	Перечень планируемых результатов
ОПК-1	Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурноисторическом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	<p>Знать: – основные методы, приемы и правила ведения научной и профессиональной дискуссии.</p> <p>Уметь: — выдвигать гипотезы, выстраивать для их верификации последовательную и непротиворечивую цепочку аргументов.</p> <p>Владеть: — научной и профессиональной терминологией.</p>

5. Объем и содержание дисциплины

Форма обучения	Курс	Семестр	Трудоемкость дисциплины в часах						Форма итогового контроля
			Всего час./ зач. ед	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	
Очно-заочная	1	1	/3						Зачет

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ

ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Технологическая практика»

основной образовательной программы высшего образования – программы
магистратуры

(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», 2022 год набора)

1. Цели практики:

Целями технологической практики являются:

— расширение, систематизация и закрепление теоретических знаний и практических навыков использования технических возможностей современных средств реализации функциональных и технологических решений в области дизайна цифровых медиа;

— расширение и закрепление практических навыков решения образно-эстетических задач заданными техническими средствами.

2. Задачи практики

Задачами технологической практики являются:

— освоение возможностей современных технических средств, обеспечивающих создание и функционирование произведения дизайна цифровых медиа;

— освоение методики разработки проекта с определенными техническим заданием эстетическими и функциональными параметрами с учетом освоенных технических возможностей.

4. Место практики в структуре ОП магистратуры

Дисциплина Б.2.1.4 «Технологическая практика» относится к разделу «Учебная практика» Блока 2 образовательной программы 54.04.01 «Дизайн» (уровень магистратуры) по профилю «Графический дизайн».

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

— Информационные технологии в дизайне

— Преддипломная практика

7. Компетенции обучающегося, формируемые в результате прохождения технологической практики

Код компетенции	В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать	Перечень планируемых результатов
ОПК-3	Способен разрабатывать концептуальную проектную идею;	Знать: – основные технические,

	<p>синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи</p>	<p>функциональные и эстетические возможности, предоставляемые современным оборудованием и технологиями; актуальные направления и базовые принципы образовательной деятельности, возможности современных информационных технологий.</p> <p>Уметь: — пользоваться возможностями современного оборудования и технологий для достижения оптимального функционального и эстетического эффекта; определять круг целей и задач, формулировать функциональные и эстетические требования, подбирать наиболее эффективные средства реализации.</p> <p>Владеть: —методами координации технических и эстетических решений, современными информационными технологиями и навыками их применения.</p>
--	---	--

8.Объем и содержание дисциплины

Форма обучения	Курс	Семестр	Трудоемкость дисциплины в часах						Форма итогового контроля
			Всего час./ зач. ед	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	
Очно-заочная	1	2	/6						Зачет

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ

ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Преддипломная практика»

основной образовательной программы высшего образования – программы
магистратуры

(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», 2022 год набора)

1. Цели практики:

Целями преддипломной практики являются:

— решение в процессе работы над ВКР комплекса исследовательских и художественно-проектных задач, связанных с профессиональной деятельностью графического дизайнера;

— расширение, систематизация и закрепление теоретических знаний и практических умений по специальности 54.04.01 «Дизайн», использование их при решении профессиональных задач.

2. Задачи практики

Задачами преддипломной практики являются:

— выявление степени готовности студентов к аналитической, проектной, редакторской и творческой работе в условиях реальной профессиональной деятельности;

— координация и коррекция полученных в процессе обучения навыков, окончательное формирование и закрепление способности к самостоятельной аналитической и художественно-проектной работе.

3. Место практики в структуре ОП магистратуры

Дисциплина «Преддипломная практика» относится к разделу «Учебная практика» Блока 2 образовательной программы 54.04.01 «Дизайн» (уровень магистратуры) по профилю «Графический дизайн».

Дисциплина «Преддипломная практика» базируется на следующих дисциплинах:

— Технологическое предпринимательство в дизайне

— Графический дизайн

— Технологическая практика

— Педагогическая практика

— Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности

— Научно-исследовательская работа

— Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков (музейная)

Дисциплина «Преддипломная практика» используется в качестве основы для следующих дисциплин: Государственная итоговая аттестация

4. Компетенции обучающегося, формируемые в результате прохождения преддипломной практики

Код компетенции	В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать	Перечень планируемых результатов
ПК-1	Способен определять возможные варианты интерфейсных решений, наилучшим образом соответствующие задачам пользователей	<p>Знать: правила поиска, хранения и обработки информации, требования к основным форматам представления информации, возможности современных информационных, компьютерных и сетевых технологий.</p> <p>Уметь: искать, обрабатывать и анализировать информацию, представлять её в требуемом формате, в том числе в виде электронной презентации с учетом адаптации формата под требуемую целевую аудиторию.</p> <p>Владеть: навыками поиска, обработки и анализа информации, представления её в требуемых форматах, в том числе в виде выступления, доклада, выдвижения гипотезы и защиты проектной концепции с использованием популярных и профессиональных методов ведения дискуссии.</p>
ПК-2	Способен проводить концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p>Знать: способы систематизации и отбора современных методов в искусстве при помощи современных источников информации; функциональные возможности современных источников информации, включая компьютерные технологии; тренды и тенденции в современном искусстве и их преемственность по отношению к общей истории искусств;</p> <p>Уметь: эффективно использовать современные источники информации для поиска и подбора необходимых для прикладной или аналитической работы исторических материалов и образцов продукции; создавать авторские программы и курсы</p> <p>Владеть: способностью к определению целей, отбору содержания, организации образовательной деятельности, выбору художественных приемов и образовательных технологий, оценке результатов</p>
ПК-3	Способен организовывать работы по выполнению дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p>Знать: способы систематизации и отбора современных методов в искусстве при помощи современных источников информации; функциональные возможности современных источников информации, включая компьютерные технологии; тренды и тенденции в современном искусстве и их преемственность по отношению к общей истории искусств;</p> <p>Уметь: эффективно использовать современные источники информации для поиска и подбора необходимых для</p>

		<p>прикладной или аналитической работы исторических материалов и образцов продукции; создавать авторские программы и курсы</p> <p>Владеть: способностью к определению целей, отбору содержания, организации образовательной деятельности, выбору художественных приемов и образовательных технологий, оценке результатов</p>
ПК-4	Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования	<p>Знать: способы систематизации и отбора современных методов в искусстве при помощи современных источников информации; функциональные возможности современных источников информации, включая компьютерные технологии; тренды и тенденции в современном искусстве и их преемственность по отношению к общей истории искусств;</p> <p>Уметь: эффективно использовать современные источники информации для поиска и подбора необходимых для прикладной или аналитической работы исторических материалов и образцов продукции; создавать авторские программы и курсы</p> <p>Владеть: способностью к определению целей, отбору содержания, организации образовательной деятельности, выбору художественных приемов и образовательных технологий, оценке результатов</p>
ПК-5	Способен разрабатывать и согласовывать с заказчиком проектное задание на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p>Знать: –принципы структурирования и организации материала, основы дизайн-мышления и проектного подхода.</p> <p>Уметь: –использовать полученные знания в композиции, на основе художественно-эстетического анализа существующего материала обосновать целесообразность своего проекта.</p> <p>Владеть: – методами художественно-эстетического анализа, материалами, техниками и технологиями создания объектов графического дизайна.</p>
ПК-6	Способен осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p>Знать: нормативную и методическую базу образовательного процесса, знать принципы подготовки к лекционным и практическим занятиям, методы ведения лекционных и практических занятий, принципы организации времени, типы активности во время занятия, системы оценки и контроля студентов, методы фиксации результатов образовательного процесса.</p> <p>Уметь: уметь использовать базы данных, библиотечные и интерактивные ресурсы для подготовки лекционных и практических занятий, сформулировать свою позицию к дизайн-проекту исходя из объективности суждения, подготовить презентацию в рамках лекционного</p>

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Государственная итоговая аттестация»
основной образовательной программы высшего образования – программы
магистратуры
(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», 2022 год набора)

1. Цели государственной итоговой аттестации

Целью государственной итоговой аттестации обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» и профилю подготовки «Графический дизайн» является проверка качества освоения выпускниками образовательной программы в соответствии требованиям ФГОС ВО, а также подтверждение освоения компетенций и способности к выполнению широкого круга профессиональных задач в области дизайна цифровых медиа.

2. Задачи государственной итоговой аттестации

Задачи государственной итоговой аттестации обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» и профилю подготовки «Графический дизайн» заключаются в оценке готовности обучающихся к профессиональной деятельности графического дизайнера.

3. Место дисциплины в структуре ОП магистратуры

Дисциплина «Государственная итоговая аттестация» относится к блоку 3 «Государственная итоговая аттестация» образовательной программы 54.04.01 «Дизайн» (уровень магистратуры) по профилю подготовки «Графический дизайн».

Дисциплина «Государственная итоговая аттестация» базируется на следующих дисциплинах: Преддипломная практика.

4. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате прохождения Государственной итоговой аттестации студенты должны:

Знать:

— основные принципы и формы организации научно-исследовательских и проектных работ.

— основные принципы и формы структурирования и визуализации информации, специфику представления информации в определенных форматах коммуникации.

— принципы структурирования и организации материала, основы дизайн-мышления и проектного подхода.

Уметь:

— формулировать проектную задачу, определять достаточность обеспечения информацией, оборудованием, иными ресурсами для решения поставленной научной, исследовательской или проектной задачи, выстраивать последовательность действий.

— структурировать и в доступной форме изложить собранную информацию; выбирать форму подачи и носитель, адекватный типу, содержанию и назначению информации.

— использовать полученные знания в композиции, на основе художественно-эстетического анализа существующего материала обосновать целесообразность своего проекта.

Владеть:

— основными навыками системной организационной деятельности.

— навыками структурирования и визуализации информации с учетом специфики форм изложения и характера носителей.

— методами художественно-эстетического анализа, материалами, техниками и технологиями создания объектов графического дизайна.